

ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2022 | | ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ 3

VISITOR

VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

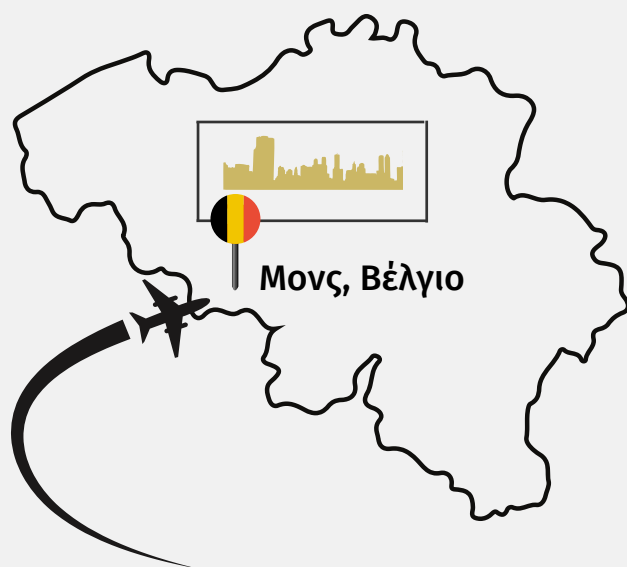
Κωδικός έργου: 2020-1-FR01-KA226-SCH-095600

Εκπαίδευση των εκπαιδευτών!



Από τις 6 Ιουλίου έως τις 8 Ιουλίου στο πλαίσιο του έργου VISITOR πραγματοποιήθηκε μια 3ήμερη Δραστηριότητα Μάθησης/Διδασκαλίας/Κατάρτισης στο Βέλγιο με στόχο την εκπαίδευση των εκπαιδευτών και των επαγγελματιών της εκπαίδευσης που θα αναλάβουν το ρόλο των διαμεσολαβητών κατά την πιλοτική εφαρμογή των αποτελεσμάτων του έργου.

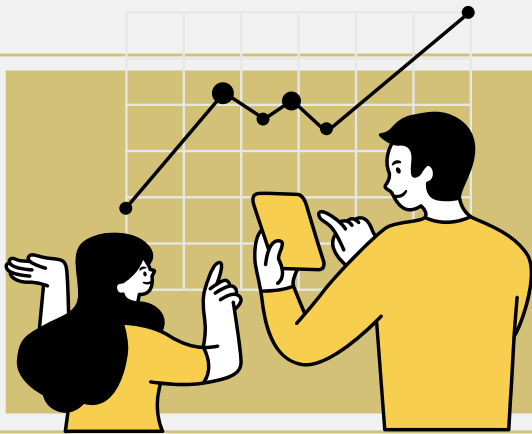
Το γεγονός αυτό έδωσε τη δυνατότητα στους εταίρους του έργου αλλά και στους υπόλοιπους συμμετέχοντες στην εκπαίδευση να παρακολουθήσουν παρουσιάσεις, εργαστήρια και συνεδρίες ερωτοαποκρίσεων σχετικές με τη χρήση των τριών πόρων του έργου: την ψηφιακή βιβλιοθήκη μουσειακού περιεχομένου, το παιχνίδι VISITOR και το μάθημα επιμόρφωσης.



Ευχαριστούμε τους εκπαιδευτές για τη συμμετοχή και τη συμβολή τους και ανυπομονούμε να δοκιμάσουμε τα αποτελέσματα του έργου σύντομα!

Δείτε φωτογραφίες από ένα από τα εκπαιδευτικά εργαστήρια παρακάτω!





Στο πλαίσιο του έργου VISITOR δημιουργήθηκε ένα παιχνίδι σε έναν εικονικό τρισδιάστατο χώρο μουσείου. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να επιτρέψει στους δασκάλους να χρησιμοποιήσουν ήδη υπάρχοντα εικονικά μουσεία ή να δημιουργήσουν τα δικά τους αλλά και να σχεδιάσουν διαδραστικά κουίζ σε κάθε μια από τις αίθουσες έκθεσης.

Μιλήσαμε με μια από τις συνεργάτιδες του έργου, τη Δρ. Μαρία Αριστείδου, και συζητήσαμε τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού και την παιδαγωγική προσέγγιση πίσω από αυτό.

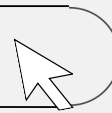


Δρ. Μαρία Αριστείδου

Επίκουρη Καθηγήτρια
στην
Τεχνολογικά Ενισχυμένη
Μάθηση στο The Open
University, UK

Διαβάστε παρακάτω





- **Πώς διασφαλίσατε ότι το παιχνίδι εξακολουθεί να είναι ελκυστικό για τα παιδιά, αντί να είναι απλώς ένα παιχνίδι κατανόησης;**

Στο έργο VISITOR, εισαγάγαμε πολλές πτυχές «παιχνιδιού» για να αυξήσουμε το κίνητρο των μαθητών να εμπλακούν. Το VISITOR προκαλεί τους παίκτες να ξεκλειδώσουν όλα τα δωμάτια ενώ μαθαίνουν! Αν και ο δάσκαλος συντονίζει τη δραστηριότητα, οι μαθητές είναι ενεργοί και ελεύθεροι να πλοηγηθούν και να εξερευνήσουν, ενώ λαμβάνουν αυτοματοποιημένα σχόλια και επιβραβεύσεις.

- **Ποια είναι τα δύο αγαπημένα σας χαρακτηριστικά στο παιχνίδι;**

Το αγαπημένο μου χαρακτηριστικό στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι η δυνατότητα των εκπαιδευτικών να προσθέσουν τις δικές τους επιλεγμένες φωτογραφίες αντικειμένων που επιθυμούν να εμφανίσουν σε μια από τις αίθουσες του μουσείου. Μπορούν, φυσικά, να επιλέξουν από τη λίστα με τα προτεινόμενα τεχνουργήματα, αλλά η δυνατότητα της επιλογής είναι πάντα ωραία! Το δεύτερο αγαπημένο μου χαρακτηριστικό είναι ο χάρτης του μουσείου. Από εκεί, μπορείτε να δείτε τις διάφορες αίθουσες του μουσείου και να ελέγξετε την πρόοδό σας – κάτι που είναι απαραίτητο για να προσελκύσετε τους μαθητές να τις επισκεφτούν όλες.

- **Πώς κάνατε το παιχνίδι προσιτό για καθηγητές που μπορεί να διστάζουν να χρησιμοποιήσουν αυτό το εργαλείο στις τάξεις τους;**

Πριν σχεδιάσει το παιχνίδι, η ομάδα VISITOR φρόντισε να συμβουλευτεί καθηγητές σε διάφορες χώρες σχετικά με τις ανάγκες και τις προσδοκίες τους από το παιχνίδι. Ως αποτέλεσμα αυτής της διαβούλευσης, προσθέσαμε λειτουργίες που μπορούν να υποστηρίξουν τον συντονισμό των εκπαιδευτικών ή να αντιμετωπίσουν πιθανή έλλειψη χρόνου ή εμπιστοσύνης. Για παράδειγμα, προσθέσαμε ολοκληρωμένα εργαλεία αξιολόγησης και δημιουργήσαμε πόρους μάθησης και σχέδια μαθημάτων για να τα τροποποιήσουν οι εκπαιδευτικοί και να τα χρησιμοποιήσουν παράλληλα με το παιχνίδι.

- **Ποιά είναι η μεγαλύτερη δυνατότητα αυτού του παιχνιδιού για παιδαγωγική πέρα από αυτό το έργο;**

Το VISITOR είναι ένα περιβάλλον προσομοίωσης που επιτρέπει σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να επισκέπτονται μουσεία εικονικά. Επομένως, όπως και με τη μουσειακή μάθηση, ο κύριος στόχος είναι να επηρεάσει θετικά τις γνωστικές ικανότητες των μαθητών, αλλά και να βελτιώσει τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, να ενθαρρύνει ερωτήσεις και να προκαλέσει τη φαντασία. Αυτές οι μεταβιβάσιμες γνώσεις και δεξιότητες μπορούν να βοηθήσουν στη δια βίου ανάπτυξη των μαθητών με αγάπη για τον πολιτισμό και τη φυσική κληρονομιά.

Μείνετε συντονισμένοι για το e-learning μάθημά μας!



Αναρωτιέστε πώς να εφαρμόσετε τις εικονικές μουσειακές δραστηριότητες στις ανάγκες της τάξης και των προγραμμάτων σπουδών σας;



Με βάση την ανάλυση των εκπαιδευτικών αναγκών, το έργο VISITOR βρίσκεται στη διαδικασία ανάπτυξης ενός διαδικτυακού μαθήματος κατάρτισης για εκπαιδευτικούς που θα βασιστεί στην υπάρχουσα εμπειρία (ή στην έλλειψη εμπειρίας) των εκπαιδευτικών με τη χρήση εκθεμάτων ψηφιακών μουσείων και άλλων ψηφιακών πόρων με τους μαθητές τους.



Με στόχο την ανάπτυξη των ψηφιακών και παιδαγωγικών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών που θα ήθελαν να εφαρμόσουν αυτές τις λύσεις στις τάξεις τους, το μάθημα θα εκπαιδεύσει τους δασκάλους στο πώς να συλλέγουν εκπαιδευτικό υλικό μέσω του περιεχομένου των ψηφιακών μουσείων και να κατασκευάζουν μια ψηφιακή ιστορία γύρω τους, αξιοποιώντας το παιχνίδι του VISITOR και την ψηφιακή βιβλιοθήκη περιεχομένου.

Το μάθημα θα χωριστεί σε 2 ενότητες διάρκειας 4 εβδομάδων. Θα περιέχει επεξηγηματικά βίντεο, παρουσιάσεις, ένα φόρουμ συνεργασίας και διαδραστικά κουίζ. Το μάθημα θα καλύπτει θέματα όπως η συνεργατική μάθηση και τα διάφορα είδη της, η νόμιμη χρήση του μουσειακού περιεχομένου για την τάξη και πολλά άλλα!



Για να παραμείνετε ενημερωμένοι για αυτόν τον πόρο του έργου καθώς και για τους άλλους, επισκεφθείτε τον ιστότοπό μας: <https://visitor-project.eu/>

VISITOR
VIRTUAL MUSEUMS IN THE COVID ERA

