

The IDC-VET project has been financed within the framework of Erasmus+ programme (KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA202 - Strategic Partnerships for vocational education and training; Nr. 2020-1-LT01-KA202-078040)

#### Disclaimer

The European Commission's support for the production of this communication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Learning Scenarios (IO2)

### Τίτλος σεναρίου

Αβεβαιότητα στον τομέα της περιθαλψής \*

### Κοινό- στόχος

Το κοινό-στόχος αναφέρεται σε εκπαιδευτικούς ΕΕΚ<sup>1</sup> που διδάσκουν στον τομέα της φροντίδας/νοσηλευτικής. Το σενάριο απευθύνεται σε συμμετέχοντες που εμπλέκονται σε δραστηριότητες κατάρτισης σε επίπεδο ΕΠΕΠ<sup>2</sup> 3 και 4.

### Πρόβλημα προς επίλυση - Μαθησιακή κατάσταση

Η ακόλουθη μαθησιακή κατάσταση πραγματεύεται το θέμα της αβεβαιότητας στην επαγγελματική δράση στον τομέα της φροντίδας. Στο πλαίσιο του σεναρίου της μαθησιακής κατάστασης εξετάζονται τα ακόλουθα ερωτήματα: Τι σημαίνει αβεβαιότητα κατά τη δράση στον τομέα της φροντίδας; Ποιες δυνατότητες και επιλογές υπάρχουν για την αντιμετώπιση αντίστοιχων καταστάσεων δράσης;

Σε καταστάσεις συνομιλίας υπάρχουν συχνά διαφορετικές οπτικές γωνίες, οι οποίες όμως βασίζονται σε μια σε μεγάλο βαθμό κοινή αντίληψη της πραγματικότητας. Στη νοσηλευτική, αυτές οι βασικές προϋποθέσεις επικοινωνίας δεν είναι πάντα δεδομένες, όπως για παράδειγμα στην κλινική εικόνα της άνοιας, με την οποία θα ασχοληθεί η ακόλουθη αρχική κατάσταση της μαθησιακής κατάστασης.

#### Επισκόπηση του σεναρίου

Το σενάριο απευθύνεται σε συμμετέχοντες που συμμετέχουν σε δραστηριότητες κατάρτισης στο επίπεδο ΕΠΕΠ 3 και 4. Η μαθησιακή κατάσταση «Αβεβαιότητα στον τομέα της περιθαλψής» εισάγεται από την ταινία «Αβεβαιότητα». Η ταινία αυτή αφορά την κυρία

<sup>1</sup> Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση

<sup>2</sup> Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Επαγγελματικών Προσόντων



Martin, μια γυναίκα που πάσχει από άνοια, η οποία περιθάλπεται σε εσωτερικό θάλαμο οξείας περίθαλψης ενός νοσοκομείου. Το νοσηλευτικό προσωπικό έρχεται αντιμέτωπο με την προκλητική συμπεριφορά της κ. Martin και πρέπει επίσης να διαχειριστεί επαγγελματικά τον φόρτο εργασίας στον θάλαμο.

Πηγή για το βίντεο: <https://seafife.zfn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/>

## Δεξιότητες που καλύπτονται από το DigCompEdu

<b>01</b>	<b>Επαγγελματική συμμετοχή</b>		
1.3	Αναστοχαστική πρακτική	Να προβληματίζονται ατομικά και συλλογικά, να αξιολογούν κριτικά και να αναπτύσσουν ενεργά τη δική τους ψηφιακή παιδαγωγική πρακτική και εκείνη της εκπαιδευτικής τους κοινότητας.	
	B2 Ειδικός	Χρήση μιας σειράς πόρων για την ανάπτυξη των ατομικών ψηφιακών και παιδαγωγικών πρακτικών του καθενός	<i>Αναζητώ ενεργά καλές πρακτικές για την ΕΕΚ, μαθήματα ή άλλες συμβουλές για να βελτιώσω τη δική μου ψηφιακή παιδαγωγική και τις ευρύτερες ψηφιακές μου ικανότητες.</i>
			<i>Αξιολογώ και προβληματίζομαι σχετικά με τον τρόπο χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών για τη βελτίωση της εκπαιδευτικής μου πρακτικής.</i>

<b>02</b>	<b>Ψηφιακοί πόροι</b>		
	<b>2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων</b>	Τροποποίηση και αξιοποίηση υφιστάμενων πόρων με ανοικτή άδεια χρήσης και άλλων πόρων, όπου αυτό επιτρέπεται. Να δημιουργούν ή να συνδημιουργούν νέους ψηφιακούς εκπαιδευτικούς πόρους. Να λαμβάνουν υπόψη τους συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, το πλαίσιο, την	

		παιδαγωγική προσέγγιση και ομάδα μαθητών, όταν σχεδιάζει ψηφιακούς πόρους και προγραμματίζει τη χρήση τους.
Γ1 Αρχηγός	Δημιουργία, συν-δημιουργία και τροποποίηση πόρων ανάλογα με το μαθησιακό πλαίσιο, χρησιμοποιώντας μια σειρά προηγμένων στρατηγικών	<i>Δημιουργώ και τροποποιώ ψηφιακούς πόρους και δραστηριότητες προσαρμοσμένες στο μαθησιακό πλαίσιο και την ομάδα των εκπαιδευομένων, χρησιμοποιώντας καινοτόμες στρατηγικές όπως ηλεκτρονικά φύλλα αξιολόγησης, ηλεκτρονικές έρευνες, θεματικά παιχνίδια, πλατφόρμες συνεργασίας.</i>
		<i>Χρησιμοποιώ εργαλεία όπως το h5p, το Padlet, το Mentimeter, το Kahoot και άλλα για να δημιουργώ διαδραστικές δραστηριότητες για τους αποφοίτους μου.</i>

<b>03</b>	<b>Διδασκαλία και μάθηση</b>	
	<b>3.1 Διδασκαλία</b>	Να σχεδιάζουν και να εφαρμόζουν ψηφιακές συσκευές και πόρους στη διδακτική διαδικασία, ώστε να ενισχύουν την αποτελεσματικότητα των διδακτικών παρεμβάσεων. Να διαχειρίζονται και να ενορχηστρώνουν κατάλληλα τις ψηφιακές διδακτικές παρεμβάσεις. Να πειραματίζονται και να αναπτύσσουν νέες μορφές και παιδαγωγικές μεθόδους διδασκαλίας.
	B1 Ολοκληρωτής	<i>Μπορώ να ενσωματώσω τη χρήση πολλών διαφορετικών ψηφιακών τεχνολογιών και εργαλείων στο θεωρητικό μάθημα και στην υποστήριξη της ανεξάρτητης μάθησης των μαθητών.</i>
		<i>Μπορώ να ενσωματώσω διάφορες ψηφιακές τεχνολογίες</i>

			<i>και εργαλεία σε περιβάλλοντα πρακτικής κατάρτισης και μάθησης με βάση την εργασία.</i>
	<b>3.3 Συνεργατική μάθηση</b>	Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για την προώθηση και ενίσχυση της συνεργασίας των μαθητών. Να δοθεί η δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν τις ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο συνεργατικών εργασιών, ως μέσο ενίσχυσης της επικοινωνίας, της συνεργασίας και της συνεργατικής δημιουργίας γνώσης.	
	B2 Ειδικός	Χρήση ψηφιακών περιβαλλόντων για την υποστήριξη της συνεργατικής μάθησης	<i>Μπορώ να χρησιμοποιήσω διαδικτυακά μαθησιακά περιβάλλοντα για να υποστηρίξω τη συνεργατική μάθηση των μαθητών ΕΕΚ στις τάξεις.</i>
			<i>Μπορώ να εφαρμόζω ψηφιακά περιβάλλοντα που χρησιμοποιούνται για τη συνεργασία και την επικοινωνία στις διαδικασίες εργασίας με σκοπό τη συνεργατική μάθηση.</i>

<b>05</b>	<b>Ενδυνάμωση των μαθητών</b>		
	<b>5.3 Ενεργή συμμετοχή των μαθητών</b>	Χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών για την προώθηση της ενεργού και δημιουργικής εμπλοκής των μαθητών με ένα θέμα. Να χρησιμοποιούν ψηφιακές τεχνολογίες στο πλαίσιο παιδαγωγικών στρατηγικών που ενισχύουν τις οριζόντιες δεξιότητες των μαθητών, τη βαθιά σκέψη και τη δημιουργική έκφραση. Να ανοίξουμε τη μάθηση σε νέα, πραγματικά πλαίσια, τα οποία εμπλέκουν τους ίδιους τους μαθητές σε πρακτικές δραστηριότητες, επιστημονικές διερευνήσεις ή επίλυση σύνθετων προβλημάτων, ή με άλλους τρόπους αυξάνουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών σε σύνθετα θέματα.	
	B2 Ειδικός	Χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενεργή	<i>Μπορώ να εξηγήσω και να επιδείξω στους μαθητές της ΕΕΚ</i>

		<p>εμπλοκή των μαθητών με το γνωστικό αντικείμενο.</p>	<p>τα πλεονεκτήματα της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών για την ενεργή και αποτελεσματική απόκτηση επαγγελματικών γνώσεων, δεξιοτήτων και οριζόντιων δεξιοτήτων στις αίθουσες διδασκαλίας και στα περιβάλλοντα πρακτικής άσκησης.</p>
			<p>Μπορώ να ξεκινήσω και να υλοποιήσω σχέδια κατάρτισης που περιλαμβάνουν τη χρήση ψηφιακών τεχνολογιών για την ενεργό συμμετοχή των σπουδαστών και των μαθητευόμενων στην απόκτηση επαγγελματικών γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων.</p>
<p>Γ1 Αρχηγός</p>		<p>Καινοτόμες ψηφιακές στρατηγικές για ενεργή μάθηση</p>	<p>Μπορώ να σχεδιάσω τη νέα μεθοδολογική-οργανωτική προσέγγιση της ενεργητικής μάθησης για τους μαθητές ΕΕΚ και τους μαθητευόμενους με βάση την εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών.</p> <p>Μπορώ να αναπτύξω νέες τεχνολογικές λύσεις ψηφιακών εφαρμογών για την ενεργητική μάθηση για τους μαθητές και τους μαθητευόμενους της επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης.</p>

Επίπεδο	Περιγραφή	Κάλυψη
Δημιουργία	Συγκέντρωση στοιχείων ώστε να σχηματιστεί ένα συνεκτικό ή λειτουργικό σύνολο- αναδιοργάνωση στοιχείων σε ένα νέο μοτίβο ή δομή μέσω της δημιουργίας, του σχεδιασμού ή της παραγωγής.	EM
Αξιολόγηση	Λήψη κρίσεων βάσει κριτηρίων και προτύπων μέσω ελέγχου	EM
Ανάλυση	Διάσπαση του υλικού σε συστατικά μέρη, καθορισμός του τρόπου με τον οποίο τα μέρη σχετίζονται μεταξύ τους και με μια συνολική δομή ή σκοπό	EM
Εφαρμογή	Εκτέλεση ή χρήση μιας διαδικασίας μέσω της εκτέλεσης ή της εφαρμογής	ΜΠ
Κατανόηση	Κατασκευή νοήματος από προφορικά, γραπτά και γραφιστικά μηνύματα μέσω ερμηνείας, παραδειγματισμού, ταξινόμησης, σύνοψης, εξαγωγής συμπερασμάτων, σύγκρισης και εξήγησης.	ΜΠ
Ανάμνηση	Ανάκτηση, αναγνώριση και ανάκληση σχετικών γνώσεων από τη μακροπρόθεσμη μνήμη	ΜΠ
ΜΠ = Μαθησιακές Προϋποθέσεις, EM = Εστίαση στο Μαθησιακό σενάριο		
Πηγή: Anderson & Krathwohl (2001)		

### Επισκόπηση του σεναρίου

Σε καταστάσεις συνομιλίας, υπάρχουν συχνά διαφορετικές οπτικές γωνίες, αλλά αυτές βρίσκονται σε έναν μεγάλο βαθμό στην κοινή αντίληψη της πραγματικότητας. Στη νοσηλευτική, αυτές οι βασικές συνθήκες επικοινωνίας δεν είναι πάντα δεδομένες, όπως για παράδειγμα στην κλινική εικόνα της άνοιας. Ο φροντιστής και ο ασθενής μπορεί να βρίσκονται σε διαφορετικές πραγματικότητες. Η αβεβαιότητα των κοινωνικών-επικοινωνιακών καταστάσεων, η οποία ούτως ή άλλως υπάρχει, επιτείνεται σε ορισμένες καταστάσεις φροντίδας. Αυτό το πρόβλημα της αβεβαιότητας πρόκειται να αντικατοπτριστεί στο μαθησιακό σενάριο σχετικά με μια μελέτη περίπτωσης με έναν ασθενή με άνοια.

Οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν στο σενάριο την ικανότητα να εξηγούν και να επανεξετάζουν την ιδιαίτερη αβεβαιότητα της δράσης στον εργασιακό τομέα της φροντίδας. Είναι σε θέση να αναπτύσσουν διάφορες πιθανές λύσεις και αλληλεπιδράσεις, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαιτερότητες της πελατείας προς φροντίδα και τις συνθήκες πλαισίου, και να τις αξιολογούν

σε σχέση με έναν προηγούμενος καθορισμένο στόχο, π.χ. φροντίδα προσανατολισμένη προς τον ψυχικά άρρωστο ηλικιωμένο.

Οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν την ικανότητα να προβληματίζονται σχετικά με διαφορετικές και προηγούμενες μη αντιληπτές ερμηνείες της αντίστοιχης αβεβαιότητας της δράσης, καθώς και της σχετικής συμπεριφοράς της πελατείας που πρόκειται να περιθάλψουν. Με τον τρόπο αυτό, συνειδητοποιούν τις δικές τους ερμηνείες που καθοδηγούν τις ενέργειές τους, τη διαφορετικότητα των άλλων και την πολυπρισματικότητα που συνδέεται με αυτό. Υιοθετούν την προοπτική των άλλων και σχεδιάζουν δημιουργικές προσφορές αλληλεπίδρασης της φροντίδας με βάση τις διαθέσιμες διαφορετικές εναλλακτικές δράσεις. Οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν την ικανότητα να ενεργούν παρά τις αντιφατικές απαιτήσεις των διαφόρων παραγόντων που εμπλέκονται στη φροντίδα. Για το σκοπό αυτό, προβληματίζονται σχετικά με την ιδιαίτερη αβεβαιότητα της δράσης μπροστά σε αντιφατικές απαιτήσεις και αναπτύσσουν στοχοπροσηλωμένες, κατάλληλα προσαρμοσμένες εναλλακτικές λύσεις. Για το σκοπό αυτό, αντιμετωπίζουν τις συνέπειες των ανεκπλήρωτων απαιτήσεων και τις λαμβάνουν υπόψη τους κατά το σχεδιασμό επιλογών αλληλεπίδρασης στη γεροντολογική ψυχιατρική περίθαλψη.

Πηγή: Evers, T. (2015)

## Στόχοι του σεναρίου

Ο στόχος είναι:

- Συνειδητοποίηση της σημασίας της δράσης σε συνθήκες αβεβαιότητας
- Εξερεύνηση των δικών σας εμπειριών και συναισθημάτων
- Ενσωμάτωση της γνώσης εμπειρογνομόνων και της γνώσης της κατάστασης
- Δημιουργία επιλογών για δράση

### Προϋποθέσεις

Διδακτική/μαθησιακή υποδομή και τεχνολογία:

- Πρόσβαση στο Διαδίκτυο
- PC ή tablet
- Εργαλεία παρουσίασης (π.χ. βιντεοπροβολέας)
- Μαθητές: Smartphone

### Σχέδιο μαθήματος

<p><b>Ενότητα</b></p>	<p><b>Συνειδητοποίηση της συνάφειας του θέματος «Αβεβαιότητα στην Περίθαλψη», προβληματισμός σχετικά με τις αναγκαίες στάσεις και προϋποθέσεις και ανάπτυξη επιλογών δράσης</b></p>
-----------------------	---



Διάρκεια	4 ώρες
Μέθοδοι	<p>Παρουσίαση περιστατικού σε βίντεο</p> <p>Ομαδική συζήτηση και ομαδικός προβληματισμός</p> <p>Συνέντευξη εμπειρογνώμονα</p> <p>Παραγωγή βίντεο</p> <p>Ομαδική συζήτηση και ομαδικός προβληματισμός</p>
Τι κάνει ο διδάσκων	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ο δάσκαλος παρουσιάζει μια μελέτη περίπτωσης.</li> <li>2. Μετά την παρακολούθηση του βίντεο, η τάξη χωρίζεται σε ομάδες και ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να καταχωρήσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους που προέκυψαν από την ταινία σε ένα διαδικτυακό εργαλείο πίνακα της μαθητικής τους ομάδας (π.χ. Miro, Flinga).</li> <li>3. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί το βήμα της διαδικασίας (βλέπε μαθητές).</li> <li>4. Μετά την παρουσίαση ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει μια συνέντευξη εμπειρογνώμονα με τον καθηγητή Dr. Thomas Evers. Η έρευνα του καθηγητή Evers επικεντρώνεται στο ζήτημα της «αβεβαιότητας στην περίθαλψη».</li> <li>5. Μετά το βίντεο ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει την εργασία «παραγωγή βίντεο».</li> <li>6. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί την παρουσίαση και τη συζήτηση.</li> </ol>
Τι κάνουν οι εκπαιδευόμενοι	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Οι μαθητές μαθαίνουν για τη μελέτη περίπτωσης της κ. Martin και παρακολουθούν την ταινία «Αβεβαιότητα στην περίθαλψη»</li> <li>2. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις και τα συναισθήματά τους διαδικτυακά.</li> <li>3. Οι ομάδες των μαθητών ομαδοποιούν και συζητούν τις ανατροφοδοτήσεις και παρουσιάζουν τις ομαδοποιήσεις τους στην ολομέλεια της τάξης.</li> <li>4. Οι μαθητές ακούν τη συνέντευξη του εμπειρογνώμονα με θέμα: «Ποιες είναι οι δυσκολίες και οι δυνατότητες δράσης σε αβέβαιες καταστάσεις; ».</li> <li>5. Μετά το βίντεο οι μαθητές παράγουν σε ομάδες βίντεο σχετικά με εναλλακτικές ιδέες για αντιδράσεις (βλ. παράρτημα).</li> </ol>



	6. Οι μαθητές παρακολουθούν τα βίντεο των άλλων ομάδων στην ολομέλεια και συζητούν τις διαφορετικές προσεγγίσεις.
Εξοπλισμός και υποστήριξη	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Διαδίκτυο (για miro, flinga ...)</li> <li>• Οθόνη για την παρουσίαση της υπόθεσης και τη συνέντευξη εμπειρογνώμονα</li> <li>• Smartphones για την παραγωγή βίντεο</li> </ul>
Παραπομπή στο DigCompEdu	<p>01 Επαγγελματική δέσμευση - 1.3 Αναστοχαστική πρακτική</p> <p>02 Ψηφιακοί πόροι - 2.2 Δημιουργία και τροποποίηση ψηφιακών πόρων</p> <p>03 Διδασκαλία και μάθηση - 3.1 Διδασκαλία</p> <p>03 Διδασκαλία και μάθηση - 3.1 Συνεργατική μάθηση</p> <p>05 Ενδυνάμωση των μαθητών - 5.3 Ενεργός εμπλοκή των μαθητών</p>
Αξιολόγηση της μάθησης	Παιχνίδι ρόλων με επακόλουθο προβληματισμό
Πόροι/σύνδεσμοι/σχετικό περιεχόμενο/παραδείγματα	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Βίντεο «Αβεβαιότητα»: <a href="https://seafn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/">https://seafn.uni-bremen.de/f/9911f654c0b64a3dbba5/</a></li> <li>- Βίντεο «Αβεβαιότητα - Μη βίαιη δράση» Η υπόθεση μπορεί να επεκταθεί στο θέμα της «μη βίαιης δράσης». Η ήδη γνωστή περίπτωση παίρνει μια «λύση» (δεύτερο βίντεο) μέσω της κατοχύρωσης / περιορισμού της ελευθερίας. Εδώ, όπως και στην προηγούμενη περίπτωση, θα πρέπει να συζητηθούν τα συναισθήματα, οι εμπειρίες και οι επιλογές δράσης. <a href="https://seafn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/">https://seafn.uni-bremen.de/f/f5891a30e23a4ef78447/</a></li> <li>- Βίντεο “Συνέντευξη με τον ειδήμονα και καθηγητή Dr. Thomas Evers”: <a href="https://seafn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/">https://seafn.uni-bremen.de/f/fa237847109c449d9409/</a></li> <li>- Παράρτημα: «Λήψη βίντεο με smartphone»</li> <li>- Miro: <a href="https://miro.com/de/">https://miro.com/de/</a></li> <li>- Flinga: <a href="https://flinga.fi/">https://flinga.fi/</a></li> </ul>

### Πηγές

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives: Complete edition*. New York: Longman.

Evers, T. (2015). Die besondere Ungewissheit im Handeln – bildungstheoretisch und empirisch fundierte Kompetenzerfassung am Beispiel gerontopsychiatrischer Pflegepraxis. *bwp@ Spezial 10 – Berufsbildungsforschung im Gesundheitsbereich*. Online: [http://www.bwpat.de/spezial10/evers\\_gesundheitsbereich-2015.pdf](http://www.bwpat.de/spezial10/evers_gesundheitsbereich-2015.pdf)

## Παράρτημα

### «Λήψη βίντεο με smartphone»

#### με τη δική του αφήγηση

Στόχος αυτής της μεθόδου είναι η ανάπτυξη εναλλακτικών ιδεών για δράση με τη βοήθεια του δυναμικού της ομάδας και η παρουσίασή τους σε άλλους, καθώς και η βελτίωση της δικής μας επάρκειας στα μέσα επικοινωνίας.

#### **Βήμα 1** (περίπου 15 λεπτά)

#### **Επιλέξτε μια περίπτωση: Ποια κατάσταση πρέπει να εξεταστεί;**

Όλοι σας περιγράψτε εν συντομία μια περίπτωση που βιώσατε ή παρατηρήσατε στην ομάδα εργασίας σας. Τώρα συμφωνήστε σε μια κατάσταση με την οποία μπορείτε να σχετιστείτε όλοι και η οποία θα χρησιμοποιηθεί στη συνέχεια για τη βιντεοσκόπηση. Σκεφτείτε από κοινού ποιες εναλλακτικές ενέργειες υπάρχουν για την κατάσταση περίπτωσης και επιλέξτε μία που θα θέλατε να απεικονίσετε.

#### **Βήμα 2** (περίπου 60 λεπτά)

#### **Δημιουργήστε μια ιδέα: Πώς μπορείτε να σκηνοθετήσετε καλύτερα την υπόθεση;**

Κοινότυπο, αλλά απαραίτητο: Καθορίστε εκ των προτέρων τι θέλετε να «πείτε» και πώς μπορείτε να υλοποιήσετε την «ιστορία» ως βίντεο. Είναι καλύτερο να επιλέξετε εκ των προτέρων, ποιες πτυχές θέλετε να τονίσετε. Πρέπει να είναι δυνατόν να διηγηθείτε την ιστορία με κατανοητό τρόπο μέσα σε λίγα λεπτά. Σκεφτείτε, επίσης, ποιες σκηνές θέλετε να χρησιμοποιήσετε για να παρουσιάσετε την ιστορία σας. Σε έναν σύντομο καταιγισμό ιδεών, συγκεντρώστε τις κοινές σας ιδέες και καταγράψτε την πλοκή και τους διαλόγους σε κουκκίδες σε ένα «σενάριο».

#### **Βήμα 3** (περίπου 10 λεπτά)

#### **Η επιλογή των ρόλων: Ποιος κάνει τι;**

Τώρα συμπληρώστε τους διάφορους ρόλους, τόσο αυτούς των «ηθοποιών» για τη μελέτη περίπτωσης όσο και αυτούς της «κάμερας» (ποιος κινηματογραφεί με το κινητό τηλέφωνο;) και του «σκηνοθέτη» (ποιος διατηρεί την επισκόπηση;).

#### **Βήμα 4** (περίπου 20 λεπτά)

#### **Το σκηνικό της ταινίας: επιλέξτε την τοποθεσία και τα σκηνικά!**

Τώρα βρείτε μια κατάλληλη τοποθεσία για το βίντεό σας και σκεφτείτε τι σκηνικά μπορεί να χρειαστείτε και οργανώστε τα μαζί. Αλλά κρατήστε το όσο το δυνατόν πιο απλό, αποφασίστε τι είναι πραγματικά σημαντικό για την απεικόνιση της υπόθεσης!

### **Βήμα 5** (περίπου 45 λεπτά)

#### **Η εγγραφή εκτελείται: Τώρα βιντεοσκοπήστε τη μελέτη περίπτωσης με το smartphone σας!**

Η πραγματική κινηματογράφηση μπορεί τώρα να ξεκινήσει, ο εικονολήπτης/η εικονολήπτρια κινηματογραφεί τις επιμέρους σκηνές της μελέτης περίπτωσης με το smartphone. Η ανάλυση του βίντεο δεν πρέπει να είναι τόσο υψηλή, ώστε ο όγκος των δεδομένων να μην είναι τόσο μεγάλος. Αυτό μπορεί να ρυθμιστεί σε πολλά smartphones. Στις συσκευές Android, θα βρείτε τη ρύθμιση για την ανάλυση βίντεο στο μενού περιβάλλοντος της κάμερας. Οπότε ρυθμίστε την κάμερα σε λειτουργία βίντεο και πατήστε στο μενού περιβάλλοντος. Στη συνέχεια, πατήστε στην επιθυμητή ανάλυση. Στο iPhone (από το iPhone 6), για παράδειγμα, ανοίξτε τις «Ρυθμίσεις» και επιλέξτε την καταχώρηση «Κάμερα». Πατήστε στην επιλογή «Εγγραφή βίντεο» και επιλέξτε την επιθυμητή ανάλυση στο ακόλουθο παράθυρο. Ωστόσο, οι ρυθμίσεις που μπορείτε να επιλέξετε εδώ εξαρτώνται από το μοντέλο του iPhone ή την εγκατεστημένη κάμερα.

Για να χρειαστεί να μοντάρετε την ταινία όσο το δυνατόν λιγότερο αργότερα, θα πρέπει να γυριστεί με το λεγόμενο «camera cut». Αυτό σημαίνει ότι τα πλάνα γίνονται με τη χρονολογικά σωστή σειρά. Μετά από κάθε σκηνή, η κάμερα σταματά, προετοιμάζεται το επόμενο πλάνο και στη συνέχεια συνεχίζονται τα γυρίσματα. Έτσι, τα πλάνα γυρίζονται με τη σειρά με την οποία θα προβληθούν. Εάν σκοπεύετε να καταγράψετε τη μελέτη περίπτωσης ως «one-take video» (όπου το βίντεο γυρίζεται σε ένα κομμάτι), μπορείτε να γλιτώσετε το επόμενο βήμα!

### **Βήμα 6** (περίπου 45 λεπτά)

#### **Το μοντάζ: Κόψτε την ταινία σας σε 5 λεπτά!**

Τα γυρίσματα έχουν πλέον ολοκληρωθεί, αλλά τι γίνεται με όλο το υλικό; Τώρα μπαίνει στη διαδικασία μοντάζ. Μη διστάσετε να χρησιμοποιήσετε τα προεγκατεστημένα προγράμματα στο smartphone/tablet/laptop σας - με το Android αυτό είναι πολύ εύκολο με την εφαρμογή «Google Photo App» που το συνοδεύει, με το iOS για παράδειγμα με το «iMovie». Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη δωρεάν εφαρμογή «Spark Video App» από την Adobe ή άλλες εφαρμογές με τις οποίες μπορεί να είστε ήδη εξοικειωμένοι.

#### **Δραστηριότητα:**

Πραγματοποιήστε τώρα τη «βιντεοσκόπηση» με τα βήματα που περιγράφονται παραπάνω και ανεβάστε το τελικό βίντεο (μέγιστο 5 λεπτά) στο υπολογιστικό νέφος διδασκαλίας.

## Αξιολόγηση της μάθησης

Οι εκπαιδευτικοί θα υποστηριχθούν στη χρήση ψηφιακών δεξιοτήτων για τη διεξαγωγή αξιολόγησης της μάθησης χρησιμοποιώντας ένα παιχνίδι ρόλων με επακόλουθο αναστοχασμό.