



ΙΟ1.2 Πρόγραμμα σπουδών Μαθητών SCIL



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Λεπτομέρειες εγγράφου	
Όνομα έργου	SCIL: Εργαστήρια Κοινωνικής και Πολιτιστικής Καινοτομίας
Αριθμός έργου	n°-VG-227-IN-BY-20-24-093380
Τύπος έργου	Βασική Δράση 2: Σχέδια Στρατηγικής Εταιρικής Σύμπραξης
Όνομα παραδοτέου	Πρόγραμμα σπουδών φοιτητών SCIL
Επικεφαλής Παραδοτέου	Stimmuli for Social Change
Συντάκτες παραδοτέου	FRIEDRICH-ALEXANDER-UNIVERSITÄT ERLANGEN-NÜRNBERG Open University Subotica Ltd. ASOCIACION CULTURAL COMENZEMOS EMPEZEMOS Social Cooperative Enterprise Cinesthesia

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.
Project Number: VG-227-IN-BY-20-24-093380

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή	3
2. Έρευνα ιστορικού - Ανάλυση του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα	3
2.1. Σύνθεση αποτελεσμάτων:	3
3. Σχεδιασμός και ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών	2
4. Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις/Μεθοδολογίες	3
5. Ενότητες του προγράμματος σπουδών SCIL	6
5.1. Παρουσίαση του προγράμματος σπουδών	6
5.2. Στοχευμένες δεξιότητες	6
5.3. Δομή ενότητας	7
5.4. Ενότητα 1: <i>DIY Campaigning</i>	8
Εργαστήριο 1: Το ταξίδι της αλλαγής/Προετοιμασία	9
Εργαστήριο 2 Το ταξίδι της αλλαγής/Δράση	13
5.5. Ενότητα 2: <i>COMMUNITY ID</i>	15
Εργαστήριο 1: Community Maps Lab_PROXYMO	16
Συμβουλή: Αν επισημάνετε έναν δημιουργό περιεχομένου, μπορεί να γίνει ο εκφωνητής της αποστολής σας.	20
Εργαστήριο 3 Διαδικτυακό εργαστήριο ομαδικών συζητήσεων	20
5.6. Ενότητα 3: <i>Digital Art in Action</i>	21
Εργαστήριο 1: Εργαστήριο Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR)	22
Εργαστήριο 2: Καμπάνιες βασισμένες στην τέχνη	23
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	30
A. Ερωτηματολόγιο Προ-αξιολόγησης	31
B. Παρουσίαση σχετικά με το τι είναι η καμπάνια	33
C. Θεωρία της Αλλαγής – Πρότυπο Canvas	35

Cover photo: Video Art Installation in the Castle of Mytilene/Lesvos by Eye's Walk Digital festival. Video artist: ©Angelina Voskopoulou. The festival was empowered by the North Aegean Region and the program 'Europe in my region'

1. Εισαγωγή

Ο στόχος του προγράμματος σπουδών για τους μαθητές SCIL είναι να βοηθήσει τους μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης να καλλιεργήσουν τις δημιουργικές τους δεξιότητες και τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, καθώς και τη στάση τους ως ενεργούς πολίτες, χρησιμοποιώντας την ψηφιακή τέχνη και τις διατομεακές συνεργασίες για την υπεράσπιση θετικών αλλαγών. Το πρόγραμμα σπουδών θα υιοθετήσει μια αναπτυξιακή προσέγγιση, σύμφωνα με την οποία οι μαθητές θα λάβουν αρχικά εκπαίδευση σχετικά με τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν (όπως οι εκστρατείες και η ψηφιακή τέχνη) και στη συνέχεια θα εμπλακούν σε μια διαδικασία συνδημιουργίας με την κοινότητα και τοπικούς δημιουργούς για τον εντοπισμό προβλημάτων και τον συνεργατικό σχεδιασμό εκστρατειών.

Σε αυτό το έγγραφο θα βρείτε:

- Μια ανάλυση των εθνικών προγραμμάτων σπουδών που σχετίζονται με τον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα.
- Δομημένες ενότητες με δραστηριότητες για την τάξη σας σχετικά με την ιδιότητα του πολίτη και τις εφαρμογές της ψηφιακής τέχνης.
- Ένα λεπτομερές παράρτημα με εθνικές εκθέσεις της συνθετικής ανάλυσης και συμπληρωματικό υλικό για το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Εκπαιδευτικών για χρήση μέσα στην τάξη σε κάθε βήμα.

2. Έρευνα ιστορικού - Ανάλυση του πολιτιστικού και δημιουργικού τομέα

Στόχος του παρόντος κεφαλαίου είναι να παράσχει μια σταθερή και κατάλληλη βάση για την ανάπτυξη του προγράμματος σπουδών των φοιτητών του SCIL. Εδώ θα βρείτε μια συνθετική ανάλυση που διερευνά τον τρόπο με τον οποίο ο πολιτισμός και η δημιουργικότητα ενσωματώνονται σε κάθε εθνικό πλαίσιο σε σχέση με τους ακόλουθους τομείς:

1. προγράμματα σπουδών πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης,
2. ψηφιοποίηση και καινοτομία,
3. ιθαγένεια και κοινωνική ενσωμάτωση.

Ο εξ αρχής προσδιορισμός των διαφορετικών επιπέδων ενσωμάτωσης του Πολιτισμού και του Δημιουργικού Τομέα (ΠΔΤ) στους παραπάνω τομείς ήταν σημαντικός προκειμένου να προσαρμοστεί ανάλογα το περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών και να καταστεί πιο ολιστικό για εφαρμογή σε εθνικά πλαίσια. Στη συνέχεια, τα αποτελέσματα αναλύθηκαν και συντέθηκαν για να καθοριστεί ο τρόπος με τον οποίο ο πολιτισμός και η δημιουργικότητα μπορούν να ενσωματωθούν καλύτερα στα προγράμματα σπουδών ώστε να διασφαλιστεί η βέλτιστη ανάπτυξη ικανοτήτων.

Η πλήρης αναφορά μαζί με τις εθνικές εκθέσεις βρίσκεται στον ιστότοπό μας.

2.1. Σύνθεση αποτελεσμάτων:

Στη **Γερμανία** η κύρια κυβερνητική ευθύνη για την καλλιτεχνική και πολιτιστική εκπαίδευση ανήκει σε τρία υπουργεία: Ομοσπονδιακός κυβερνητικός επίτροπος για θέματα πολιτισμού και μέσων ενημέρωσης- Ομοσπονδιακό Υπουργείο Παιδείας και Έρευνας. Στη **Σερβία** την ευθύνη σε εθνικό επίπεδο έχουν το Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης, το Υπουργείο Νεολαίας και Αθλητισμού, το Υπουργείο Πολιτισμού και Πληροφόρησης και σε επαρχιακό επίπεδο η Επαρχιακή Γραμματεία Παιδείας, Κανονισμών, Διοίκησης και Εθνικών Μειονοτήτων-Εθνικών Κοινοτήτων. Τα εκπαιδευτικά ιδρύματα έχουν σημαντική δημόσια και πολιτιστική λειτουργία, κυρίως τον εθνικό πολιτισμό, την πολιτιστική κληρονομιά, τον πολιτισμό των εθνικών μειονοτήτων κ.λπ. Η έμφαση δεν δίνεται στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Στην **Ελλάδα**, ο κύριος αρμόδιος κρατικός φορέας για την καλλιτεχνική και πολιτιστική εκπαίδευση είναι το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, σε συνεργασία με άλλους εκπαιδευτικούς φορείς, ως Φορέας Εκπαιδευτικής Πολιτικής, ο οποίος προτείνει, σχεδιάζει και προσφέρει το εθνικό διαθεματικό πλαίσιο προγραμμάτων σπουδών, με βάση τις

ανάγκες κάθε εποχής. Ο θεσμός αυτός, σε συνεργασία με το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, εγκαινίασε πρόσφατα το "Νέο Πρόγραμμα Σπουδών", το οποίο θα προσπαθήσει να ανταποκριθεί στις σημερινές κοινωνικοπολιτισμικές ανάγκες.

Στην **Ισπανία**, το εκπαιδευτικό σύστημα χαρακτηρίζεται από μια αποκεντρωμένη δομή, με την εθνική κυβέρνηση (Υπουργείο Παιδείας και Επαγγελματικής Κατάρτισης) να παρέχει το γενικό πλαίσιο πολιτικής, τα Υπουργεία Παιδείας των αυτόνομων κοινοτήτων να είναι υπεύθυνα για την καθημερινή χάραξη πολιτικής και τη χρηματοδότηση και τα σχολεία να έχουν αυτονομία όσον αφορά τους παιδαγωγικούς, οργανωτικούς και διοικητικούς πόρους τους. Ο LOMLOE (Οργανικός Νόμος για την τροποποίηση του Οργανικού Νόμου για την Εκπαίδευση) αποτελεί σημαντική συνιστώσα του συστήματος, καθώς ρυθμίζει το σχολικό πρόγραμμα σπουδών και ενισχύει τη σημασία των καλλιτεχνικών μαθημάτων. Μία από τις επτά βασικές ικανότητες που πρέπει να αναπτυχθούν σε όλες τις σχολικές βαθμίδες είναι η ικανότητα συνειδητοποίησης της πολιτισμικής έκφρασης.

Όσον αφορά τα προγράμματα σπουδών για την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, στη **Γερμανία** αρμόδια είναι τα ομόσπονδα κρατίδια. Η τέχνη, η μουσική, η λογοτεχνία και η μουσική εκπαίδευση αποτελούν στοιχεία της σχολικής εκπαίδευσης. Ωστόσο, το εκπαιδευτικό τοπίο χαρακτηρίζεται επίσης από μια σειρά προγραμμάτων και πρωτοβουλιών που χρηματοδοτούνται από το κράτος. Όπως η Εθνική Στρατηγική για τη Νεολαία "Αναλαμβάνοντας δράση για μια κοινωνία κατάλληλη για τη νεολαία" με στόχο την περαιτέρω ανάπτυξη της πολιτιστικής εκπαίδευσης, συμπεριλαμβανομένης της μη τυπικής εκπαίδευσης και σε συνεργασία με την τυπική εκπαίδευση, ή το πρόγραμμα "Kultur macht stark" ως εξωσχολική εκπαιδευτική ευκαιρία για παιδιά και νέους που βρίσκονται σε μειονεκτική θέση. Η άποψη ότι η πολιτιστική εκπαίδευση των παιδιών και των νέων πρέπει να ενισχυθεί τόσο μέσα όσο και έξω από το σχολείο έχει εδραιωθεί στη Γερμανία. Επιπλέον, υπάρχει για παράδειγμα ο διαγωνισμός "Mixed Up!", μια ευκαιρία για την παρουσίαση παραδειγμάτων καλής πρακτικής και συνεργασίας μεταξύ ιδρυμάτων πολιτιστικής εκπαίδευσης και σχολείων και το πρόγραμμα "Πολιτιστικοί παράγοντες για δημιουργικά σχολεία" για τη βιώσιμη έμπνευση παιδιών και νέων για τις τέχνες και τον πολιτισμό. Στη **Σερβία** υπάρχουν δύο μαθήματα και στις 8 τάξεις που επικεντρώνονται στην ανάπτυξη του πολιτισμού και της τέχνης - καλλιτεχνική/ζωγραφική εκπαίδευση και μουσική. Και είναι επίσης μέρος του προγράμματος σπουδών στα σχολεία δευτεροβάθμιας γενικής εκπαίδευσης. Επιπλέον, η τέχνη και ο σχεδιασμός ή η τέχνη και τα μέσα ενημέρωσης προσφέρονται ως προαιρετικά μαθήματα σε ορισμένα σχολεία. Στα

επαγγελματικά λύκεια δεν υπάρχουν υποχρεωτικά μαθήματα με τη θεματική εστίαση. Η χρήση καινοτόμων και δημιουργικών μεθόδων διδασκαλίας που προωθούν την αλληλεπίδραση, την ομαδική εργασία, τη λήψη αποφάσεων ή την επίλυση προβλημάτων μεταξύ των μαθητών περιγράφεται ως περιορισμένη και η δημιουργικότητα και τα πολιτιστικά στοιχεία στα δημόσια σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης εξαρτώνται από μεμονωμένους εκπαιδευτικούς. Ωστόσο, μπορεί να αναγνωρισθεί μια διαφορετική κατάσταση στα ιδιωτικά σχολεία πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς ακολουθούν το πρόγραμμα σπουδών που καθορίζεται από το Υπουργείο Παιδείας, Επιστημών και Τεχνολογικής Ανάπτυξης. Στην **Ελλάδα** περιγράφεται, ότι οι εκπαιδευτικοί δεν είναι επαρκώς ενημερωμένοι για τα αποτελέσματα της σύγχρονης έρευνας για τη δημιουργικότητα. Υπάρχουν πολυάριθμα προγράμματα και πρωτοβουλίες για την προώθηση της δημιουργικής σκέψης των μαθητών, αλλά συχνά χωρίς να λαμβάνονται υπόψη οι γνώσεις και η εμπειρία των εκπαιδευτικών. Η προώθηση της δημιουργικής σκέψης ως σημαντικού εκπαιδευτικού στόχου στα προγράμματα σπουδών, αλλά χωρίς επαρκή αρχική και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε θέματα δημιουργικότητας. Οι δημιουργικές μέθοδοι που χρησιμοποιούν τα παιδιά στην άτυπη μάθηση εκτός σχολείου σπάνια χρησιμοποιούνται στην πρωτοβάθμια τάξη. Στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση, η δημιουργικότητα θα πρέπει να οριστεί και να δοθούν παραδείγματα για το πώς μπορεί να προωθηθεί σε όλους τους τομείς του αναλυτικού προγράμματος μέσω της διατύπωσης συγκεκριμένων εκπαιδευτικών στόχων. Στην **Ισπανία**, τα δημοτικά σχολεία επικεντρώνονται στην εκπαίδευση σε πολιτικές και ηθικές αξίες. Σημαντικές πτυχές εδώ είναι η εμπάθυνση της κατανόησης της ανάγνωσης, της προφορικής και γραπτής έκφρασης, της καλλιτεχνικής δημιουργίας, της οπτικοακουστικής επικοινωνίας και άλλων ψηφιακών ικανοτήτων, καθώς και η προώθηση της δημιουργικότητας και του επιστημονικού πνεύματος. Στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, η έμφαση δίνεται στη μουσική, τις πλαστικές τέχνες ή την οπτικοακουστική εκπαίδευση (τουλάχιστον ένα υποχρεωτικό μάθημα, με δυνατότητα μεταγενέστερης εξειδίκευσης) και την περαιτέρω εκπαίδευση στις πολιτικές και ηθικές αξίες.

Όσον αφορά την ψηφιοποίηση και την καινοτομία, στη **Γερμανία** διαπιστώνεται μικρότερη σημασία των ψηφιακών μέσων στα σχολεία σε σύγκριση με την ιδιωτική χρήση. Το DigitalPakt Schule έχει ως στόχο να εφοδιάσει τους μαθητές με τις ψηφιακές δεξιότητες που απαιτούνται για να επιτύχουν στον 21ο αιώνα. Η έμφαση δίνεται στην ανάπτυξη της ψηφιακής υποδομής στα σχολεία, στα παιδαγωγικά προγράμματα και στον επανασχεδιασμό της κατάρτισης των εκπαιδευτικών. Στη **Σερβία**, τα μαθήματα που διδάσκονται στα δημοτικά σχολεία είναι η Πληροφορική και η Επιστήμη της Πληροφορικής αντίστοιχα Υπολογιστής και Ψηφιακός Κόσμος. Στα δημόσια σχολεία, αντίθετα, υπάρχει το υποχρεωτικό μάθημα "Τεχνικές και τεχνολογία για αρχάριους ΤΠΕ", "Τεχνική και πληροφορική εκπαίδευση και υπολογιστές" και "Επιστήμη των Υπολογιστών και Ψηφιακά Μέσα". Τα κρατικά επαγγελματικά σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης χαρακτηρίζονται από υποχρεωτικά μαθήματα πληροφορικής και

πληροφορικής, αλλά μόνο στο πρώτο έτος. Επιπλέον, υπάρχει το πρόγραμμα "Ψηφιακό Σχολείο", το οποίο αποσκοπεί στον εξοπλισμό των δημοτικών σχολείων με νέο τεχνικό εξοπλισμό, ο διαγωνισμός "Ψηφιακή Τάξη" για την ενθάρρυνση των εκπαιδευτικών να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες πληροφορικής στην τάξη και το πρόγραμμα "Ψηφιακός Δάσκαλος" για την κατάρτιση των εκπαιδευτικών στη χρήση των ΤΠΕ στην τάξη. Στην **Ελλάδα**, το κυβερνητικό σχέδιο για τον διατομεακό ψηφιακό μετασχηματισμό έχει ως στόχο να διασφαλίσει ότι οι πολίτες έχουν πρόσβαση στις δημόσιες εγκαταστάσεις, αλλά και τη δυνατότητα να κινούνται και να μαθαίνουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Όλοι οι βασικοί φορείς που εμπλέκονται στον πολιτιστικό και δημιουργικό τομέα έχουν την ευκαιρία να μάθουν ψηφιακά εργαλεία ή να αυξήσουν τις γνώσεις τους προκειμένου να αναβαθμίσουν το μοντέλο εργασίας τους και τις μεθόδους παραγωγής και διανομής. Επιπλέον, διευκολύνει μια διαδικτυακή πλατφόρμα στην οποία είναι δημοσίως

εγγεγραμμένοι οι πολιτιστικοί φορείς και τα άτομα που εργάζονται στον πολιτιστικό τομέα (ηθοποιοί, μουσικοί του δρόμου, απόφοιτοι σχολών τέχνης κ.λπ.). Το Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού και άλλοι δημόσιοι φορείς υποστηρίζουν οικονομικά και ηθικά τα πολιτιστικά ιδρύματα, τους φορείς και τα άτομα μέσω ευκαιριών χρηματοδότησης και αναδεικνύεται η πράσινη εθνική κληρονομιά με τη βοήθεια της ψηφιακής τεχνολογίας συνδέοντας την επιχειρηματικότητα και τον πολιτισμό. Στην **Ισπανία**, η αντιμετώπιση της παιδαγωγικής και ψηφιακής καινοτομίας λαμβάνει χώρα σε διάφορα επίπεδα: Στο επίκεντρο βρίσκονται η προώθηση της επιστημονικής και τεχνολογικής προόδου, η εξειδίκευση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, οι ικανότητες της

διοίκησης των σχολείων και του διδακτικού προσωπικού και η εκπαιδευτική καινοτομία μέσω της δημιουργίας ερευνητικών κέντρων. Μέσω της Δημόσιας Πλατφόρμας "Ψηφιακός Μετασχηματισμός στην Εκπαίδευση" (TDE), παρέχονται πόροι και μέθοδοι για τους εκπαιδευτικούς σε διάφορα επίπεδα με βάση το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τον Ψηφιακό Γραμματισμό. Ο ψηφιακός γραμματισμός ορίζεται στο πρόγραμμα σπουδών ως "η δημιουργική, κριτική και σίγουρη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών για την επίτευξη στόχων που σχετίζονται με την εργασία, την απασχολησιμότητα, τη μάθηση, τον ελεύθερο χρόνο, την ένταξη και τη συμμετοχή στην κοινωνία".

Σε σχέση με την ιθαγένεια και την κοινωνική ενσωμάτωση στη **Γερμανία**, ιδιαίτερη σημασία έχει η εξειδίκευση των παιδαγωγικών ειδικών για την εκπαίδευση χωρίς αποκλεισμούς, η οποία αφορά την προετοιμασία παιδαγωγικών ειδικών σε όλους τους εκπαιδευτικούς τομείς για τη διδασκαλία και τη μάθηση χωρίς αποκλεισμούς. Στη **Σερβία**, η αγωγή του πολίτη αποτελεί προαιρετικό μάθημα στα σχολεία. Επιπλέον, το Δίκτυο Υποστήριξης της Ενταξιακής Εκπαίδευσης (ΜΙΟ) επικεντρώνεται στην προσιτή, ποιοτική και δίκαιη εκπαίδευση για κάθε παιδί, με ιδιαίτερη προσοχή και φροντίδα για τα παιδιά από ευάλωτες ομάδες. Στην **Ελλάδα**, επικρίνεται ότι δεν υπάρχουν επαρκείς γνώσεις και ευκαιρίες για την ενεργό εκπαίδευση του πολίτη στα δημόσια εκπαιδευτικά ιδρύματα. Ωστόσο, υπάρχουν διάφορα μαθήματα στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όπως η αγωγή του πολίτη και η περιβαλλοντική εκπαίδευση, καθώς και μαθήματα αγωγής του πολίτη στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Επιπλέον, ΜΚΟ ή επιχειρήσεις που δραστηριοποιούνται στον τομέα της εκπαίδευσης προσφέρουν σχετικές εξωσχολικές δραστηριότητες και εργαστήρια. Στην **Ισπανία**, το μάθημα των πολιτικών και ηθικών αξιών υπάρχει με στόχο τη δημιουργία ενός μαθητικού προφίλ ικανού να ασκήσει ενεργό, υπεύθυνο και δεσμευμένο πολίτη σε ένα αβέβαιο μέλλον. Επιπλέον, οι κοινωνικές και πολιτειακές ικανότητες ορίζονται στο πρόγραμμα σπουδών ως εκείνες που περιλαμβάνουν την ικανότητα χρήσης γνώσεων και στάσεων σχετικά με την κοινωνία, κατανοητές από διαφορετικές οπτικές γωνίες, στη δυναμική, μεταβαλλόμενη και σύνθετη σύλληψή της, για την ανάλυση κοινωνικών φαινομένων και προβλημάτων.

Τα βασικά ευρήματα που συνοψίζονται παραπάνω φωτίζουν τις ομοιότητες και τις διαφορές του τρόπου με τον οποίο ο Πολιτιστικός και Δημιουργικός Τομέας (ΠΔΤ) ενσωματώνεται σήμερα σε κάθε εθνικό εκπαιδευτικό πλαίσιο. Αυτή η έρευνα γραφείου αποτέλεσε τη βάση για αυτό που ακολουθεί: το πρόγραμμα σπουδών SCIL, το οποίο έχει σχεδιαστεί με τρόπο ώστε να είναι ολιστικά εφαρμόσιμο σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια.

3. Σχεδιασμός και ανάπτυξη προγραμμάτων σπουδών

Οι μαθητές του 21ου αιώνα, και ιδιαίτερα μετά το ξέσπασμα του Covid-19, ζουν σε έναν διασυνδεδεμένο, ποικιλόμορφο κόσμο με συντριπτικά ερεθίσματα. Ιδιαίτερα οι ψηφιακοί μετασχηματισμοί των τελευταίων ετών, έχουν διαμορφώσει την κοσμοθεωρία των νέων, τους τρόπους αλληλεπίδρασης με τους άλλους και τους τρόπους μάθησης (ΟΟΣΑ). Ως εκ τούτου, οι νέοι σήμερα, από νωρίς αλλά σε κατάλληλη ηλικία, πρέπει να μάθουν να συμμετέχουν ψηφιακά σε έναν πιο διασυνδεδεμένο κόσμο, αλλά και να μάθουν να εκτιμούν και να επωφελούνται από αυτή τη διασύνδεση και τα πολυπολιτισμικά περιβάλλοντα. Για να επιτευχθεί αυτό, ένα νέο πρόγραμμα σπουδών βασισμένο στις δεξιότητες, πρέπει να καλύπτει τις ανάγκες του 21ου αιώνα, ώστε να καλλιεργηθούν οι κατάλληλες δεξιότητες, γνώσεις και στάσεις για το νέο κανονικό περιβάλλον.

Η έρευνα γραφείου σχετικά με το εθνικό πλαίσιο παρείχε σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τους υφιστάμενους δεσμούς μεταξύ του Πολιτισμού και του Δημιουργικού Τομέα και της Σχολικής Εκπαίδευσης, της Ψηφιοποίησης και της Καινοτομίας και της Κοινωνικής Ένταξης. Η πλήρης μορφή του προγράμματος σπουδών θα ακολουθήσει τον στρατηγικό σχεδιασμό των ευρωπαϊκών εκπαιδευτικών και πολιτιστικών στρατηγικών και πλαισίων, σε συνδυασμό με τις εθνικές ανάγκες, ώστε να καταστεί ολιστικό για την εφαρμογή του σε διαφορετικά εθνικά πλαίσια. Το πρόγραμμα σπουδών θα ακολουθήσει μια αναπτυξιακή προσέγγιση: **αρχικά θα εκπαιδεύσει τους μαθητές στα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν, όπως η διεξαγωγή καμπανιών και η ψηφιακή τέχνη, και στη συνέχεια θα τους εμπλέξει σε μια διαδικασία συν-δημιουργίας με την κοινότητα και τους τοπικούς δημιουργούς για τον εντοπισμό προβλημάτων και τον συν-σχεδιασμό καμπανιών.** Ως εκ τούτου, με βάση δραστηριότητες, όπως η χαρτογράφηση της κοινότητας, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να έρθουν σε επαφή με τους ανθρώπους της κοινότητας τους, να κατανοήσουν τα προβλήματα και τις ανάγκες τους από διαφορετικές οπτικές γωνίες και να προσπαθήσουν να προτείνουν λύσεις μέσω Δημιουργικών Καμπανιών.

Υπάρχει αυξανόμενη ανάγκη για πιο δημιουργικά και καινοτόμα προγράμματα σπουδών που ευθυγραμμίζονται με τα σχετικά ευρωπαϊκά πλαίσια ικανοτήτων, ανταποκρίνονται στις ανάγκες των μαθητών και αντιμετωπίζουν τις τρέχουσες κοινωνικές προκλήσεις. Αυτό καθιστά αναγκαία την απομάκρυνση από την παραδοσιακή βιβλιοκεντρική μάθηση και τη στροφή προς μια πιο βιωματική, μαθητοκεντρική και προσανατολισμένη στο σκοπό προσέγγιση. Οι ικανότητες, σε αυτό το πλαίσιο, αναφέρονται σε **ένα σύνολο δεξιοτήτων, αξιών, στάσεων και γνώσεων** που αποκτούν οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί για να δημιουργήσουν πολιτιστική αξία μέσω της κοινωνικής καινοτομίας και της δημιουργικότητας. Ένα πρόγραμμα σπουδών βασισμένο στις ικανότητες δίνει έμφαση στην ποικιλομορφία των μαθησιακών στυλ και ενσωματώνει όχι μόνο γνωστικές γνώσεις αλλά και συναισθηματικές, κιναισθητικές και άλλους τύπους γνώσεων. Το πρόγραμμα σπουδών δίνει έμφαση στους δηλωμένους στόχους, την ανατροφοδότηση, την αυτοαξιολόγηση και τις εναλλακτικές μαθησιακές εμπειρίες, οι οποίες επιτρέπουν στους μαθητές να γίνουν δημιουργικά σκεπτόμενοι, ενεργοί πολίτες και ψηφιακά ικανοί. Εξοπλισμένοι με αυτές τις ικανότητες, οι νέοι μπορούν να σχεδιάζουν δημιουργικές εκστρατείες, να διαδίδουν το μήνυμά

τους στο παγκόσμιο ψηφιακό περιβάλλον και να παρακινούν τη γενιά τους προς την κοινωνική αλλαγή.

Οι εταιρείες, ακολουθώντας τις αρχές της **Εκπαίδευσης Κοινωνικής Καινοτομίας** (NEMESIS, 2020), θα υλοποιήσουν δραστηριότητες που θα εστιάζουν στην ενεργό συμμετοχή των πολιτών και στη συμμετοχή των νέων στις προσπάθειες για την επίτευξη αλλαγών στις κοινότητες τους. Το Πρόγραμμα Σπουδών σκοπεύει να συνδυάσει τα εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά της Συμμετοχής των Νέων με τα σύγχρονα εργαλεία, με τη βελτίωση των ψηφιακών δεξιοτήτων, αλλά και με κίνητρα για δημιουργία, μέσα από θέματα που έχουν ως στόχο τη δημιουργία. Για το σκοπό αυτό, το Πρόγραμμα Σπουδών θα καταφέρει να αναδείξει τα δημιουργικά μυαλά των νέων, ώστε να δράσουν κριτικά και δημιουργικά προς την κατεύθυνση του οραματισμού καλύτερων εναλλακτικών λύσεων για τους ίδιους και τις κοινότητές τους (Watts & Guessous, 2006).

Λαμβάνοντας υπόψη την ανάλυση, οι ικανότητες που λείπουν από τα υπάρχοντα προγράμματα σπουδών, οι προσεγγίσεις βιωματικής μάθησης και οι παρεμβάσεις δημιουργικότητας θα αποτελέσουν ένα σημείο εισόδου στο πρόγραμμα σπουδών ή εκτός προγράμματος. Όπως προκύπτει από την έρευνα γραφείου, και ιδίως από τις καλές πρακτικές που έχουν εντοπιστεί σε ορισμένα από τα εθνικά πλαίσια, προτιμώνται και απαιτούνται προσεγγίσεις συνεργατικής και βιωματικής μάθησης.

Το πρόγραμμα σπουδών SCIL θα περιλαμβάνει ένα μείγμα δραστηριοτήτων, μέσω των οποίων οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν νέες ψηφιακές δεξιότητες, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα εργαλεία που θα ενισχύσουν επίσης τη δημιουργική τους σκέψη για την ιδιότητα του πολίτη.

4. Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις/Μεθοδολογίες

Ο παρών εκπαιδευτικός πόρος βασίζεται σε εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που οι εταιρείες έχουν διαπιστώσει ότι είναι αποτελεσματικές βάσει των εμπειριών τους στο παρελθόν, καθώς και σε αυτές που προσδιορίστηκαν από τη σύνθεση της έρευνας γραφείου και την εκτίμηση των αναγκών. Συγκεκριμένα:

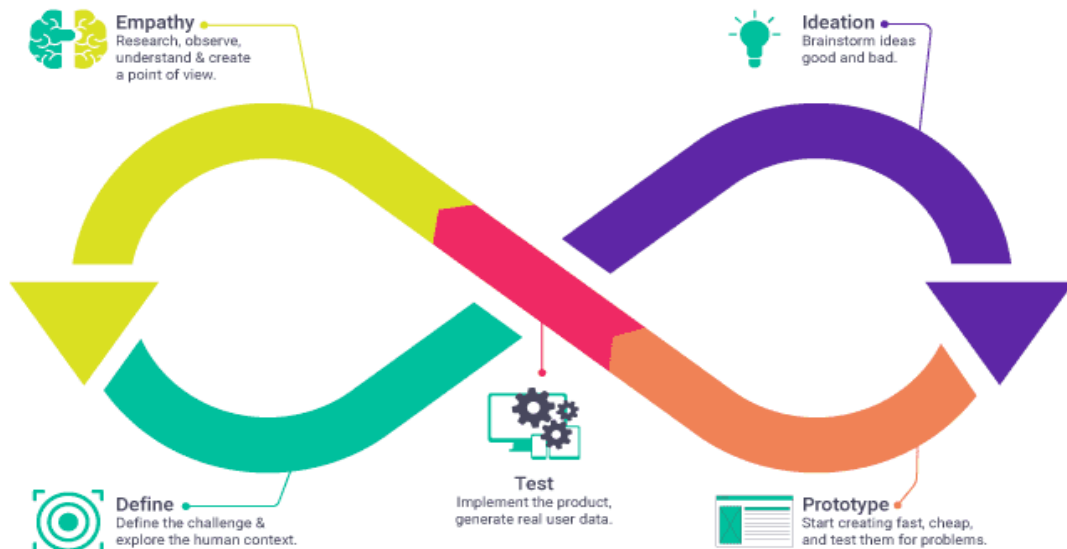
1. Η Εκπαίδευση Κοινωνικής Καινοτομίας είναι μια συνεργατική και συλλογική μαθησιακή διαδικασία για την ενδυνάμωση και την κοινωνικοπολιτική ενεργοποίηση των μαθητών ώστε να προωθήσουν την κοινωνική αλλαγή, ανεξάρτητα από την επαγγελματική τους πορεία. Χτίζει "τις ικανότητές τους να εντοπίζουν ευκαιρίες για τη δημιουργία κοινωνικής αξίας, να διαμορφώνουν συνεργασίες και να οικοδομούν κοινωνικές σχέσεις και να αναλαμβάνουν καινοτόμες δράσεις για μια πιο δημοκρατική και βιώσιμη κοινωνία" (NEMESIS, 2020).

2. Η Σχεδιαστική Σκέψη είναι μια παιδαγωγική μεθοδολογία επίλυσης προβλημάτων, βασισμένη στην ανθρωποκεντρική προσέγγιση, η οποία στοχεύει στην αντιμετώπιση πραγματικών και αναδυόμενων προβλημάτων. Η διαδικασία ακολουθεί 3 ή 4 βήματα, ανάλογα με το θέμα, και το χρονικό πλαίσιο του κάθε προβλήματος που πρέπει να αντιμετωπιστεί, μέσα από ουσιαστικές ιδέες που επιλύουν πραγματικά προβλήματα. Η σχεδιαστική σκέψη, ως εκπαιδευτική προσέγγιση, παρέχει τα εργαλεία στους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές, με τρόπο που προάγει τις στρατηγικές που βασίζονται στον εγκέφαλο, τη δημιουργική σκέψη και την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, προωθώντας τη μαθητοκεντρική παιδαγωγική.

Η Σχεδιαστική Σκέψη, ως διαδικασία, δεν ακολουθεί μια γραμμική εξέλιξη, αλλά βασίζεται στη λογική ενός συστήματος με αλληλοεπικαλυπτόμενους χώρους, με τους τρεις σημαντικούς να είναι **η έμπνευση, η ιδεολογία και η υλοποίηση**. Μια ενδεικτική διαδικασία σχεδιαστικής σκέψης, από τη Σχολή του Στάνφορντ, την οποία ακολουθεί το Πρόγραμμα Σπουδών SCIL, περιλαμβάνει τα ακόλουθα 5 στάδια: **i) ενσυναίσθηση, ii) ορισμός, iii) ιδεοληψία, iv) πρωτότυπο και v) δοκιμή**.

- i. Η φάση της ενσυναίσθησης αφορά την επικοινωνία, την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και την κατανόηση. Οι μαθητές θα πρέπει να αποκτήσουν μια ενσυναίσθητη κατανόηση του προβλήματος που προσπαθούν να επιλύσουν, η οποία θα επιτευχθεί μέσω διμερούς επικοινωνίας, έρευνας και συλλογής δεδομένων. Η ενσυναίσθηση, ως σύνολο δεξιοτήτων και στάσεων, είναι ζωτικής σημασίας για τη διαδικασία της σχεδιαστικής σκέψης, δίνοντας την ευκαιρία στον σχεδιαστή, να αποκτήσει μια αυθεντική εικόνα των ανθρώπων, της κοινότητας και των πραγματικών αναγκών τους.
- ii. Κατά τη διάρκεια της φάσης "Ορισμός", οι μαθητές θα καθορίσουν τους συγκεκριμένους στόχους, το σκοπό και το βασικό πρόβλημα, με βάση την ανάλυση της παρατήρησης και των δεδομένων που συλλέγονται μετά τη σύνδεσή τους με τις ομάδες-στόχους. Αυτοί οι ορισμοί ονομάζονται "δηλώσεις προβλήματος".
- iii. Η ιδεοληψία είναι η φάση, κατά την οποία δημιουργούνται οι ιδέες και οι λύσεις. Μια χρήσιμη και κοινή τεχνική, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί κατά τη φάση της Ιδεοληψίας, είναι ο καταγιγισμός ιδεών, όπου παρουσιάζονται όλες οι ιδέες, χρήσιμες ή μη.
- iv. Η φάση "Πρωτότυπο" μπορεί να είναι συνώνυμη με τον πειραματισμό, ενώ η διαδικασία πλησιάζει προς την τελική λύση. Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, προωθείται ο πειραματισμός με διαφορετικές ιδέες, επομένως οι διαδικασίες που ακολουθούνται πρέπει να είναι γρήγορες, ώστε να αφήνουν αρκετό χώρο για περισσότερους πειραματισμούς. Τα πρωτότυπα που σχεδιάζονται κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, βελτιώνονται συνεχώς, μέχρι το τελικό μοντέλο να ταιριάζει απόλυτα με την απαιτούμενη λύση.
- v. Η Δοκιμή είναι η τελευταία φάση, κατά την οποία δοκιμάζεται η ιδέα του πρωτοτύπου. Συνιστάται η φάση της δοκιμής να αναπτύσσεται με την παρουσία και τη συμβολή των τελικών χρηστών του μοντέλου που κατασκευάζεται.

5 Stages of Design Thinking



Springboard

1

3. Η **μάθηση με βάση το έργο** είναι μια δημοφιλής παιδαγωγική της ενεργητικής μάθησης που επηρεάζεται από το εποικοδομητικό εκπαιδευτικό παράδειγμα τόσο ως πρόγραμμα σπουδών όσο και ως φιλοσοφία μάθησης (Maudsley, 1999; Savery, 2006²).
4. **Επαυξημένη Πραγματικότητα**, αξιοποιώντας το οπτικοακουστικό υλικό, οι μαθητές θα γνωρίσουν πολλαπλούς τρόπους μάθησης και κατανόησης δημιουργικών θεμάτων, αλλά και να δημιουργήσουν το δικό τους υλικό AR, για να φτιάξουν το δικό τους ψηφιακό έργο τέχνης.

5. Ενότητες του προγράμματος σπουδών SCIL

5.1. Παρουσίαση του προγράμματος σπουδών

Το πρόγραμμα σπουδών θα ακολουθήσει μια **αναπτυξιακή προσέγγιση**: αρχικά θα εκπαιδεύσει τους μαθητές στα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν (καμπάνιες, δημιουργία ψηφιακής τέχνης) και στη συνέχεια θα τους εμπλέξει σε μια διαδικασία συν-δημιουργίας με την κοινότητα και τοπικούς δημιουργούς για τον εντοπισμό προβλημάτων και τον συν-σχεδιασμό καμπανιών. Η πλήρης καινοτομία του προγράμματος σπουδών SCIL έγκειται στην εστίαση που

¹ Retrieved from: <https://www.springboard.com/blog/design/what-is-design-thinking/>

² Maudsley, G. (1999). Do we all mean the same thing by "problem-based learning"? A review of the concepts and a formulation of the ground rules. *Academic Medicine*, 74(2), 178-85.

12:02; Savery, J. R. (2006). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 1(1), 9-20.

δίνεται στην ενίσχυση των ικανοτήτων των μαθητών, η οποία θα περιλαμβάνει ποικίλους τρόπους μάθησης, με βάση τα κενά που έχουν εντοπιστεί μέσω της έρευνας γραφείου, η οποία διεξήχθη για το εθνικό πλαίσιο των χωρών εταίρων.

Για το σκοπό αυτό, ο σχεδιασμός του προγράμματος σπουδών θα αναπτύξει τις 4 αναγνωρισμένες ικανότητες που πρέπει να επιτευχθούν για την προώθηση μιας ολιστικής παιδαγωγικής εμπειρίας για τους μαθητές: **Ψηφιακές δεξιότητες, ικανότητα συνεργασίας, ικανότητα ενεργού πολιτεότητας και ικανότητα δημιουργικότητας**. Κάθε ικανότητα θα συνδεθεί με διάφορες δραστηριότητες, οι οποίες θα σχεδιαστούν και θα ενσωματωθούν στα έξι εργαστήρια που έχουν σχεδιαστεί.

5.2. Στοχευμένες δεξιότητες

Μετά την έκθεση σύνθεσης και τη διεξοδική διαδικασία συνδιαμόρφωσης από τους εταίρους για τον εντοπισμό και τη συγκέντρωση των επιθυμητών ικανοτήτων, οι ακόλουθες ικανότητες ήταν αυτές που κυριάρχησαν στο σχεδιασμό και τις ανάγκες του υλικού SCIL. Συγκεκριμένα:

Ικανότητα	Επεξήγηση	Ενότητες
Ψηφιακές δεξιότητες	Χρησιμοποιήστε ψηφιακά μέσα για να δημιουργήσετε τη δική σας δραστηριότητα/τάξη/έργο με γνώμονα το σκοπό σας.	2,3
Ικανότητες συνεργασίας	Να συνεργάζεστε, ως ομάδα, βοηθώντας ο ένας τον άλλον, και να ολοκληρώνετε μια δραστηριότητα ή μια ιδέα που φέρνει πολιτιστική και κοινωνική αξία.	1,2,3
Ικανότητες ενεργού πολίτη	Συμμετέχετε ενεργά στις δραστηριότητες της κοινότητας σας, φέρνοντας τις δικές σας ιδέες για την επίλυση τοπικών προβλημάτων και την ενίσχυση της κοινωνικής συνοχής.	1,2,3
Ικανότητες δημιουργικότητας	Δημιουργία νέων τρόπων για να κάνεις ή να σκέφτεσαι τα πράγματα μέσω της εξερεύνησης, της μάθησης από την αποτυχία, της διορατικότητας και του οράματος.	1,2,3

Είναι πολύ σημαντικό να σημειωθεί ότι αυτές οι αρμοδιότητες δεν είναι φυσικά περιοριστικές αλλά οι επικρατούσες. Μπορούν να αναπτυχθούν και άλλες ικανότητες κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων.

5.3. Δομή ενότητας

Η δομή του Προγράμματος Σπουδών του SCIL είναι θεματικά δεσμευμένη και θα αναπτυχθεί μέσα από **3 Ενότητες** (DIY Campaign, CommunityID, Digital Art in Action) με **επτά Εργαστήρια**, με συγκεκριμένα θέματα, τα οποία παρουσιάζονται παρακάτω. Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης κάθε Εργαστηρίου, οι εκπαιδευτικοί θα χρησιμοποιούν κατάλληλες και καινοτόμες εκπαιδευτικές μεθοδολογίες, μεταξύ αυτών που αναλύονται σε αυτή την ενότητα. Αξιοποιώντας τις συγκεκριμένες μεθοδολογίες, μαζί με τις προτεινόμενες δραστηριότητες, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία **να αναπτύξουν (τουλάχιστον) τις τέσσερις ικανότητες** και να αποκτήσουν το αντίστοιχο σύνολο **δεξιοτήτων, στάσεων και γνώσεων**.

Τα παρακάτω εργαστήρια παρουσιάζουν εναλλακτικές εφαρμογές και επιλογές για κάθε εκπαιδευτικό **να προσαρμόσει το κάθε εργαστήριο στο δικό του εκπαιδευτικό πλαίσιο**, ώστε να αποφευχθεί η σύγχυση στη διατύπωση των Σχεδίων Μαθήματος, των Δραστηριοτήτων κ.λπ. Κάθε Εργαστήριο είναι σημαντικό για να κατανοήσουν οι μαθητές πώς να κατασκευάσουν και να υλοποιήσουν το δικό τους εμπνευσμένο έργο καμπάνιας μέσω ψηφιακών εφαρμογών, ακολουθώντας τις φάσεις της Σχεδιαστικής Σκέψης, όπως προαναφέρθηκε. Τα χρονοδιαγράμματα που αναφέρονται παρακάτω είναι ενδεικτικά και ο εκπαιδευτικός μπορεί να τα προσαρμόσει ανάλογα για να επιτύχει τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Κάθε Ενότητα αποτελείται από Εργαστήρια, πόρους που χρειάζεται ο εκπαιδευτικός για να εφαρμόσει το υλικό του SCIL και λεπτομερείς εξηγήσεις για κάθε δραστηριότητα.

!!! Πριν από την έναρξη της εφαρμογής παρακαλούμε να μοιράσετε στους μαθητές **ερωτηματολόγια αξιολόγησης** για την παρακολούθηση και αξιολόγηση της διαδικασίας. Θα τα βρείτε στο παράρτημα (τα ερωτηματολόγια αξιολόγησης πριν και μετά την εφαρμογή είναι πανομοιότυπα και **θα δοθούν στους μαθητές στην αρχή αλλά και στο τέλος της υλοποίησης του προγράμματος**).

Υλικό που απευθύνεται σε μαθητές ηλικίας: 13 - 18 ετών

5.4. Ενότητα 1: DIY Campaigning

Σε αυτή την Ενότητα, οι εκπαιδευτικοί, συμβουλευόμενοι επίσης την εκπαίδευση που έχουν λάβει, θα εξηγήσουν και θα παρουσιάσουν στους μαθητές το σημείο εκκίνησης μιας καμπάνιας και τον τρόπο με τον οποίο ένα σχέδιο μπορεί να βασιστεί στην **αλλαγή** που θέλετε να επιτύχετε στον κόσμο. Μέσα από μια μεθοδολογία σχεδιαστικής σκέψης, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί θα διερευνήσουν μαζί ποια βήματα υπάρχουν για να ακολουθηθούν, τη διαδικασία σκέψης και τους πιθανούς συνεργάτες που απαιτούνται για να φτάσουμε συλλογικά στην αλλαγή. Θα γνωρίσουν επίσης απλά εργαλεία για να σχεδιάσουν την καμπάνια τους και πώς να συσχετιστούν με κοινωνικά ζητήματα.

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Στο τέλος αυτού του μαθήματος, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη διαδικασία της σκέψης τους, να ιεραρχήσουν τις ανησυχίες τους ως ενεργοί πολίτες, να είναι σε θέση να αναλάβουν την ευθύνη για μη βιώσιμες συμπεριφορές και τοπικά ζητήματα, να είναι σε

θέση να σκέφτονται ορθολογικά και εκτός πλαισίου. Το πιο σημαντικό είναι ότι θα μάθουν πώς να δημιουργούν μια καμπάνια αλλά και πώς να τη διαδώσουν, συνεργαζόμενοι παράλληλα.

Αναπτυγμένες ικανότητες

Ενεργός πολιότητα: Οι μαθητές θα εμπνεόνται από τις υπάρχουσες καμπάνιες, θα κατανοούν τη δύναμη της γενιάς τους να δημιουργήσει ουσιαστικά κοινωνικά μηνύματα, μέσω των οποίων θα μπορούν να εμπνεύσουν περισσότερους ανθρώπους και να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν λύσεις στα υπάρχοντα κοινωνικά προβλήματα.

Συνεργασία: Μέσω της δραστηριότητας γνωριμίας, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να συνεργαστούν, εστιάζοντας στην κιναισθητική αντίληψη και τη συστημική σκέψη μαζί με τους συμμαθητές τους.

Δημιουργικότητα: Κατά τη διάρκεια του προβληματισμού και των δραστηριοτήτων της καμπάνιας, θα ζητηθεί από τους μαθητές να αφιερώσουν λίγο χρόνο και να εστιάσουν στην εσωτερική τους δημιουργικότητα, να απεικονίσουν τις ιδέες τους προκειμένου να ξεκινήσουν τη διαδικασία της καμπάνιας καθορίζοντας έναν στόχο.

Εργαστήριο 1: Το ταξίδι της αλλαγής/Προετοιμασία

Κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου, οι μαθητές θα εισαχθούν στο Πρόγραμμα Σπουδών SCIL και θα μάθουν για τη σημασία της δημιουργίας μιας καμπάνιας και τη διαδικασία σχεδιασμού ενός έργου που μπορεί να βασίζεται στην αλλαγή που θέλετε να επιτύχετε στον κόσμο. Το πρώτο Εργαστήριο θα χρησιμοποιηθεί ως εισαγωγικό μάθημα, το οποίο θα δώσει τις πληροφορίες γνώσης στους μαθητές και τα συναισθηματικά ερεθίσματα, ώστε να κατανοήσουν και να εμπνευστούν για τα επόμενα βήματα.

Εκπαιδευτικό υλικό

- Ένα βίντεο με θέμα "Η δύναμη της καμπάνιας των νέων", που παρουσιάζει μια ομάδα εφήβων και τον αντίκτυπό τους στην αναγκαία κοινωνική αλλαγή. Θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να εμπνεύσει τους μαθητές και να τους ενδυναμώσει να γίνουν οι ίδιοι δημιουργικοί ενεργοί πολίτες. Το βίντεο παρουσιάζεται στην αγγλική γλώσσα, με αγγλικούς υπότιτλους.

<https://www.youtube.com/watch?v=LZqzI5CVOHA>

- Αυτοκόλλητες σημειώσεις.
- Ένας χώρος στον τοίχο των αιθουσών διδασκαλίας, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως οπτικός πίνακας για ιδέες, εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν μικρό πίνακα, ή ένα κομμάτι ενός κουτιού κ.λπ.
- Φυλλάδια προβληματισμού των μαθητών, τα οποία μπορούν να είναι και σε ψηφιακή μορφή.

Εργαστήριο 1 Επισκόπηση

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια 50'
Δραστηριότητα γνωριμίας	Triangle - Παιχνίδι συστημάτων	10'

	Ποιες είναι οι σκέψεις και τα συναισθήματα που προέκυψαν από το παιχνίδι;	10'
Εισαγωγή	Παρουσιάστε την ιδέα της δημιουργίας καμπάνιας με βάση το έργο και εμπνεύστε τους μαθητές, χρησιμοποιώντας υπάρχοντα παραδείγματα επιτυχημένων εκστρατειών με επικεφαλής νέους.	15'
Στόχοι καμπάνιας	Καθορισμός στόχων	10'
Αναστοχασμός	Παρουσιάστε την άσκηση αναστοχασμού που θα χρησιμοποιείται σε κάθε βήμα της διαδικασίας.	5'
Μετα-αναστοχασμός	Άσκηση στο σπίτι: Οι μαθητές προσθέτουν τον προβληματισμό τους στο προσωπικό τους ημερολόγιο.	=

Εργαστήριο 1 Περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Δραστηριότητα γνωριμίας | 10 λεπτά

Ετοιμαστείτε:

- Προσαρμόστε το χώρο, έτσι ώστε να υπάρχει αρκετός χώρος για ελεύθερη κίνηση μέσα στην τάξη.
- Ζητήστε από τους μαθητές να σηκωθούν και να διασκορπιστούν ατομικά στην αίθουσα.
- Τοποθετήστε μια καρέκλα σε μια γωνία της αίθουσας, στην οποία ο δάσκαλος θα στέκεται όρθιος και θα κινηματογραφεί τη δραστηριότητα από ψηλά.

Εφαρμογή:

- Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν 2 άτομα, τυχαία, όχι συγκεκριμένα τους φίλους τους ή τους ανθρώπους που στέκονται δίπλα τους, και να τους κρατήσουν στο μυαλό τους μόνο για τον εαυτό τους.
- Εξηγήστε ότι κάθε μαθητής θα πρέπει να παρακολουθεί συνεχώς τα δύο άτομα που επέλεξε κατά τη διάρκεια του επόμενου βήματος.
- Ζητήστε από τους μαθητές να αρχίσουν να περπατούν τυχαία μέσα στην αίθουσα, χωρίς να χάνουν από τα μάτια τους τα δύο άτομα που έχουν επιλέξει, μέχρι να ακούσουν το "Σταματήστε".
- Επαναλάβετε τον κινούμενο κύκλο - γιατί είναι διασκεδαστικό για τους μαθητές.

Συζήτηση / 10 λεπτά

Μετά το παιχνίδι, οι μαθητές παραμένουν στην προηγούμενη θέση τους, ενώ οι καθηγητές κατεβαίνουν από την καρέκλα, ρωτώντας τους μαθητές τις εντυπώσεις τους από το παιχνίδι.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ερωτήσεις όπως:

- Το βρήκες δύσκολο να ακολουθήσεις τα άτομα που επέλεξες;
- Μπορούσες να κινείσαι ελεύθερα καθ' όλη τη διάρκεια;
- Πώς αισθάνθηκες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;
- Ποια είναι η γνώμη σου για τη δραστηριότητα;

Αφήστε τους μαθητές σας να παρακολουθήσουν το βίντεο που απεικονίζει τη δραστηριότητα από διαφορετική οπτική γωνία και ρωτήστε τους ξανά για τις εντυπώσεις τους.

Εξηγήστε ότι αντιπροσώπευαν την πολυπλοκότητα των αλληλένδετων δρώντων μέσα σε ένα σύστημα, αλλά και των αλληλένδετων συστημάτων, υπογραμμίζοντας τη σημασία της σχέσης μεταξύ των επιμέρους δρώντων και των συστημάτων και πώς η κίνηση του ενός κινεί και τους υπόλοιπους.

Δραστηριότητα 2: Εισαγωγή | 15 λεπτά

Ξεκινήστε το μάθημα με την εισαγωγή της ιδέας του Προγράμματος Σπουδών SCIL και παρουσιάστε το θέμα της δημιουργίας μιας καμπάνιας, εξηγώντας σύντομα τις φάσεις, και παρουσιάστε τη διαδικασία, μέσω της οποίας οι μαθητές θα δημιουργήσουν τελικά το δικό τους έργο.

- Εδώ μπορείτε να διανείμετε οποιοδήποτε υλικό (εικόνες, βίντεο, podcasts) που θα ενέπνευσε τους μαθητές σας, ιδίως υλικό που αφορά σε νέους changemakers, παραδείγματα σχολείων που αγωνίζονται για ένα καλύτερο μέλλον κ.λπ.

Μετά τις παρουσιάσεις, οι μαθητές θα εισαχθούν στη νοοτροπία επίλυσης προβλημάτων και στα βήματα της μεθοδολογίας Σχεδιαστικής Σκέψης που αναφέρθηκε παραπάνω.

1. Ενσυναίσθηση
2. Ορισμός
3. Ιδεοληψία
4. Πρωτότυπο
5. Δοκιμή

Η Σχεδιαστική Σκέψη, ως ολιστική διαδικασία, θα δώσει την ευκαιρία στους μαθητές να κατανοήσουν τις νέες πραγματικότητες, μέσω της προσωπικής επικοινωνίας με τους τοπικούς φορείς. Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές θα κληθούν να χρησιμοποιήσουν τα βασικά εργαλεία της κουλτούρας του σχεδιασμού, προκειμένου να βελτιώσουν και να οπτικοποιήσουν τη δημιουργική τους διαδικασία, για την επίλυση τοπικών προβλημάτων.

Δραστηριότητα 3: Αναστοχασμός / 5 λεπτά

Οι μαθητές άρχισαν να διαμορφώνουν μια εντύπωση σχετικά με τη διαδικασία της ιδέας του Προγράμματος Σπουδών SCIL, την προσέγγιση της μάθησης με βάση το έργο, δηλαδή το σχεδιασμό και την υλοποίηση μιας ψηφιακής καμπάνιας εμπνευσμένης από την τέχνη. Θα τους ζητηθεί να προβληματιστούν σχετικά με τη διαδικασία και να ζητήσουν διευκρινίσεις.

Δραστηριότητα 4: Στόχοι καμπάνιας | 10 λεπτά

Ο σχεδιασμός μιας καμπάνιας ενεργών πολιτών, με στόχο την επίλυση ενός τοπικού κοινωνικού ζητήματος, μπορεί να είναι συντριπτικός και χαοτικός, ιδίως κατά τη διάρκεια του 21ου αιώνα, όταν οι κοινωνικές, οικονομικές και περιβαλλοντικές δομές καταρρέουν. Ως εκ τούτου, οι

μαθητές πρέπει να αρχίσουν να οργανώνουν τις σκέψεις τους, προκειμένου να δημιουργήσουν μια μικρή δεξαμενή στόχων, και τελικά να καταλήξουν στο τελικό θέμα της καμπάνιας τους.

Εφαρμογή:

- Ζητήστε από τους μαθητές να αφιερώσουν **3' λεπτά και να κάνουν έναν προσωπικό καταγισμό ιδεών** σχετικά με τα θέματα που τους απασχολούν, όσον αφορά τα κοινωνικά, οικονομικά ή περιβαλλοντικά προβλήματα σε διεθνές επίπεδο.
- Μοιράστε άδεια χαρτιά με **αυτοκόλλητες σημειώσεις** στους μαθητές για να γράψουν το θέμα/πρόβλημα που πρέπει να επιλυθεί.
- Ζητήστε από τους μαθητές να τοποθετήσουν τα post-it σημειώματά τους σε μια μικρή γωνιά του τοίχου, για να δημιουργήσουν τον πρώτο τους οπτικό πίνακα, χωρίς να προσθέσουν το όνομά τους.
- Εξηγήστε στους μαθητές ότι ο οπτικός πίνακας θα είναι διαθέσιμος για να εμπνεόνται και να προβληματίζονται ελεύθερα μέχρι το τέλος του έργου.

Σημείωση: Για το επόμενο μάθημα, θυμηθείτε ότι θα πρέπει να ομαδοποιήσετε τις σημειώσεις post-it σε ομάδες με βάση παρόμοια θέματα ή θεματικές ενότητες. Αφού ομαδοποιήσετε τα θέματα, χωρίστε τους μαθητές σε 3-6 ομάδες, ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών, για να ενθαρρύνετε τη συνεργασία και την επικοινωνία.

Μετα-αναστοχασμός

Οι σύγχρονοι νέοι αντιμετωπίζουν μεγάλη δυσκολία να επικεντρωθούν σε ένα έργο που δεν έχει νόημα για αυτούς. Προκειμένου να τους εμπλέξουμε στο έργο της ψηφιακής καμπάνιας, θα πρέπει να συλλέξουμε όσο το δυνατόν περισσότερο εμπνευσμένο υλικό, από επιτυχημένες υπάρχουσες καμπάνιες. Επομένως, εκτός από τα γρήγορα εισαγωγικά βίντεο/παρουσίαση, ζητήστε από τους μαθητές σας **να αναζητήσουν και να συλλέξουν τουλάχιστον 2 εμπνευσμένες εκστρατείες ή καμπάνιες, σε θέματα της προτίμησής τους**. Αναθέστε το ως εργασία για το σπίτι.

Εδώ θα πρέπει να εξηγήσετε στους μαθητές ότι η μικρής κλίμακας έρευνα που πρέπει να γίνει, δεν είναι υποχρεωτική και δεν θα παρουσιαστεί στην τάξη, αλλά μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα δεδομένα για να εμπνευστούν για τη δική τους εργασία, όσον αφορά το θέμα, τις δημιουργικές ιδέες και τα εργαλεία.

Σημείωση: Βεβαιωθείτε ότι κάθε μαθητής έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο, όταν βρίσκεται εκτός σχολείου, και προσφέρετε στους εναλλακτικούς μαθητές να χρησιμοποιούν τις εγκαταστάσεις του σχολείου για την έρευνά τους.

Εργαστήριο 2 Το ταξίδι της αλλαγής/Δράση

Κατά τη διάρκεια του δεύτερου εργαστηρίου της Ενότητας 1, οι μαθητές θα γνωρίσουν και θα εντρυφήσουν στη μεθοδολογία της Θεωρίας της Αλλαγής, θα εργαστούν σε ένα κοινωνικό θέμα της επιλογής τους σε ομάδες και θα δημιουργήσουν τον πρώτο χάρτη σκέψεων γύρω από το τι μπορούν να κάνουν όσον αφορά την καμπάνια τους.

Εκπαιδευτικό υλικό

- Εισαγωγικό βίντεο για τη Θεωρία της Αλλαγής: https://www.youtube.com/watch?v=6zRre_gB6A4
- Παρουσίαση της καμπάνιας (**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**)
- Canvas για τη Θεωρία της Αλλαγής που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές ως οδηγό για το σχεδιασμό τους (**ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**)

Επισκόπηση Εργαστηρίου 2

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Εισαγωγή	Εισαγωγή στην καμπάνια	10'
	Αναστοχασμός	5'
Θεωρία της Αλλαγής	Εισαγωγή στη θεωρία. Χρήση του Canvas για την επεξεργασία πραγματικών προβλημάτων σε ομάδες.	55'
Παρουσίαση και Αναστοχασμός	Οι μαθητές παρουσιάζουν τις στρατηγικές τους. Αναστοχάζονται σχετικά με τη διαδικασία και τις άλλες παρουσιάσεις.	30-45 '

Εργαστήριο 2 Περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή στην καμπάνια | 15 λεπτά

Κάντε μια μικρή παρουσίαση του τι είναι η καμπάνια και τα βασικά στοιχεία για να πετύχετε τα αποτελέσματα που θέλετε προκειμένου να κάνετε μια αλλαγή.

Μπορείτε να βρείτε υλικό PowerPoint για να δημιουργήσετε την παρουσίασή σας στο παράρτημα.

Αφήστε λίγο χρόνο για ερωτήσεις στο τέλος της παρουσίασης.

Δραστηριότητα 2: Θεωρία της Αλλαγής | 55 λεπτά

Υπενθυμίστε στους μαθητές σας τα βήματα που ακολουθήθηκαν στο Εργαστήριο 1 και τις σημειώσεις post-it που είναι συγκεντρωμένα στον τοίχο.

Ερώτηση προς την τάξη: Συμβαίνει κάποιο από αυτά τα ζητήματα στη γειτονιά σας; Έχετε εντοπίσει τα προβλήματα και τις επιπτώσεις που έχουν σε εσάς;

Ξεκινήστε τη συζήτηση για 15 λεπτά.

Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των 4-5 μαθητών και καλέστε τους να επιλέξουν το θέμα με το οποίο θέλουν να ασχοληθούν και να αποφασίσουν μέσα στην ομάδα τους ποιο θα είναι το πιο σχετικό θέμα γι' αυτούς (10 λεπτά).

Παρουσιάστε τους το πρότυπο Canvas της Θεωρίας της Αλλαγής (που βρίσκεται στο παράρτημα) και μιλήστε τους για τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν. Μοιράστε ένα φυλλάδιο σε μορφή A3 και καλέστε τους να ξεκινήσουν την άσκηση.

Σημαντική σημείωση: Ξεκινήστε με γνώμονα το τέλος, καθορίζοντας την αλλαγή που θέλετε να επιφέρετε. Συνεργαστείτε με την ομάδα σας για να καταλήξετε σε συναίνεση και σημειώστε την στην αντίστοιχη στήλη.

Στη συνέχεια, επιστρέψτε στο πρόβλημα που προσπαθείτε να λύσετε και συμπληρώστε τις στήλες της γραμμής όπως ακολουθούν.

Δώστε στις ομάδες 30 λεπτά για να εργαστούν μαζί.

Δραστηριότητα 3: Παρουσίαση και Αναστοχασμός | 30-45 λεπτά

Οι μαθητές θα παρουσιάσουν τώρα την ιδέα τους στην τάξη και θα ακούσουν ενεργά τις άλλες ομάδες να παρουσιάζουν τη στρατηγική τους.

Δώστε λίγο χρόνο μετά τις παρουσιάσεις για να συζητήσετε τα κοινά σημεία και τις διαφορές στις προσεγγίσεις. Υπενθυμίστε στους μαθητές ότι θα χρησιμοποιήσουν αυτόν τον καμβά με την ομάδα τους αργότερα στα επόμενα Εργαστήρια όταν θα εμπλακούν με την κοινότητα και θα δημιουργήσουν το moodboard τους!

5.5. Ενότητα 2: COMMUNITY ID

Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στη συν-δημιουργία, φέρνοντας σε επαφή μαθητές, εκπαιδευτικούς, μέλη της κοινότητας και τοπικούς δημιουργούς, ξεκινώντας ένα διάλογο, εντοπίζοντας προβλήματα που αφορούν το σχολείο και την κοινότητά τους, ακολουθώντας την ενότητα 1. Σε αυτή την ενότητα θα δοθεί προσοχή σε μαθησιακές δραστηριότητες που θα επιτρέψουν στους μαθητές να εντυφλήσουν στα προβλήματα της τοπικής κοινότητας (π.χ. συνεντεύξεις με ενδιαφερόμενους φορείς), να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και μέσω ενός ανθρωποκεντρικού σχεδιασμού να δημιουργήσουν σχετικές καμπάνιες (Ενότητα 3).

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Στο τέλος αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσουν τη διαδικασία της σκέψης τους, να ιεραρχήσουν τις ανησυχίες τους ως ενεργοί πολίτες, να είναι σε θέση να αναλάβουν την ευθύνη για μη βιώσιμες συμπεριφορές και τοπικά ζητήματα και να σκέφτονται ορθολογικά και ελεύθερα. Θα ανοίξουν διάλογο με την κοινότητα και θα γνωρίσουν καλύτερα τα θέματα που σχετίζονται με την περιοχή διαμονής τους.

Αναπτυγμένες ικανότητες

Ενεργός πολιότητα: Οι μαθητές θα εμπνευστούν από τις υπάρχουσες καμπάνιες, θα κατανοήσουν τη δύναμη της γενιάς τους να δημιουργήσει ουσιαστικά κοινωνικά μηνύματα, μέσω των οποίων μπορούν να εμπνεύσουν περισσότερους ανθρώπους και να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν λύσεις στα υπάρχοντα κοινωνικά προβλήματα.

Συνεργασία: Μέσω της δραστηριότητας γνωριμίας, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να συνεργαστούν, εστιάζοντας στην κινητική αντίληψη και τη συστημική σκέψη μαζί με τους συμμαθητές τους.

Δημιουργικότητα: Κατά τη διάρκεια του αναστοχασμού και των δραστηριοτήτων της καμπάνιας, οι μαθητές θα κληθούν να αφιερώσουν λίγο χρόνο και να επικεντρωθούν στην εσωτερική τους δημιουργικότητα, να απεικονίσουν τις ιδέες τους προκειμένου να ξεκινήσουν τη διαδικασία της καμπάνιας καθορίζοντας έναν στόχο.

Ψηφιακές δεξιότητες: Χρησιμοποιώντας κοινωνικά δίκτυα και ψηφιακά εργαλεία, διαδικτυακές πλατφόρμες επικοινωνίας, οι μαθητές θα ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στον ψηφιακό γραμματισμό.

Εργαστήριο 1: Community Maps Lab_PROXYMO

Το εργαστήριο PROXYMO: Διαδικτυακή κουλτούρα και εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης επικεντρώνεται στην ανάδειξη των καθημερινών πρακτικών των μαθητών, παρέχοντας μια εκπαιδευτική προοπτική που ενθαρρύνει την κριτική και παραγωγική χρήση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης ως σημείο συνάντησης μεταξύ των κοινωνικών αναγκών και του προσωπικού και συλλογικού. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα αναρωτηθούν για τις προκλήσεις του κοινωνικού και πολιτισμικού τους πλαισίου, προσεγγίζοντας μια νέα προοπτική προς τη δημιουργικότητα και τον ακτιβισμό.

Η πρακτική ανάπτυξη επικεντρώνεται στους μαθητές, οι οποίοι στο τέλος αυτού του εργαστηρίου θα έχουν:

1. Χρησιμοποιήσει ψηφιακά εργαλεία και κοινωνικά δίκτυα για κριτική σκέψη, πολιτιστικό ακτιβισμό και προσωπικό-συλλογικό δέσιμο.
2. Να έχουν κίνητρα για να κατανοήσουν την εκπαίδευση στα μέσα ενημέρωσης ως διαδικασία έρευνας και παραγωγής κριτικής σκέψης.
3. Αναγνωρίσει τις δυνατότητες ορισμένων ψηφιακών πλατφορμών ως τρόπο βελτίωσης του ακτιβισμού και του κοινωνικού τους δεσμού.
4. Γνωρίσει δημιουργούς και δει αναφοράς και πηγές που είναι διαθέσιμες στο Διαδίκτυο για εκπαιδευτική χρήση.

Εκπαιδευτικό υλικό

1. Ελέγξτε το εκπαιδευτικό βίντεο στο κανάλι της SCIL στο Youtube ή στον ιστότοπο (*Proxymo*)
2. Εκτυπώστε έναν χάρτη google από την περιοχή σας ή σχεδιάστε τον.

Εργαστήριο 1 Επισκόπηση

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Εισαγωγή	Παρόν εργαστήριο PROXYMO	10'
Προσδιορίστε τις ανάγκες σας I	Ψηφιακή χαρτογράφηση	15'
Προσδιορίστε τις ανάγκες σας II	Χαρτογράφηση περιοχής	15'

Εργαστήριο 1 Περιγραφή

Δραστηριότητα 1: Παρουσίαση του εργαστηρίου PROXYMO | 10 λεπτά

Χρησιμοποιήστε 10 λεπτά για να συνδεθείτε με τους μαθητές σας και να τους παρουσιάσετε την ολοκληρωμένη δραστηριότητα που θα αναπτύξετε μαζί. Μπορείτε επίσης να τους δείξετε το εκπαιδευτικό βίντεο για το PROXYMO. Όπωςδήποτε, είναι πολύ σημαντικό να τους εξηγήσετε με ειλικρίνεια γιατί αυτή η δραστηριότητα μπορεί να είναι σημαντική και τις προσδοκίες σας σχετικά με αυτήν. Ορισμένες δηλώσεις μπορεί να είναι οι εξής:

- Είναι σημαντικό να γνωρίσουμε τους γείτονές μας επειδή οι περισσότεροι από αυτούς έχουν φοιτήσει σε αυτό το σχολείο, θα μπορούσαν να μοιραστούν μαζί μας κάποιες αναμνήσεις σχετικά με αυτό ή να μας πουν κάτι που δεν ξέρουμε.
- Αν γνωρίζουμε την κοινότητα μας, θα αισθανόμαστε ασφαλείς σε κάθε περίπτωση.
- Ξοδεύουμε πολύ χρόνο στο Διαδίκτυο και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, και αν καταφέρουμε να τα αξιοποιήσουμε από εκπαιδευτική σκοπιά, θα μπορούσαμε να τα χρησιμοποιήσουμε ως τόπο μάθησης.

Δραστηριότητα 2: Ψηφιακή χαρτογράφηση | 15-30 λεπτά (ανάλογα με το πόσο μεγάλη είναι η ομάδα)

Τώρα έχετε 15 λεπτά για να γνωρίσετε τα ενδιαφέροντα των μαθητών σας. Μαζί με όλους τους μαθητές θα κάνετε μια κατάταξη των αιτήσεων. Θα αποτελείται από μια λίστα με τις εφαρμογές κοινωνικής δικτύωσης που χρησιμοποιεί περισσότερο η ομάδα σας (Youtube, TikTok, Instagram, Be.Real, Facebook). Τρεις εφαρμογές είναι αρκετές. Μετά από αυτό, θα χωρίσετε την τάξη σε τρεις ομάδες. Κάθε μία από αυτές θα εργαστεί σε μια διαφορετική εφαρμογή στις επόμενες αποστολές:

- Από ποιους χρήστες αυτής της εφαρμογής θα συνιστούσατε να πάρετε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις έκτακτες ειδήσεις;
- Ποιοι χρήστες αυτής της εφαρμογής δημιουργούν περιεχόμενο σχετικά με την ιστορία/τη λογοτεχνία/την επιστήμη ή άλλους τομείς γνώσης;
- Γνωρίζετε δημιουργούς περιεχομένου που εστιάζουν σε πολιτισμικές καταπιέσεις όπως ο ρατσισμός, ο φεμινισμός, ο ανθρωποκεντρισμός ή η βιωσιμότητα;
- Ποιοι δημιουργοί περιεχομένου σας κάνουν να γελάτε; Γνωρίζετε ποιος είναι ο σκοπός τους για τη χρήση του χιούμορ;
- Τι άλλο θα θέλατε να δημιουργηθεί στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης;

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, κάθε ομάδα μαθητών θα απαντήσει σε αυτές τις ερωτήσεις σχετικά με την εμπειρία της σε μια εφαρμογή κοινωνικής δικτύωσης.

Δραστηριότητα 3. Χαρτογράφηση περιοχής | 15 λεπτά

Οι περισσότεροι από τους μαθητές σας θα πρέπει να ζουν στην ίδια γειτονιά με το σχολείο ή τουλάχιστον να γνωρίζουν καλά την περιοχή. Για να ξεκινήσετε αυτή τη δραστηριότητα ζητήστε τους να συστηθούν ως μια συγκεκριμένη περιοχή της γειτονιάς, λέγοντας μια ιστορία ή κάτι προσωπικό γι' αυτήν.

Για παράδειγμα, "Γεια σας, βρίσκομαι στην παιδική χαρά που βρίσκεται κοντά στην κεντρική πλατεία της γειτονιάς. Πήγαινα εκεί όταν ήμουν παιδί και γνώρισα πολλούς φίλους που ακόμα αγαπώ και περνάμε πολύ χρόνο μαζί" ή "Θέλω να μιλήσω για το σούπερ μάρκετ γιατί έχω μια

αστεία ανάμνηση από εκεί. Πριν από πολλά χρόνια πήγα με τον πατέρα μου για να αγοράσουμε κάτι και βιαζόμασταν, οπότε ο πατέρας μου δεν κατάλαβε ότι χάθηκα στη ζώνη "πρωινού", με βρήκε δέκα λεπτά αργότερα να κάθομαι στο έδαφος τρώγοντας απλώς σοκολατένια μπισκότα και παίζοντας με τα άδεια κουτιά".

Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές θα δημιουργήσουν μια προσωπική, αποτελεσματική χαρτογράφηση της περιοχής τους.

Φέρτε έναν χάρτη της περιοχής (π.χ. εκτυπωμένο από το google maps) και αντιστοιχίστε κάθε μέρος για το οποίο οι μαθητές λένε μια ιστορία. Αν δεν μπορέσατε να βρείτε χάρτη, προσπαθήστε να τον σχεδιάσετε. Προβάλλετε μια εικόνα της περιοχής σας και χρησιμοποιήστε ένα χαρτί στον τοίχο, και στη συνέχεια σχεδιάστε την ακολουθώντας τις προβαλλόμενες γραμμές. Με αυτόν τον τρόπο θα έχετε έναν χειροποίητο χάρτη που θα φτιάξετε μόνοι σας.

Θα τοποθετήσουμε πολλαπλά επίπεδα σε αυτόν τον χάρτη:

- a) **Προσωπικά/συναισθηματικά:** Σημειώστε στο χάρτη τα σημεία που αναφέρθηκαν από τους μαθητές κατά τη διάρκεια των παρουσιάσεων τους. Επίσης, αν νομίζετε ότι θα ήταν ενδιαφέρον, μπορείτε να εστιάσετε σε αναμνήσεις από το παρελθόν τους ή σε σημεία που έχουν μοναδική σημασία για αυτούς σήμερα.
- b) **Πολιτιστικές προεκτάσεις:** Ποιες πολιτιστικές ζώνες μπορούν να βρουν στη γειτονιά τους, να τις εντοπίσουν στο χάρτη. Μερικά παραδείγματα θα μπορούσαν να είναι η βιβλιοθήκη ή ένα πολιτιστικό ίδρυμα. Προσκαλέστε όμως τους μαθητές σας να προχωρήσουν λίγο παραπέρα και να σκεφτούν επίσης τις πολιτιστικές εκφράσεις: *Πού χορεύουν οι κάτοικοι της περιοχής; Πού συγκεντρώνονται ή γιορτάζουν μαζί; Ποια πολιτιστική άυλη κληρονομιά έχει η γειτονιά; Ίσως μια τοιχογραφία;*
- c) **Συγκρούσεις/επιθυμίες των πολιτών:** Τώρα είναι η στιγμή να βρείτε τα καυτά σημεία που σχετίζονται με τα δικαιώματα ή τους αγώνες των πολιτών. Εντοπίστε κοινότητες ή ομάδες ακτιβισμού και αυτοοργάνωσης στη γειτονιά σας.

Αυτά είναι παραδείγματα διαφορετικών ειδών χαρτογραφήσεων. Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά της περιοχής σας θα είναι χρήσιμο να χαρτογραφήσετε όλα αυτά τα επίπεδα ή μόνο ένα μέρος τους.

Εργαστήριο 2 Παραγωγή _Κατασκευή moodboard

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια αυτού του εργαστηρίου θα προχωρήσουν στην παραγωγή ενός χάρτη που θα συνδέει το σχολείο τους με την κοινότητα. Θα απεικονίσουν την περιοχή τους χρησιμοποιώντας τα δεδομένα που συνέλεξαν από το προηγούμενο εργαστήριο για να σχεδιάσουν το "σχολικό χταπόδι" που φτάνει μέχρι την κοινότητα. Θα προβληματιστούν σχετικά με την περιοχή τους και σε ομάδες θα δημιουργήσουν πίνακες διάθεσης που θα μεταφορτωθούν σε ψηφιακές εφαρμογές. Θα τους ζητηθεί να γράψουν χειρόγραφα ή/και να σκισάρουν ψηφιακά τις σκέψεις τους για τα επιλεγμένα θέματα/ζητήματα. Αυτές οι δημιουργίες θα λειτουργήσουν ως ένας "καμβάς" για την καλλιτεχνική τους καμπάνια.

Εκπαιδευτικό υλικό

1. Χρησιμοποιήστε ψηφιακές εφαρμογές από το προηγούμενο Εργαστήριο.
2. Για τα moodboards: Χρησιμοποιήστε είτε χαρτί και στυλό/χρωματιστά μολύβια/χαρτιά για κολάζετε αυτοκόλλητες σημειώσεις. Εναλλακτικά χρησιμοποιήστε εφαρμογές όπως το Canva, για να σχεδιάσετε ψηφιακά moodboards.

3. Εάν επιλέξετε να δημιουργήσετε ένα βίντεο χρησιμοποιήστε μια συσκευή καταγραφής (tablet, τηλέφωνο, κάμερα)

Εργαστήριο 2 Επισκόπηση

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Παραγωγή	“Το σχολείο σας ως χταπόδι”	20’
Παραγωγή	Συν-σχεδιασμός του θέματος και της παραγωγής σας	45’

Εργαστήριο 2 Περιγραφή

Δραστηριότητα 1. Το σχολείο σου ως χταπόδι | 20 λεπτά

Ρωτήστε τους μαθητές σας: *Πόσο χταπόδι είναι το σχολείο σας;*

Ας κατανοήσουμε τις σχέσεις ως πλοκάμια. Φανταστείτε ότι το σχολείο σας είναι το κέντρο του χταποδιού, σχεδιάστε τα πλοκάμια του προς τα υπόλοιπα σημεία που εντοπίσατε κατά τη διάρκεια της χαρτογράφησης της επικράτειας. Αναπαραστήστε επίσης την ισχύ της σχέσης, όσο πιο ισχυρή είναι η σχέση, τόσο πιο παχύ είναι το πλοκάμι.

Τώρα θα πρέπει να έχετε μέσα σε μια επισκόπηση τον τρόπο με τον οποίο το σχολείο επικοινωνεί με τους υπόλοιπους παράγοντες της γειτονιάς. *Πιστεύετε ότι θα μπορούσατε να βελτιώσετε κάποια από αυτές τις σχέσεις; Τι θα ενδιέφερε περισσότερο τους μαθητές σας;*

Δραστηριότητα 2. Συν-σχεδιασμός του θέματος και της παραγωγής σας - Δημιουργία moodboard | 45 λεπτά

Αποφασίστε το πλοκάμι/θέμα για το οποίο θέλετε να εργαστείτε. Ίσως είναι καλή ιδέα να χωρίσετε τους μαθητές σε διαφορετικές ομάδες και να ασχοληθούν με διαφορετικά θέματα.

Κάθε πλοκάμι/σχέση είναι και ένα θέμα. Γράψτε το. Δημιουργήστε. Ανεβάστε το για να το δουν όλοι.

Επιστρέψτε στην ψηφιακή χαρτογράφηση και επιλέξτε έναν ή περισσότερους δημιουργούς περιεχομένου που σας εμπνέουν σε σχέση με το θέμα πάνω στο οποίο εργάζεστε. Τώρα κάθε ομάδα θα πρέπει να προετοιμάσει ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο για την εφαρμογή που επέλεξε. Πριν αρχίσουν να δημιουργούν είναι πολύ σημαντικό να προετοιμάσουν ένα σενάριο, προσχέδιο κειμένου, στοιχεία εικόνας κ.λπ. Να θυμάστε ότι κάθε δημιουργία ή έργο τέχνης απαιτεί πολλή προεργασία, δεν γίνεται αυθόρμητα.

Μόλις δημιουργήσετε το περιεχόμενό σας, ανεβάστε το στην εφαρμογή της προτίμησής σας. Μπορείτε επίσης να επισημάνετε τον δημιουργό περιεχομένου που σας ενέπνευσε και να εκφράσετε τις σκέψεις σας για το θέμα, καθιστώντας το γενικότερο για την κοινωνία.



Συμβουλή: Αν επισημάνετε έναν δημιουργό περιεχομένου, μπορεί να γίνει ο εκφωνητής της αποστολής σας.

Εργαστήριο 3 Διαδικτυακό εργαστήριο ομαδικών συζητήσεων

Κατά τη διάρκεια αυτού του Εργαστηρίου, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να παρουσιάσουν το έργο τους οργανώνοντας μια διαδικτυακή συζήτηση με ενδιαφερόμενους από τη γειτονιά ή την περιοχή τους. Μαζί με τον καθηγητή τους, θα επιλέξουν μια κατάλληλη πλατφόρμα για τη συζήτηση. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας χαρτογράφησης, οι μαθητές θα συμμετάσχουν σε συζητήσεις με μέλη της κοινότητας, εκπαιδευτικούς και δημιουργικούς επαγγελματίες για να αναλύσουν τα ευρήματά τους και να δημιουργήσουν συνεργατικά ιδέες για τις εκστρατείες τους (Ενότητα 3). Επιπλέον, θα λάβουν ανατροφοδότηση σχετικά με τις δημιουργίες τους και θα λάβουν καθοδήγηση σχετικά με το πώς να προχωρήσουν με τις προσπάθειες των καμπανιών τους.

Αυτό μπορεί να γίνει με τη μορφή μιας καταγεγραμμένης συνεδρίας Zoom (ή άλλης πλατφόρμας), ώστε οι μαθητές να κρατούν σημειώσεις για την ανάπτυξη του έργου τους. Οι ιδέες μπορούν να εμπλουτίσουν τα ήδη δημιουργημένα moodboards τους.

Εκπαιδευτικό υλικό

1. Χρησιμοποιήστε τα moodboards που δημιουργήθηκαν σχετικά με τη συνεδρία,
2. Κατάλογος επαφών για καλεσμένους από την κοινότητα που σχετίζονται με θέματα που έχουν εντοπίσει οι μαθητές (δημόσιες αρχές/φορείς της εκπαίδευσης/ακτιβιστές/καλλιτέχνες κ.λπ.),
3. Χρήση συσκευής καταγραφής (tablet, τηλέφωνο, κάμερα) για τη συνεδρία Zoom.

5.6. Ενότητα 3: Digital Art in Action

Αυτή η ενότητα επικεντρώνεται στην πραγματική ανάπτυξη των καμπανιών, κατά την οποία οι μαθητές θα δημιουργήσουν χρονοδιαγράμματα, συγκεκριμένες δράσεις και στρατηγική. Με τη βοήθεια των καλλιτεχνών, οι μαθητές θα κατασκευάσουν το ψηφιακό έργο τέχνης με βάση το περιεχόμενο της καμπάνιας τους.

Μαθησιακοί στόχοι της ενότητας

Μέσω αυτής της ενότητας, οι μαθητές θα μάθουν πώς να σχεδιάζουν μια καλλιτεχνική καμπάνια, πώς να δημιουργούν κείμενο καμπάνιας, πώς να περιλαμβάνουν οπτικά στοιχεία όπως εικόνες, GIFs, βίντεο και πώς να παρουσιάζουν και να προωθούν την καλλιτεχνική τους καμπάνια χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα SCIL.

Ικανότητες που αναπτύχθηκαν

Ψηφιακή: Στο πλαίσιο του Εργαστηρίου Έργων Τέχνης Επαυξημένης Πραγματικότητας οι μαθητές θα μάθουν πώς να χρησιμοποιούν διάφορες εφαρμογές και εργαλεία για τη δημιουργία Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR). Στο Εργαστήριο Εκστρατειών Βασισμένων

στην Τέχνη, οι μαθητές θα εξασκηθούν στο πώς να προσθέτουν διαφορετικά οπτικά στοιχεία στην εκστρατεία τους και πώς να την παρουσιάζουν και να την προωθούν εξασκώντας έτσι τις ψηφιακές τους δεξιότητες.

Ενεργός πολιτότητα: Μέσω της σχεδίασης της καλλιτεχνικής καμπάνιας οι μαθητές θα μάθουν πώς να παρουσιάζουν τα τοπικά προβλήματα που είναι σημαντικά για την κοινωνία τους και να προτείνουν λύσεις για τον μετριασμό τους.

Συνεργασία: Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να συνεργαστούν, να συζητήσουν, να αναλύσουν, να επιλέξουν από κοινού, να δημιουργήσουν νέες κατάλληλες περιγραφές και οπτικά στοιχεία για να δημιουργήσουν την ιδέα της καμπάνιας.

Δημιουργικότητα: Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να επιδείξουν τη δημιουργικότητά τους, καθορίζοντας την προώθηση μέσω των μέσων ενημέρωσης, προσδιορίζοντας τρόπους προσέγγισης της κοινότητας και επιλέγοντας τα κατάλληλα εργαλεία και δίκτυα για την επίτευξη του επιδιωκόμενου αντίκτυπου.

Εργαστήριο 1: Εργαστήριο Επαυξημένης Πραγματικότητας (AR)

Χρησιμοποιώντας την μεθοδολογία Agile, οι ομάδες των μαθητών θα δημιουργήσουν ψηφιακά έργα τέχνης, αξιοποιώντας πλατφόρμες σχεδιασμού και ανάπτυξης. Με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών που είναι επίσης καλλιτέχνες, θα δημιουργήσουν το περιεχόμενο που επιθυμούν (συμπεριλαμβανομένων εικόνων, βίντεο και ήχου).

Οι εκπαιδευτικοί θα χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία από το IO2 (Teachers Training Toolkit) για να παρουσιάσουν μια εφαρμογή κατάλληλη για το επίπεδο των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών και να τους προτείνουν διάφορους τρόπους με τους οποίους μπορούν να μετατρέψουν τα mood boards τους σε πραγματικά ψηφιακά έργα τέχνης χρησιμοποιώντας QR codes, AR εφαρμογές στα κινητά τους τηλέφωνα κλπ.

Εκπαιδευτικό υλικό

1. Χρησιμοποιήστε το κεφάλαιο του IO2 για τα εργαλεία DigiArt (+ παράρτημα). Συμβουλευτείτε επίσης τα βίντεο στο κανάλι της SCIL στο Youtube.
2. Tablets, κινητά.

Περιγραφή εργαστηρίου

Η διάρκεια κάθε συνεδρίας μπορεί να κυμαίνεται από 45 έως 90 λεπτά, ανάλογα με το επίπεδο των ψηφιακών ικανοτήτων των μαθητών.

Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να δώσουν χρόνο στους μαθητές να πειραματιστούν με τις εφαρμογές και να προβληματιστούν για το πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις εφαρμογές για να επικοινωνήσουν καλύτερα το μήνυμά τους μέσω της καμπάνιας που βασίζεται στην τέχνη.

Εργαστήριο 2: Καμπάνιες βασισμένες στην τέχνη

Οι καμπάνιες που βασίζονται στην τέχνη λειτουργούν στη διασαύρωση της τέχνης και του ακτιβισμού και ως εκ τούτου, θεωρούν την τέχνη, τον ακτιβισμό, το σχολείο και το ευρύ κοινό ως εξίσου σημαντικά ενδιαφερόμενα μέρη. Μια επιτυχημένη καλλιτεχνική εκστρατεία όχι μόνο ενημερώνει το κοινό για τις δράσεις μας, αλλά και το εμπλέκει στις δραστηριότητές μας. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω αναρτήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, παραστάσεων, εκθέσεων, δημόσιων εκδηλώσεων και άλλων δημιουργικών μεθόδων διάδοσης. Σε αυτή την ενότητα, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα αξιοποιήσουν τις γνώσεις που αποκτήθηκαν σε προηγούμενες ενότητες για να συνοψίσουν τις ιδέες και να δημιουργήσουν μια συγκεκριμένη ψηφιακή καλλιτεχνική εκστρατεία. Στο τέλος αυτής της ενότητας, η ιδέα της καλλιτεχνικής καμπάνιας θα έχει αναπτυχθεί και θα είναι έτοιμη να παρουσιαστεί ή να εκτελεστεί στις ομάδες-στόχους.

Στόχος αυτής της ενότητας, καθώς και ολόκληρου του προγράμματος σπουδών, είναι να παρακινήσει, να εμπνεύσει και να ενδυναμώσει τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές να συνεργαστούν με διάφορους καλλιτέχνες, δημιουργικούς επαγγελματίες και ενδιαφερόμενους φορείς για να δημιουργήσουν ενδιαφέρουσες καμπάνιες ή έργα βασισμένα στην τέχνη που προωθούν σημαντικά θέματα και ευαισθητοποιούν για τοπικά ζητήματα.

Εκπαιδευτικό Υλικό

1. Δείτε βίντεο σχετικά με την καμπάνια για έμπνευση στο κανάλι/ιστοσελίδα του SCIL στο Youtube.
2. Χρησιμοποιήστε εφαρμογές όπως το GIFmaker, ελέγξτε βίντεο στο Vimeo.
3. Οργανώστε χώρους για την παρουσίαση των καμπανιών.

Εργαστήριο 2 Επισκόπηση

Τύπος δραστηριότητας	Δραστηριότητα	Διάρκεια
Καλλιτεχνική άσκηση	Scribble monsters	15'
Ιδέα καμπάνιας	Ανάπτυξη του υλικού της καμπάνιας	30'
Εικαστικά στοιχεία καμπάνιας	Επιλογή και δημιουργία νέων αποτελεσματικών οπτικών στοιχείων που ολοκληρώνουν την καμπάνια.	60'
Πρώθηση καμπάνιας	Καθορισμός εργαλείων, δικτύων και διαύλων προώθησης.	30'

Παρουσίαση/εκτέλεση καμπάνιας	Ολοκλήρωση και δοκιμή της καμπάνιας που δημιουργήθηκε.	30'
Αναστοχασμός	Αναστοχασμός των μαθητών σχετικά με την πλήρη διαδικασία/πρόγραμμα σπουδών.	-

Εργαστήριο 2 Περιγραφή

Δραστηριότητα 1 Καλλιτεχνική άσκηση | 15 λεπτά

Σε αυτή την άσκηση τέχνης, δεν απαιτείται από τους μαθητές να έχουν δεξιότητες ζωγραφικής. Παρέχει μια εξαιρετική ευκαιρία στους μη καλλιτέχνες να αναπτύξουν τις δεξιότητες οπτικής σκέψης και φαντασίας, ενώ παράλληλα διεγείρει τη δημιουργικότητά τους.

Εφαρμογή:

- Ζητήστε από τους μαθητές να πάρουν χαρτί και μολύβια και να σχεδιάσουν ένα ελεύθερο σχήμα. Ας είναι όσο το δυνατόν πιο τυχαίο. Ενεργοποιήστε τη φαντασία τους - Ζητήστε από τους μαθητές να απαντήσουν στις ακόλουθες ερωτήσεις: *Τι είδους χαρακτήρα έχει το σχήμα; Τι διάθεση εκπέμπει; Το φαντάζεστε να είναι θυμωμένο; χαρούμενο; ήρεμο; ενθουσιασμένο;*
- Ξεκινήστε να σχεδιάζετε - προσθέστε τα μάτια, το στόμα, τα πρόσθετα (χέρια, πόδια, μαλλιά, ουρά, ρούχα....). Συγχαρείτε όλους τους μαθητές. Μόλις δημιούργησαν έναν πρωτότυπο δικό τους χαρακτήρα.

Για την άσκηση στο σπίτι οι μαθητές μπορούν να πειραματιστούν και να διασκεδάσουν περισσότερο ξεκινώντας με κηλίδες μπογιάς αντί για τυχαία σχήματα.

Δραστηριότητα 2: Ιδέα καμπάνιας | 30 λεπτά

Στις προηγούμενες ενότητες, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές διδάχθηκαν πώς να προσδιορίζουν τα θέματα της καμπάνιας, να καθορίζουν τους στόχους, να καθορίζουν τις ομάδες-στόχους και άλλους ενδιαφερόμενους, να αναλύουν και να επικοινωνούν με την τοπική κοινότητα και να δημιουργούν ψηφιακή τέχνη ως σημαντικό στοιχείο της καμπάνιας. Αυτό συμβαίνει επειδή τα οπτικά στοιχεία είναι πιο αποτελεσματικά στην ενσωμάτωση ενός μηνύματος σε σύγκριση με τη χρήση μόνο λέξεων.

Κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα σχεδιάσουν την ιδέα της καμπάνιας τους και θα αποφασίσουν τους καλύτερους τρόπους προώθησης και παρουσίασης της. Ο στόχος είναι να μεταδώσετε αποτελεσματικά την ιστορία της εκστρατείας/του έργου, ώστε οι αναγνώστες να ενθουσιαστούν, να τη μοιραστούν και να την υποστηρίξουν.

Οι εκπαιδευτικοί σε αυτό το σημείο θα πρέπει να παρουσιάσουν την [πλατφόρμα SCIL](#) δημιουργώντας έναν ιδιωτικό χώρο εργασίας για να εργαστούν οι μαθητές τους.

Μοιραστείτε με τους μαθητές σας τους βιντεοσκοπημένους πόρους που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο του AV hub του έργου SCIL, οι οποίοι είναι επίσης διαθέσιμοι στο κανάλι YouTube του

έργου. Συγκεκριμένα, δώστε έμφαση στο βίντεοσκοπημένο υλικό που παρουσιάζει τα εργαλεία, τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης και τις πρακτικές συμβουλές για τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές σχετικά με τον τρόπο δημιουργίας και προώθησης καμπανιών μέσω διαδικτυακών εργαλείων.

Εφαρμογή:

- Με βάση τις εργασίες που δημιουργήθηκαν κατά τη φάση "Το σχολείο σας ως χταπόδι", οι μαθητές αποφασίζουν το πιο επείγον θέμα που θα επεξεργαστούν για την καμπάνια τους.
- Παρουσίαση της ιδέας/του κειμένου της καμπάνιας στους μαθητές. Χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και αναθέστε καθήκοντα - κάθε ομάδα θα εργαστεί σε τρεις κατηγορίες/περιγραφές του κειμένου της καμπάνιας.
Σημείωση: Η συγγραφή κειμένου καμπάνιας δεν μοιάζει με μια έκθεση ή μια αίτηση επιχορήγησης - είναι άμεση, ξεκάθαρη και μπαίνει στο ψητό. Οι περισσότεροι άνθρωποι αφιερώνουν μόνο λίγα λεπτά στο κείμενο/σελίδα της καμπάνιας πριν αποφασίσουν να την υποστηρίξουν, οπότε είναι υψίστης σημασίας να το κρατήσετε όσο πιο απλό γίνεται.
- Αφού κάθε ομάδα ολοκληρώσει τα αντίστοιχα καθήκοντά της, θα παρουσιάσουν και θα συζητήσουν τη δουλειά τους για να ολοκληρώσουν την ιδέα και το κείμενο της καμπάνιας. Επιπλέον, οι μαθητές θα αποφασίσουν ποιος θα είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση της ιδέας της καμπάνιας.

Δραστηριότητα 3: Εικαστικά στοιχεία της καμπάνιας | 60 λεπτά

Τα οπτικά στοιχεία είναι ζωτικής σημασίας στις καμπάνιες, καθώς προβάλλουν αποτελεσματικά το επιδιωκόμενο έργο στους πιθανούς υποστηρικτές. Προσκαλέστε τους μαθητές σας στον οπτικό κόσμο:

1. Εικόνα - Όταν σχεδιάζετε μια καμπάνια, η εικόνα κεφαλίδας πρέπει να είναι η πιο φωτεινή ή ισχυρή εικόνα που χρησιμοποιείται. Αποφύγετε να συμπεριλάβετε κείμενο στην εικόνα, καθώς μπορεί να είναι πολύ μικρό για να το διαβάσουν κάποιοι θεατές. Επιπλέον, η ενσωμάτωση εικόνων μεταξύ των τμημάτων κειμένου της καμπάνιας μπορεί να βοηθήσει να σπάσει η μονοτονία του γραπτού περιεχομένου.
2. GIFs - Οι δημιουργοί καλλιτεχνικών καμπανιών έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν GIFs ως έναν τρόπο για να παρουσιάσουν μια γκαλερί εικόνων και να κρατήσουν τους θεατές προσηλωμένους στο έργο τους. Ένα εύχρηστο εργαλείο όπως το GIFmaker (<https://www.gifmaker.net/>) μπορεί να βοηθήσει τους αρχάριους στη δημιουργία αυτής της μορφής.

Σημείωση: Αποφύγετε τη δημιουργία των γρήγορων εικόνων που αποσπούν την προσοχή, καθώς μπορεί να μετατραπεί από ενδιαφέρουσα σε ενοχλητική, ειδικά για τους ηλικιωμένους και τους αναγνώστες με ειδικές ανάγκες. Η συνιστώμενη ταχύτητα είναι 1500 χιλιοστά του δευτερολέπτου.

3. Βίντεο (προαιρετικό) - Εάν ένα άτομο βρίσκεται εν κινήσει ή δεν έχει χρόνο να διαβάσει το κείμενό σας, μπορεί να επιλέξει να παρακολουθήσει πρώτα το βίντεό σας. Το βίντεο χρησιμεύει ως προεπισκόπηση ή ως ένας τρόπος να ακούσει τη φωνή σας, να κατανοήσει το όραμά σας και να δημιουργήσει ενδιαφέρον. Είναι μια πρόσκληση για την καμπάνια σας. Πώς θέλετε να

εμφανίζεται η πρόσκλησή σας; Όταν βλέπετε το βίντεο ως πρόσκληση, γίνεται λιγότερο εκφοβιστικό. Υπάρχουν διαθέσιμοι πολυάριθμοι οδηγοί βίντεο που σας καθοδηγούν σε κάθε βήμα της διαδικασίας, συμπεριλαμβανομένης της επιλογής ενός βιντεογράφου και της παράδοσης του σεναρίου (π.χ. <https://www.techsmith.com/blog/instructional-videos/>).

Σημείωση: Αποφύγετε τις υπερβολές ή την υπερβολική σκέψη. Δεν χρειάζεται να δημιουργήσετε μια παραγωγή βίντεο υψηλών προδιαγραφών. Μερικές φορές τα βίντεο "χαμηλού προϋπολογισμού" ή "χωρίς προϋπολογισμό" μπορούν να είναι εξίσου ή και περισσότερο συναρπαστικά από εκείνα υψηλού προϋπολογισμού.

Εφαρμογή:

- Συζητήστε με τους μαθητές για τις εικόνες που θα χρησιμοποιηθούν στην παρουσίαση της καμπάνιας. Αποφασίστε από κοινού με τους μαθητές σχετικά με την κύρια εικόνα/επικεφαλίδα της καμπάνιας ή τη δημιουργία του λογότυπου της.
- Αναλύστε και επιλέξτε τις εικόνες που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο προηγούμενων ενοτήτων/δημιουργίας καμπάνιας (εάν δημιουργήθηκαν τέτοιες εικόνες).
- Αναθέστε τις εργασίες για το σπίτι σχετικά με τη δημιουργία (πρόσθετων) εικόνων για την καμπάνια - χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες.
- Συζητήστε και καταλήξτε σε μια απόφαση σχετικά με τη δημιουργία GIFs. Αν επιλέξετε τα GIFs, επιλέξτε μια ομάδα μαθητών να δημιουργήσουν εθελοντικά το GIF της καμπάνιας από τις επιλεγμένες εικόνες.
- Προχωρήστε σε συζήτηση με τους μαθητές σας για να διαπιστώσετε αν η δημιουργία ενός βίντεο καμπάνιας είναι εφικτή. Αν επιλεγεί η επιλογή, κάντε καταιγισμό ιδεών, ετοιμάστε ένα συνοπτικό σενάριο, επιλέξτε το εργαλείο (κάμερα ή κινητό τηλέφωνο), επιλέξτε τους ηθοποιούς και τον βιντεογράφο. Εάν συμφωνηθεί, η εργασία της δημιουργίας ενός σύντομου βίντεο θα ανατεθεί ως εργασία για το σπίτι.

Δραστηριότητα 4: Προώθηση καμπάνιας | 30 λεπτά

Η προώθηση της ιδέας της καμπάνιας και του ψηφιακού έργου που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του έργου θα χωριστεί σε δύο στάδια. Το πρώτο στάδιο θα περιλαμβάνει την πρόσκληση σε δημόσια εκδήλωση, ενώ το δεύτερο στάδιο θα επικεντρωθεί στην περαιτέρω προώθηση της εκστρατείας.

Η προώθηση της καμπάνιας θα χωριστεί σε δύο στάδια: πρόσκληση του κόσμου στη δημόσια εκδήλωση όπου θα παρουσιαστεί και περαιτέρω προώθησή της. Η πρόσκληση στην εκδήλωση μπορεί να σταλεί μέσω μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, προσκλήσεων στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ανακοινώσεων/καμπανιών στα μέσα ενημέρωσης. Μετά την εκδήλωση, η καμπάνια μπορεί να προωθηθεί περαιτέρω με διάφορα μέσα, όπως καμπάνιες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, αφίσες, διαφημιστικές πινακίδες, εκθέσεις, εκδηλώσεις, τέχνη του δρόμου και άλλες δημιουργικές μορφές διάδοσης.

Εφαρμογή:

Πρόσκληση

- Επαναλάβετε εν συντομία και συνοψίστε τις προηγούμενες ενότητες, οι ομάδες-στόχοι, οι ενδιαφερόμενοι φορείς και η τοπική κοινότητα συζητήθηκαν. Τώρα η ομάδα των μαθητών θα δημιουργήσει το περιεχόμενο της πρόσκλησης. Ο εκπαιδευτικός θα αναλάβει την προετοιμασία της πρόσκλησης μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου προς

τους τοπικούς ενδιαφερόμενους φορείς, τις αρχές και τους υπεύθυνους λήψης αποφάσεων. Οι μαθητές θα συζητήσουν τα πιο αποτελεσματικά διαδικτυακά εργαλεία και κοινωνικά δίκτυα για να προσκαλέσουν τους συνομηλίκους τους στην εκδήλωση και θα δημιουργήσουν προσκλήσεις εκδήλωσης στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Αφού παρουσιαστεί η καμπάνια στη δημόσια εκδήλωση, η προώθηση της καμπάνιας θα συνεχιστεί με διάφορα μέσα.

Περαιτέρω προώθηση

- Μόλις αναπτυχθεί και παρουσιαστεί η ιδέα της καμπάνιας, το επόμενο βήμα είναι η ευρεία διάδοσή της. Μοιραστείτε τις δημιουργίες σας δημοσιεύοντάς τες στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και χρησιμοποιώντας το hashtag της καμπάνιας σας.
- Πρόσφατες μελέτες έχουν αποκαλύψει ότι το TikTok είναι η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης μεταξύ των μαθητών γυμνασίου. Ως εκ τούτου, συνιστάται να συζητήσετε με τους μαθητές τη δυνατότητα δημιουργίας μιας καμπάνιας ή πρόκλησης στο TikTok, ειδικά αν η καμπάνια τους επικεντρώνεται σε περιβαλλοντικά θέματα. Ως παράδειγμα, μπορείτε να τους δείξετε μια καμπάνια TikTok με έναν χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων με το όνομα Recycling Dan, που δημιουργήθηκε από μαθητές του Kingston School of Art, για να εμπνεύσει περιβαλλοντική δράση μεταξύ των μαθητών γυμνασίου (η καμπάνια μπορεί να προβληθεί στη διεύθυνση <https://vimeo.com/700804634>).

Δραστηριότητα 5: Παρουσίαση καμπάνιας/παράσταση | 30 λεπτά

Η καλλιτεχνική καμπάνια που θα δημιουργηθεί θα παρουσιαστεί σε μια δημόσια εκδήλωση είτε στο σχολείο είτε σε διαφορετικό χώρο. Οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τις εγκαταστάσεις και τον εξοπλισμό του σχολείου ή κοινотικούς πόρους για την παρουσίαση των καμπανιών. Τα έργα τέχνης από την καμπάνια θα παρουσιαστούν μέσω προβολών σε εσωτερικούς χώρους ή σε εξωτερικούς χώρους σε δημόσια κτίρια που θα χρησιμεύσουν ως αντανάκλαση της καμπάνιας τους.

Εφαρμογή:

- Επιβεβαιώστε με τους μαθητές ποιος/οι θα είναι ο/οι εκπρόσωπος/οι της καμπάνιας - παρουσιάστε την καμπάνια.
- Επιβεβαιώστε με τους μαθητές ποιος θα είναι υπεύθυνος για την προβολή εικόνων, GIF και βίντεο (εάν θα δημιουργηθούν GIF ή βίντεο). Αποφασίστε ποια θα είναι τα οπτικά στοιχεία που θα ενσωματωθούν στην παρουσίαση των ομιλητών ή θα παρουσιαστούν ξεχωριστά.
- Επιβεβαιώστε με τους μαθητές ποιος θα είναι υπεύθυνος για την παρουσίαση των ψηφιακών έργων της καμπάνιας.
- Οργανώστε μια πρόβα για την παρουσίαση της καμπάνιας, ιδανικά στον ίδιο χώρο και χρόνο με την πραγματική εκδήλωση.

Δραστηριότητα 6 Αναστοχασμός

Αφήστε λίγο χρόνο για αναστοχασμό και αξιολόγηση ολόκληρης της διαδρομής του SCIL με τους μαθητές σας.



Ξεκινήστε τη συζήτηση με ερωτήσεις όπως: Πώς σας άλλαξε αυτή η διαδικασία; Τι σας άρεσε περισσότερο; Αισθάνεστε πιο κοντά στην κοινότητά σας; Αισθάνεστε ότι μπορείτε να πραγματοποιήσετε την αλλαγή;

Μετά το τέλος της εφαρμογής μοιράστε στους μαθητές ερωτηματολόγια αξιολόγησης προκειμένου να παρακολουθήσουν και να αξιολογήσουν τη διαδικασία. Θα τα βρείτε στο παράρτημα (τα ερωτηματολόγια **πριν και μετά την αξιολόγηση** είναι πανομοιότυπα).

Συγχαρητήρια!!

Έχετε φτάσει στο τέλος των ενοτήτων του Προγράμματος Σπουδών SCIL!



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ



A. Ερωτηματολόγιο Προ-αξιολόγησης

SCIL - Ερωτηματολόγιο για μαθητές

Για να απαντήσετε σε ερωτήσεις, κυκλώστε πόσο συμφωνείτε (ή διαφωνείτε) με τη δήλωση, για παράδειγμα:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

1. Έχω χρησιμοποιήσει ψηφιακά εργαλεία στην τάξη για μια εργασία:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

2. Έχω εργαστεί σε ένα κοινοτικό πρόγραμμα με την τάξη μου:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

3. Γνωρίζω τι είναι η δημιουργία αλλαγών:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

4. Ξέρω τι είναι η ψηφιακή τέχνη:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

5. Έχω συνεργαστεί με τους συμμαθητές μου και τον καθηγητή μου:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

6. Βλέπω τη διαφορά που μπορούν να κάνουν οι τέχνες και η δημιουργικότητα στον κόσμο:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

7. Βλέπω πώς η ανάπτυξη της δημιουργικότητας μπορεί να με βοηθήσει ως άτομο:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

8. Βλέπω πώς η ανάπτυξη της δημιουργικότητας με άλλους βοηθάει όλους μας:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

9. Έχω μια ιδέα για το τι είναι η Επαυξημένη Πραγματικότητα (AR):

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

10. Έχω δουλέψει με τεχνολογίες και τέχνες σε συνδυασμό:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

11. Έχω δουλέψει με ψηφιακά εργαλεία, τέχνη και κοινοτικά θέματα σε συνδυασμό:

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

12. Αισθάνομαι σίγουρος/η ότι μπορώ να επιτύχω τους στόχους μου.

Διαφωνώ απόλυτα Διαφωνώ Ούτε συμφωνώ/ούτε διαφωνώ Συμφωνώ Συμφωνώ απόλυτα

B. Παρουσίαση σχετικά με το τι είναι η καμπάνια

(Φτιάξτε ένα σύντομο και διασκεδαστικό PowerPoint)

Τι είναι η καμπάνια:

Η καμπάνια είναι ουσιαστικά η κινητοποίηση κοινών δυνάμεων πολιτών/ΜΚΟ/ομάδων για να επηρεάσουν άλλους να κάνουν/φτάσουν σε αλλαγή.

Αυτό σημαίνει όχι μόνο ευαισθητοποίηση αλλά και δράση προς την κατεύθυνση της αλλαγής των πραγμάτων.

Προσδιορισμός του προβλήματος

Τα αξιόπιστα και πειστικά στοιχεία αποτελούν τη βάση μιας αποτελεσματικής και επιτυχημένης καμπάνιας- Βεβαιωθείτε ότι γνωρίζετε ποια είναι η βάση των στοιχείων σας.

1. **Μπορείτε να ποσοτικοποιήσετε το πρόβλημα;**
2. **Έχετε μια πειστική ιστορία;**
3. **Ποιο είναι το κόστος της δράσης/αδράνειας;**

Η καμπάνια σας πρέπει να βασίζεται σε ένα συνεκτικό επιχείρημα που εξηγεί γιατί μια αλλαγή είναι απαραίτητη.

Αφιερώστε χρόνο για να ερευνήσετε τις γνώσεις και τις έρευνες που υπάρχουν σχετικά με το θέμα που θέλετε να αντιμετωπίσετε.

Ανάπτυξη της στρατηγικής της καμπάνιας σας

Η ύπαρξη μιας σαφούς στρατηγικής είναι ένας πολύ χρήσιμος τρόπος για να οικοδομήσετε μια αποτελεσματική καμπάνια και να διατηρήσετε την ομάδα σας σε καλό δρόμο.

Στόχος της καμπάνιας

Αφού έχετε εντοπίσει το πρόβλημα και έχετε διαμορφώσει μια λύση, θα πρέπει να είστε σε θέση να διατυπώσετε τον απώτερο σκοπό της καμπάνιας σας, την επιθυμητή αλλαγή και τον επιδιωκόμενο αντίκτυπο σε μια σαφή και περιεκτική πρόταση. Αυτή η πρόταση θα πρέπει να:

- Ξεκάθαρη και κατανοητή,
- Ρεαλιστική και εφικτή,
- Στοχευμένη.

Για να έχετε έναν ρεαλιστικό στόχο πρέπει να:

- Να κατανοήσετε το πλαίσιο και το περιβάλλον στο οποίο ξεκινάτε την καμπάνια σας.
- Να κατανοήσετε ποιος έχει τη δύναμη και την ικανότητα να πραγματοποιήσει την αλλαγή.

Κ. Θεωρία της Αλλαγής – Πρότυπο Canvas

1. Ποιο είναι το πρόβλημα που προσπαθείτε να λύσετε;	Ποιο είναι το βασικό σας κοινό; (Ποιος επηρεάζεται από το θέμα; Ποιος θα βοηθήσει;)	Ποιο είναι το σημείο εισόδου σας για να προσεγγίσετε το βασικό σας κοινό;	Ποια βήματα απαιτούνται για να επιτευχθεί η αλλαγή;	Ποιο είναι το μετρήσιμο αποτέλεσμα του έργου σας; (Πώς θα καταλάβετε ότι η ιδέα σας λειτουργεί;)	Ποια είναι τα οφέλη του έργου σας;	2. Ποια μακροπρόθεσμη αλλαγή έχετε ως στόχο σας;
Υποθέσεις	Υποθέσεις	Υποθέσεις	Υποθέσεις	Υποθέσεις	Υποθέσεις	Υποθέσεις
Αυτό θα πετύχει μόνο αν...						