



R.I.V.I.P.s

MODEL

“Reflective Interaction Through Virtual Participants”

*Ενίσχυση της αλληλεπίδρασης στη
διαδικτυακή μάθηση μέσω εικονικών
συμμετεχόντων*



ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ

E - BOOK

Spiros Koulouris



Το **R.I.V.I.P.s model** είναι ένα μοντέλο διαδικτυακής μάθησης, που αποσκοπεί στην ενίσχυση της αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε όσους/ες συμμετέχουν σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον μάθησης. Αποτελεί προϊόν μιας μακρόχρονης έρευνας και σχεδιάστηκε αρχικά με στόχο την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης σε διαδικτυακά περιβάλλοντα ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης.

Ωστόσο, στην πορεία χρησιμοποιήθηκε με επιτυχία τόσο σε περιβάλλοντα σύγχρονης τηλεκπαίδευσης, όσο και σε δια ζώσης διαδικασίες μάθησης.

Στο εγχειρίδιο αυτό παρουσιάζεται η πορεία σχεδιασμού του μοντέλου, (Τέσσερις φάσεις) μέσα από τη σταδιακή εμπλοκή εικονικών συμμετεχόντων στη μαθησιακή διαδικασία.

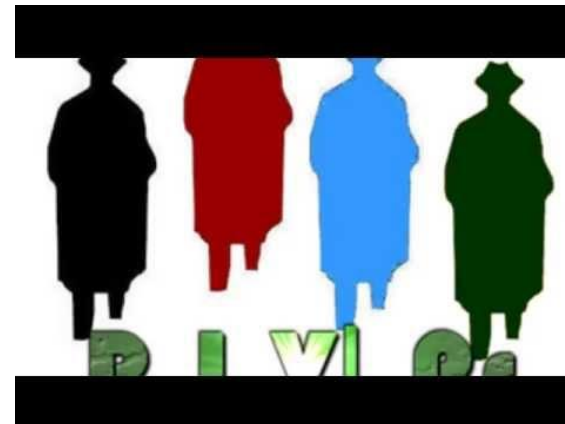
Περιγράφεται το μοντέλο και η υλοποίησή του, δίνονται πρακτικές οδηγίες για την εφαρμογή του, μέσα από παραδείγματα, καθώς και από τη σχέση του με την τεχνική του Gamification.

Οι ενεργές συνδέσεις που εμφανίζονται στα εικονίδια και στις εικόνες οδηγούν στο υλικό των επιμορφώσεων και ερευνών, όπου υπάρχουν και οι αντίστοιχες βιβλιογραφικές αναφορές.

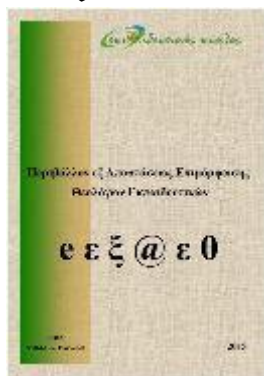
Στο βίντεο που ακολουθεί βρίσκεται μία παρουσίαση του μοντέλου στην αγγλική γλώσσα.



“Reflective Interaction Through Virtual Participants”



Η πρώτη φάση e-εξαεθ 2005

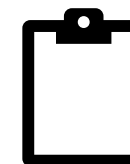


Αφετηρία σχεδιασμού του μοντέλου υπήρξε μία επιμορφωτική διαδικασία την οποία υλοποιήσαμε στην πλατφόρμα ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης e-class του ακαδημαϊκού δικτύου GUnet το 2005, με στόχο την επιμόρφωση θεολόγων καθηγητών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Ήταν ένα περιβάλλον διαδικτυακής επιμόρφωσης, το οποίο υλοποιήθηκε με τη συμμετοχή 320 εκπαιδευτικών, με αντικείμενο: τη διδακτική μεθοδολογία, την ψυχολογική υποστήριξη της μάθησης, την αξιοποίηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στη διαδικασία της μάθησης και σε ζητήματα που αφορούσαν στη διοίκηση της εκπαίδευσης.

Την όλη διαδικασία καθοδηγούσε μία μελέτη περίπτωσης στην οποία πρωταγωνιστούσε ένας εκπαιδευτικός δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, ο οποίος είχε διοριστεί μετά από μεγάλη αναμονή και σύμφωνα με την μελέτη περίπτωσης αντιμετώπιζε σοβαρά ζητήματα προσαρμογής στο σχολικό περιβάλλον στο οποίο κλήθηκε να διδάξει. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν καλούνταν να αναλάβουν δράση και να προσφέρουν λύσεις στα προβλήματα του εκπαιδευτικού.



Η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση γινόταν στα fora της πλατφόρμας. Οι εκπαιδευτικοί μελετούσαν τμηματικά το εκπαιδευτικό υλικό, έμπαιναν στο forum που ακολουθούσε το υλικό και έγραφαν ποια κατά τη γνώμη τους ήταν η πιο ενδεδειγμένη λύση για να βρει λύσεις στα προβλήματα που αντιμετώπιζε ο εκπαιδευτικός.



Η αξιολόγηση του προγράμματος έδειξε ότι η υποχρέωση που είχαν οι εκπαιδευτικοί να προτείνουν λύσεις σύμφωνα με τη μελέτη περίπτωσης, αύξησε τη συμμετοχή τους στις συζητήσεις στην πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης.

Η δεύτερη φάση M@rkus Quest 2011

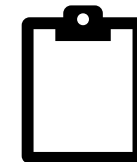


Το μάθημα “M@rkus Quests” υλοποιήθηκε το 2011 σε συνεργασία με το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης και θα μπορούσε να θεωρηθεί ως η δεύτερη φάση της έρευνας. Συμμετείχαν 280 εκπαιδευτικοί.

Το σενάριο αφορούσε ένα νέο εκπαιδευτικό, το Μάρκο, ο οποίος δίδασκε για πρώτη φορά σε δομές εκπαίδευσης ενηλίκων, χωρίς προηγούμενη διδακτική εμπειρία και σχετική επιμόρφωση. Το αντικείμενο της επιμόρφωσης ήταν οι βασικές αρχές της εκπαίδευσης ενηλίκων.

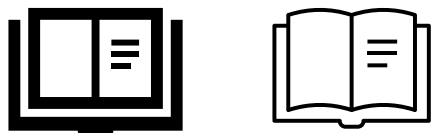
Οι εκπαιδευτικοί μελετούσαν τμηματικά το εκπαιδευτικό υλικό που είχε αναρτηθεί, έμπαιναν στο forum που ακολουθούσε το υλικό και έγραφαν ποια κατά τη γνώμη τους ήταν η πιο ενδεδειγμένη λύση για να βρει λύσεις στα προβλήματα που αντιμετώπιζε ο Μάρκος.

Η διαφορά με την πρώτη φάση ήταν ότι οι εκπαιδευτικοί και σύμφωνα με τις οδηγίες που είχαν, απευθύνονταν στον Μάρκο σε πρώτο ενικό πρόσωπο, καθοδηγώντας τον πώς μπορεί να διδάξει ή να αντιμετωπίσει διάφορα θέματα με βάση το θεωρητικό πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων.



Η αξιολόγηση του προγράμματος έδειξε ότι η οδηγία που είχαν οι εκπαιδευτικοί να μιλούν σε προσωπικό ύφος στον εκπαιδευτικό της μελέτης περίπτωσης, αύξησε τη συμμετοχή τους στις συζητήσεις στην πλατφόρμα τηλεκπαίδευσης.

Η τρίτη φάση Learning by six Thinking Hats 2012-2013



Το Learning by six Thinking Hats ήταν μία επιμορφωτική διαδικασία η οποία υλοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της σχολικής περιόδου 2012-2013 με τη συμμετοχή 830 εκπαιδευτικών από ογδόντα δύο (82) περιοχές της Ελλάδας, σε συνεργασία με το Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης και το Διορθόδοξο Κέντρο της Εκκλησίας της Ελλάδος.

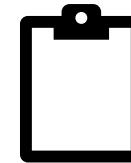
Το αντικείμενο της επιμόρφωσης ήταν η μάθηση μέσω σχεδιασμού και η μάθηση μέσω τέχνης – έντεχνος συλλογισμός ενώ το μεθοδολογικό πλαίσιο της επιμόρφωσης ήταν η μέθοδος “Τα Έξι Καπέλα Σκέψης” (Six Thinking Hats) του Edward de Bono.

Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην επιμόρφωση αναστοχάζονταν αναφορικά με τα θέματα που μελετούσαν μέσα από έξι διαφορετικές οπτικές, (έξι ομάδες εργασίας) σε κάθε μία από τις οποίες είχε δοθεί ένα χρώμα καπέλου (άσπρο, κίτρινο, πράσινο, κόκκινο, μαύρο και μπλε καπέλο) με τον αντίστοιχο συμβολισμό. Στο τέλος της διαδικασίας οι εκπαιδευτικοί βγήκαν από το ρόλο τους και επέλεξαν ατομικά και αιτιολογημένα το καπέλο (οπτική) που τους αντιπροσώπευε περισσότερο.

Το βασικό μαθησιακό σενάριο, του “Learning by six thinking hats” αφορούσε έναν νεοδιόριστο εκπαιδευτικό της Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, τον «Ανέστη», ο οποίος συμμετείχε στην επιμόρφωση, δίχως να έχει τις κατάλληλες γνώσεις και εμπειρίες.

Κοινός στόχος των συμμετεχόντων στην επιμόρφωση, ήταν να εμπλουτίσουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες του Ανέστη μέσα από τη δική τους οπτική - την οπτική του καπέλου τους.

Υπήρχαν τέσσερις κύριες ομάδες οι οποίες αντιπροσώπευαν τις τέσσερις εποχές του έτους (Ανοιξη, Καλοκαίρι, Φθινόπωρο, Χειμώνας), ενώ κάθε εποχή περιλάμβανε έξι ομάδες, όπου κάθε ομάδα έφερε τον αντίστοιχο συμβολισμό του χρώματος καπέλου (άσπρο, κόκκινο, κίτρινο, μαύρο, πράσινο, μπλε) το οποίο εικονικά «φορούσε». Οι συναντήσεις των ομάδων γίνονταν κάθετα (συνεργασία ανά εποχή) και οριζόντια (συνεργασία ανά χρώμα καπέλου).



Στα στοιχεία που παραθέσαμε παρατηρείται μία κλιμακούμενη εμπλοκή των Virtual participants στη μαθησιακή διαδικασία.

Στην πρώτη περίπτωση του εκπαιδευτικού το βασικό ερώτημα που κατευθύνει την επιμόρφωση είναι το **«τι θα κάνατε για να βοηθήσετε τον εκπαιδευτικό να διαχειριστεί τους δύο μαθητές του A3;»**.

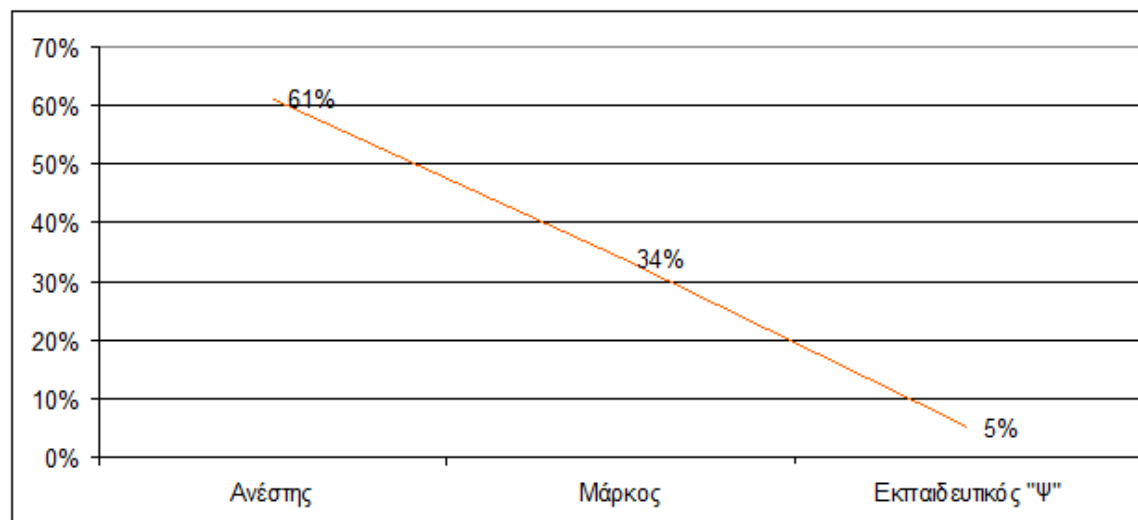
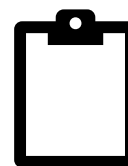
Ο Μάρκος στο M@rkus Quests εμφανίζεται και αυτός ως μία μελέτη περίπτωσης, ωστόσο οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στην επιμόρφωση απευθύνονταν στον ίδιο αν και ο ίδιος δεν αλληλεπιδρά μαζί τους.

Ο Ανέστης στο “Learning by six thinking hats”, σε αντίθεση με το Μάρκο, συμμετέχει στη διαδικασία της επιμόρφωσης, ανοίγει θέματα συζητήσεων, απαντά στις αναρτήσεις των συμμετεχόντων και αλληλεπιδρά πλήρως μαζί τους.

Τα δεδομένα της έρευνας έδειξαν ότι όσο πιο ενεργητική είναι η εμπλοκή των Virtual Participants στη μαθησιακή διαδικασία, τόσο μεγαλύτερη επίδραση έχει η παρουσία τους στην αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων στο μάθημα.

Σε έρευνα που πραγματοποιήσαμε με συμμετοχή (343) εκπαιδευτικών (37% άνδρες και 63% γυναίκες) που συμμετείχαν στα τρία διαδικτυακά περιβάλλοντα, «εξ@εθ», «M@rcus Quests» και «Learning by six thinking hats», καταγράψαμε τις απόψεις τους για την αποτελεσματικότερη εκδοχή Virtual Participant.

Από την επεξεργασία των απαντήσεων διαπιστώνουμε ότι ο Ανέστης συγκέντρωσε το 61% των προτιμήσεων, ο Μάρκος το 34% και ο εκπαιδευτικός "Ψ" το 5%.



Η τέταρτη φάση “e-διοικητικές θεωρητικές προσεγγίσεις και πρακτικές”

2013-2014



Στόχος του Σεμιναρίου ήταν η επιμόρφωση των Στελεχών Εκπαίδευσης της Περιφερειακής Επότητας Δράμας σε θέματα Διοίκησης Εκπαιδευτικών Μονάδων, η ανταλλαγή απόψεων με αφορμή ζητήματα που αφορούν την καθημερινή λειτουργία των Σχολικών Μονάδων και η αξιοποίηση της νέας τεχνολογίας στη Διοίκηση της Εκπαίδευσης.

Το σεμινάριο υλοποιήθηκε με τη «μεικτή» μέθοδο διδασκαλίας, συνδυάζοντας δώδεκα (12) δια ζώσης εκπαιδευτικές συναντήσεις, τέσσερις (4) τηλεδιασκέψεις και εκπαίδευση από απόσταση με χρήση υπολογιστή.

Όλη η διαδικασία κατευθυνόταν από μία κεντρική μελέτη περίπτωσης. Οι συμμετέχοντες στην επιμόρφωση εκπαιδευτικοί λειτουργούσαν ως μέλη ενός εικονικού συλλόγου διδασκόντων, είχαν συγκεκριμένους ρόλους (π.χ Δ/ντής, Υποδιευθυντές) και διαχειρίζονταν τα υπό διαπραγμάτευση θέματα της επιμόρφωσης μέσα από τους ρόλους τους. Κοινός στόχος όλων ήταν να ανταπεξέλθουν στις δυσκολίες του «εικονικού σχολείου» στο οποίο υπηρετούσαν και να βοηθήσουν το νέο Δ/ντή τους, ώστε να πάρει σωστές αποφάσεις και να βρει λύσεις στα κοινά προβλήματα που αντιμετώπιζαν.

Ήταν η πρώτη φορά που στη διαδικασία πήραν μέρος περισσότεροι Virtual Participants και μάλιστα κάποιοι από αυτούς είχαν και ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, όχι μόνο σε προσωπικό επίπεδο (χαρακτηριστικά προσωπικότητας) αλλά και σε θεωρητικό (π.χ. στοχαστική διάθεση, δημιουργική μάθηση κ.ά). Παράλληλα ήταν η πρώτη φορά το εν λόγω εγχείρημα εφαρμόστηκε και σε διά ζώσης διαδικασίες.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ R.I.Vi.Ps

Το διαδικτυακό project

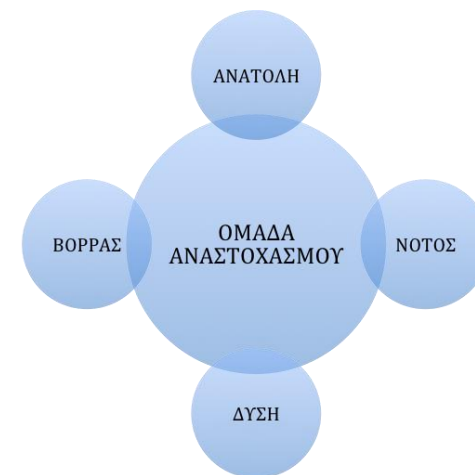
“Building the School of the Future” 2015



Κεφ. 5

Το project υλοποιήθηκε κατά το διάστημα (Σεπτέμβριος έως Δεκέμβριος 2015). Στο project συμμετείχαν 457 εκπαιδευτικοί, 298 γυναίκες και 159 άνδρες. Οι εκπαιδευτικοί συμμετείχαν από 49 περιοχές της χώρας. Από αυτούς οι 114 συμμετείχαν από τη Δράμα, που ήταν και η βάση της επιμορφωτικής διαδικασίας, οι 112 από τα αστικά κέντρα Αθήνα και Θεσσαλονίκη και οι 231 από την υπόλοιπη Ελλάδα.

Θεωρητικά το project ακολούθησε το στοχαστικό μοντέλο των Boud, Keogh, Walker (2002), στο οποίο κυριαρχούν η επιστροφή στην εμπειρία, η προσέγγιση των συναισθημάτων και η επαναξιολόγηση της εμπειρίας. Οι παράλληλες δραστηριότητες που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της επιμόρφωσης σχεδιάστηκαν με βάση το θεωρητικό πλαίσιο του project zero και της παλέτας (μοτίβα) του artful thinking, ενώ η εργασία στις ομάδες ακολούθησε τα πρότυπα του μοντέλου Jigsaw. Σύμφωνα με αυτά τα δεδομένα το project αναπτύχθηκε σε πέντε (5) ομάδες εργασίας, από τις οποίες, τέσσερις ήταν οι περιφερειακές ομάδες (Ανατολή, Δύση, Βορράς, Νότος) και μία η κεντρική ομάδα αναστοχασμού (group of reflection).

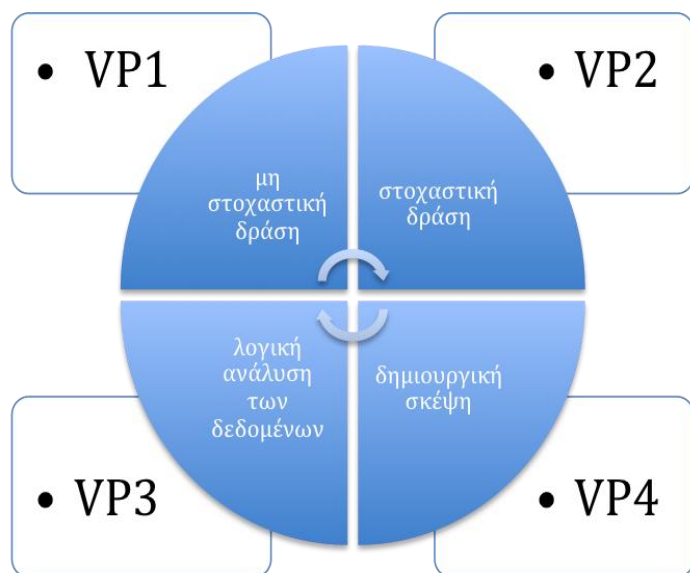


Οι ρόλοι που αναπτύχθηκαν στο project ήταν: σχεδιαστές-διαχειριστές (administrators), συμμετέχοντες (participants), εικονικά συμμετέχοντες (Virtual Participants) και συντονιστές (facilitators).

Οι Συμμετέχοντες (participants) εντάσσονταν από τους διαχειριστές του μαθήματος σε μία από τις περιφερειακές ομάδες με βάση τον τόπο από τον οποίο συμμετείχαν στην επιμόρφωση (γεωγραφικά κριτήρια) ενώ οι Virtual Participants ξεκίνησαν την διαδικασία από την κεντρική ομάδα αναστοχασμού (group of reflection).

Το βασικό σενάριο της διαδικασίας συνδέθηκε με τέσσερις (4) εικονικούς συμμετέχοντες (Virtual Participants – VPs) τους VP1, VP2, VP3, και VP4, οι οποίοι συναντήθηκαν σε ένα εικονικό διαδικτυακό ταξίδι επιμόρφωσης με αφετηρία την κεντρική ομάδα της επιμόρφωσης (group of reflection) και προσορισμό τα τέσσερα σημεία (ομάδες) του ορίζοντα.

Χαρακτηριστικό στοιχείο των VPs ήταν ότι κινούνταν σε συγκεκριμένα θεωρητικά πλαίσια, γεγονός το οποίο σημαίνει ότι ερμήνευαν τις γνώσεις, τα γεγονότα, τις καταστάσεις και την πραγματικότητα που συναντούσαν στο ταξίδι τους κάτω από την οπτική αυτών των πλαισίων.



VP1



Βασίζεται στις γνώσεις που διαθέτει και στο πως έχει συνηθίσει να ενεργεί δίχως διάθεση αιτιολόγησης ή κριτικής θεώρησης των γνώσεων, απόψεων και των πεποιθήσεων/παραδοχών του. Απορρίπτει σχεδόν εύκολα οτιδήποτε νέο και τον χαρακτηρίζει ο φόβος για οποιαδήποτε αλλαγή.

VP2



Χαρακτηρίζεται από έντονη κριτική και στοχαστική διάθεση. Δε μοιάζει διατεθειμένος να δεχθεί τίποτε άκριτα και μέσα από την επικοινωνία και την αλληλεπίδρασή του με τους άλλους παρασύρει κι εκείνους σε μία κριτική και στοχαστική δραστηριότητα.

VP3



Σκέφτεται έντονα τους πιθανούς κινδύνους, τα προβλήματα, τις δυσκολίες, τα μειονεκτήματα και τις αρνητικές επιπτώσεις που ενδεχομένως να ανακύπτουν σε κάθε περίπτωση. Η σκέψη του κινείται σε καθιερωμένα σχήματα και στερεότυπα.

VP4



Χαρακτηρίζεται από ευελιξία, θετική και δημιουργική σκέψη, τον ενδιαφέρει οτιδήποτε νέο δημιουργικό και εναλλακτικό. Σκέφτεται και λειτουργεί έξω από τους συμβατικούς κανόνες της καθημερινότητας καθώς βασίζεται σε ένα καινοτόμο τρόπο θεώρησης των πραγμάτων.

O Virtual Participant 1 (VP1) προάγει τη μη στοχαστική (non reflective) μάθηση, τη λελογισμένη δράση και μη μάθηση (non learning).

Η μη στοχαστική δράση περιλαμβάνει δύο είδη δράσεων: (α) τη δράση κατόπιν συνήθειας και (β) τη λελογισμένη δράση. Η πρώτη χαρακτηρίζεται από μία αλληλουχία ενεργειών, ενώ η δεύτερη βασίζεται στην προηγούμενη μάθηση η οποία δεν στοχεύει στην αιτιολόγηση των πεποιθήσεων παρά μόνο στη χρήση. Με την έννοια αυτή η σκέψη ενός ατόμου για την επίλυση ενός προβλήματος που βασίζεται σε πρότερες γνώσεις δεν είναι εξ ορισμού στοχασμός αλλά κυρίως λελογισμένη δράση. Η έννοια της μη μάθησης (non - learning) βασίζεται στην άποψη ότι οι εμπειρίες που βιώνει κάποιος δεν οδηγούν σε μάθηση για λόγους όπως ο φόβος για αλλαγή, η αλαζονεία ή και η απλή απόρριψη της μαθησιακής διάστασης της εμπειρίας.

O Virtual Participant 2 (VP2) προωθεί το στοχασμό (reflection), τη στοχαστική δράση (reflective action), τον κριτικό στοχασμό (critical reflection) και το στοχασμό κατά τη δράση (reflection in action). Σύμφωνα με το στοχαστικό μοντέλο των Boud, Keogh, και Walker (2002), ο στοχασμός αναφέρεται ως ένα γενικό πλαίσιο δραστηριοτήτων στις οποίες το άτομο εμπλέκεται προκειμένου να διερευνήσει τις εμπειρίες του και να οδηγηθεί σε μία νέα κατανόηση και εκτίμηση των φαινομένων.

O Virtual Participant 3 (VP3) κινείται σε καθιερωμένα σχήματα και στερεότυπα. Μέσα από την αλληλεπίδρασή του με τους συμμετέχοντες του μαθήματος, προωθεί την «κάθετη σκέψη», ενώ εστιάζει στη λογική ανάλυση των δεδομένων, στη συσχέτιση, την αποτίμηση και τέλος στην αναζήτηση της μίας και ορθής λύσης κάθε προβλήματος.

O Virtual Participant 4 (VP4) σκέφτεται και λειτουργεί έξω από τους συμβατικούς κανόνες της καθημερινότητας και προάγει την πλάγια σκέψη, στην επιλογή πολλαπλών εναλλακτικών και καινοτόμων λύσεων.

Γενική περιγραφή

Σύμφωνα με το κεντρικό σενάριο του project «μία ομάδα εκπαιδευτικών από όλα τα σημεία του ορίζοντα ανακαλύπτουν ένα μυστικό χάρτη ο οποίος τους οδηγεί στο βιωματικό project “Μαθαίνω βιωματικά, συνεργάζομαι και χτίζω το σχολείο του μέλλοντος”. Από εκεί ξεκινούν ένα συναρπαστικό διαδικτυακό ταξίδι με σκοπό να ξεκλειδώσουν το σχολείο του μέλλοντος». Η διαδικασία περιελάμβανε τέσσερα μέρη (σκηνές), οι οποίες εμφανίζονταν στην πλατφόρμα σταδιακά.

Στην **Πρώτη σκηνή** οι εκπαιδευτικοί μίλησαν για τον εαυτό τους. Ανακάλεσαν στη μνήμη τους εμπειρίες και συναισθήματα θετικά ή αρνητικά που βίωσαν ως μαθητές/τριες, αφηγήθηκαν τις εμπειρίες τους ως εκπαιδευτικοί, εξέφρασαν τις πρώτες τους σκέψεις, παραδοχές και ανησυχίες για την εκπαίδευση σήμερα, αλλά και για το μέλλον της εκπαίδευσης. Ανάμεσά τους τέσσερις πρώην συμμαθητές, η Μάρθα (VP3), ο Ιάσωνας (VP4), ο Δήμος (VP2) και ο Παρασκευάς (VP1), συναντήθηκαν μετά από χρόνια στο forum "Η συνάντηση", όπου "θυμούνται τα παλιά που τους ενώνουν και σχεδιάζουν το μέλλον που τους ανήκει". Οι συμμετέχοντες στη διαδικασία εκπαιδευτικοί είχαν την ευκαιρία να μιλήσουν μαζί τους και να τους γνωρίσουν.

Στη **Δεύτερη σκηνή** οι συμμετέχοντες στην επιμόρφωση χωρίστηκαν σε τέσσερις ομάδες προκειμένου να επεξεργαστούν και να συζητήσουν τέσσερις διαφορετικές πτυχές του θέματος:

ΑΝΑΤΟΛΗ: "Τα Χαρακτηριστικά του Διευθυντή του Σχολείου του Μέλλοντος"

ΔΥΣΗ: "Ζητήματα Διδακτικής στο Σχολείο του Μέλλοντος"

ΒΟΡΡΑΣ: "Η Εσωτερική Κουλτούρα του Σχολείου του Μέλλοντος"

ΝΟΤΟΣ: "Εξωτερική Κουλτούρα του Σχολείου του Μέλλοντος"

Στην **Τρίτη σκηνή** οι εκπαιδευτικοί μελέτησαν τα αποτελέσματα της εργασίας όλων των ομάδων. Στη συνέχεια συναντήθηκαν στο forum «Αναστοχασμός», όπου συζήτησαν σχετικά με την πρότερη εμπειρία τους και τη νέα γνώση που απέκτησαν αλληλεπιδρώντας με τους συναδέλφους τους, καθώς σκέφτονταν εάν οι γνώσεις αυτές είναι ή δεν είναι σημαντικές γι' αυτούς και εάν με αφορμή τις νέες αυτές γνώσεις θα αναθεωρήσουν ή όχι την αρχική τους οπτική. Τέλος στην **Τέταρτη σκηνή** κάθε συμμετέχων/ουσα στο project ανεξάρτητα από την ομάδα στην οποία εργάστηκε έγραψε μία σύντομη τοποθέτηση (forum «Αναστοχασμός»), προτείνοντας το σχολείο του μέλλοντος, όπως αυτό ανταποκρίνεται στις προσδοκίες του, αλλά και στις σύγχρονες προκλήσεις χρησιμοποιώντας στην τελική του κρίση τα ρήματα: «Συμπεραίνω», «Κρίνω», «Εφαρμόζω», «Αμφιβάλλω», «Αρνούμαι», και «Επιβεβαιώνω».

The Secret of Fire

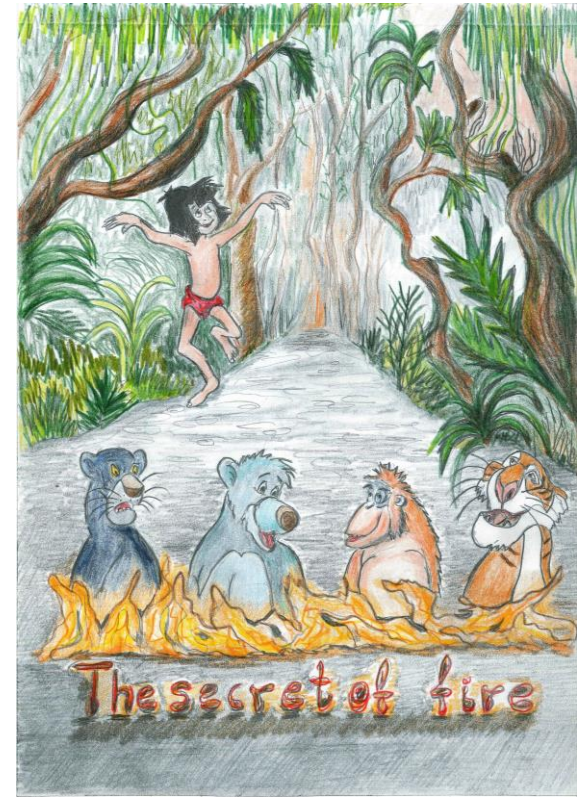
E – LEARNING VIA GAMIFICATION

2017

Το "The Secret of Fire" υπήρξε ένα διαδραστικό διαδικτυακό project, που κινήθηκε στα όρια του ρεαλισμού και της φαντασίας και στο οποίο βασικοί ήρωες του "The Jungle Book" μεταμορφώθηκαν σε Virtual Participants της διαδικασίας, προκειμένου να αλληλεπιδράσουν με τους συμμετέχοντες στο project εκπαιδευτικούς. Ήταν ένα "διαδικτυακό παραμύθι" το οποίο μετέφερε τη λογική του Gamification στη διαδικτυακή μάθηση, με τη χρήση μηχανισμών παιχνιδιού στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών.

Το project υλοποιήθηκε σε πέντε επίπεδα (Levels). Στόχος των συμμετεχόντων ήταν να φτάσουν στο πέμπτο επίπεδο, ωστόσο για να το πετύχουν αυτό έπρεπε ανά επίπεδο να εκτελούν τις δοκιμασίες που συναντούσαν εκεί, εξασφαλίζοντας πέντε πιστώσεις (credits) (ένα credit ανά επίπεδο), δύο παράσημα (badges) (της εξερεύνησης και της κοινωνικότητας ανά επίπεδο) και μία δάδα (στο τελευταίο επίπεδο) με την οποία θα άναβαν οριστικά τη φωτιά στο «χωριό της γνώσης του σχολείου του μέλλοντος».

Συμμετείχαν 254 εκπαιδευτικοί από όλη τη χώρα.



Το βασικό σενάριο στο οποίο βασίστηκε το project:

«Κυνηγημένος από τον απειλητικό και εκδικητικό τίγρη της Βεγγάλης, τον Σιρ Χαν,



ο Μόγλης, χάνεται στα βάθη της εξωτικής και απόμακρης ζούγκλας της Βιρμανίας, όταν απαγάγεται από τον Λούη, το βασιλιά μιας αποικίας ά-

γριων και πονηρών μαϊμούδων.

Ο στόχος του Λούη είναι να αποσπάσει από το Μόγλη το μυστικό της φωτιάς που θα κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία στο βασίλειό του συναρπαστική, ενδιαφέρουσα και αποτελεσματική. Ξέρει πολύ καλά ότι ο Μόγλης γνωρίζει το μυστικό της φωτιάς και για το λόγο αυτό θα επιστρατεύσει κάθε μέσο για να πετύχει το σκοπό του.

Στην αρχή χρησιμοποιεί γλυκόλογα, αλλά αν ο Μόγλης δεν του πει αυτό που θέλει να μάθει τότε είναι βέβαιο πως θα δείξει το πραγματικό του πρόσωπο!

Ο Μόγλης, δείχνει να έχει κότσια και αυτοπεποίθηση και επιμένει πως δεν ξέρει "πώς βάζει ο άνθρωπος φωτιά", ωστόσο η επιβίωση στην αφιλόξενη ζούγκλα της Βιρμανίας ποτέ δεν είναι δεδομένη! Μοιάζει σκληρός, αλλά είναι και ενάλωτος συναισθηματικά. Αντιστέκεται και κρατά καλά κρυμμένα τα πέντε credits που μπορούν να ξεκλειδώσουν τη σχετική αλήθεια. Θέλει να δώσει τα credits μόνο σ' αυτούς που πραγματικά τα αξίζουν και μοχθούν γι' αυτά.

Ωστόσο, η πίεση που δέχεται από το Λούη είναι μεγάλη... Γνωρίζει βέβαια πως οι φίλοι του, μια τεράστια αρκούδα ο Μπαλού και ο επιβλητικός και μεθοδικός πάνθηρας Μπαγκίρα τον αναζητούν και δε θα τον αφήσουν μόνο».

Ο Μπαλού είναι πιστός φίλος του Μόγλη. Έχει ανατρεπτική σκέψη και σίγουρα δεν είναι ένας τύπος που ταιριάζει με τον μέσο όρο. Έχει τους δικούς του κανόνες και ενθαρρύνει τον Μόγλη να κάνει το ίδιο. Είναι γοητευτικός και με ξεχωριστό χιούμορ, όμως πάντα έτοιμος να μπλέξει σε φασαρίες. Ευτυχώς στις δύσκολες στιγμές ο πάντα μεθοδικός και σοφός Μπαγκίρα, κρατά τις ισορροπίες, με πειθαρχία και λογική. Όμως στα βάθη της Ασιατικής ζούγκλας καλά κρυμμένος στην πυκνή βλάστηση πάντα θα караδοκεί ο φοβερός και τρομερός Σιρ Χαν. Ίσως δεν εμφανιστεί ποτέ, όμως κάθε συνάντηση μαζί του, μπορεί να αποβεί μοιραία. Είναι έτοιμος να κατασπαράξει όποιον βρεθεί στο δρόμο του. Δε φοβάται απολύτως κανέναν, παρά μόνον τη φωτιά...».

Ο στόχος των συμμετεχόντων στο project, ήταν:

«Με τη βοήθεια του Μπαλού και του Μπαγκίρα να ελευθερώσουμε το Μόγλη από τα χέρια του Λούη και να τον προστατεύσουμε από τις άγριες διαθέσεις του Σιρ Χαν. Για να συμβεί αυτό θα πρέπει ξεπερνώντας τις δοκιμασίες κάθε επιπέδου να πείσουμε το Μόγλη να μας εμπιστευθεί τα πέντε credits (ένα credit ανά επίπεδο) που ξεκλειδώνουν διαδοχικά τα επίπεδα και οδηγούν στον τελικό στόχο που είναι το άναμμα της δάδας στο πέμπτο επίπεδο.



