

## ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗΣ

### ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ



#### Πλαίσιο:

Το σχολείο σας είναι γνωστό για την έμπνευση στη μάθηση και την ενθάρρυνση των μαθητών να γίνουν υπεύθυνοι πολίτες. Ωστόσο, όπως και πολλά άλλα σχολεία, αντιμετωπίζει προκλήσεις στη διδασκαλία βιώσιμων συνηθειών. Η ανακύκλωση μπορεί να προκαλέσει σύγχυση - πολλοί κάδοι καταλήγουν σε λάθος αντικείμενα και οι άνθρωποι δεν είναι πάντα σίγουροι για το πώς να διαχωρίζουν σωστά τα απορρίμματα. Επιπλέον, το σχολείο δεν έχει πολύ χώρο για παραδοσιακά προγράμματα ανακύκλωσης ή περιβαλλοντικά προγράμματα. Για να το διορθώσει αυτό, το σχολείο ξεκινά ένα συναρπαστικό νέο πρόγραμμα που χρησιμοποιεί επαυξημένη πραγματικότητα (AR) και εικονική πραγματικότητα (VR). Αυτές οι τεχνολογίες θα κάνουν τη μάθηση σχετικά με την ανακύκλωση και την προστασία του περιβάλλοντος διασκεδαστική και διαδραστική. Με τη βοήθεια των Σχεδιαστών Εμπειρίας Immersive Recycling Experience Designers, το πρόγραμμα θα δημιουργήσει εργαλεία και δραστηριότητες που θα είναι εύκολο να χρησιμοποιηθούν από όλους, συμπεριλαμβανομένων των μαθητών με αναπηρίες ή που μιλούν διαφορετικές γλώσσες. Αυτές οι εμπειρίες θα στηθούν σε χώρους γύρω από το σχολείο και θα σχεδιαστούν για να βοηθήσουν όλους να μάθουν για τη διαχείριση των αποβλήτων και πώς να είναι πιο υπεύθυνοι για το περιβάλλον. Ενώ η ιδέα έχει λάβει μεγάλη υποστήριξη, υπάρχουν ακόμη ορισμένα σημαντικά ερωτήματα που πρέπει να επιλυθούν: Πώς μπορούν να σχεδιαστούν οι βιωματικές εμπειρίες ώστε να ανταποκρίνονται στις διαφορετικές ανάγκες των μαθητών, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων με αναπηρίες ή με διαφορετικό πολιτιστικό και γλωσσικό υπόβαθρο; Ποιοι χώροι μέσα στο σχολείο μπορούν να προσαρμοστούν για να φιλοξενήσουν αυτές τις εγκαταστάσεις και πώς μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά οι περιορισμένοι πόροι; Πώς θα μετρηθεί η επιτυχία αυτών των προγραμμάτων όσον αφορά τις αλλαγές στη συμπεριφορά και την κουλτούρα της σχολικής κοινότητας;

#### Σχετικές δεξιότητες:

### ΜΕΡΟΣ ΚΑΘΟΔΗΓΗΣΗΣ



Επίλυση προβλημάτων

Περιβαλλοντική  
Εκπαίδευση:

Επικοινωνία

Διαχείριση ψηφιακού  
περιεχομένου

Δημιουργικότητα

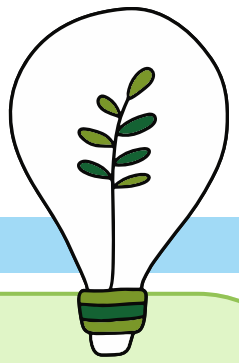
Τεχνολογίες  
εμβύθισης

Διαδραστικός  
σχεδιασμός

Καθολικός σχεδιασμός  
στις ΤΠΕ

#### Ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού:

Ποιοι χώροι μέσα στο σχολείο θα ήταν οι καταλληλότεροι για εγκαταστάσεις ανακύκλωσης;  
Ποιοι τύποι θεμάτων ή δραστηριοτήτων ανακύκλωσης θα ήταν καταλληλότεροι για να καλυφθούν στις εμπειρίες AR/VR;  
Ποια οφέλη θα παρείχαν αυτές οι καθηλωτικές εμπειρίες στη σχολική κοινότητα;  
Ποιες δεξιότητες και γνώσεις θα πρέπει να έχει ο σχεδιαστής εμπειριών εμβυθιστικής ανακύκλωσης για να διασφαλίσει την επιτυχία του έργου;  
Πώς θα μπορούσε να μειωθεί το κόστος του έργου χωρίς να διακυβευθεί η ποιότητα ή ο αντίκτυπος των εκπαιδευτικών εμπειριών;  
Πώς μπορούν οι μαθητές και το προσωπικό να συνεργαστούν εθελοντικά για την επιτυχία του καθηλωτικού προγράμματος ανακύκλωσης;  
Ποιες εκπαιδευτικές ευκαιρίες θα μπορούσαν να προκύψουν από την ενσωμάτωση βιωματικών εμπειριών ανακύκλωσης στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών;



## Ανάλυση:

Ποιο είναι το κύριο πρόβλημα ή η ανάγκη που πρέπει να αντιμετωπιστεί;  
Ποιες γνώσεις και δεξιότητες είναι απαραίτητες για την αντιμετώπιση αυτής της κατάστασης;  
Ποια είναι τα δυνατά και αδύνατα σημεία του πλαισίου στο οποίο προκύπτει το πρόβλημα αυτό;

## Σχεδιασμός:

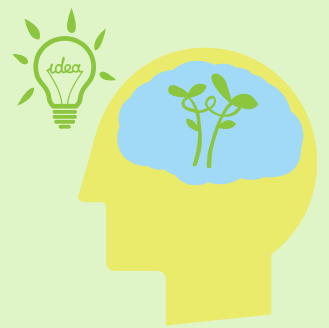
Πώς μπορεί να αναπτυχθεί ένα αρχικό σχέδιο για την αντιμετώπιση των αναγκών που έχουν εντοπιστεί;  
Ποιοι υλικοί και ανθρωπίνοι πόροι είναι διαθέσιμοι για την αντιμετώπιση της κατάστασης;  
Ποιες συγκεκριμένες ενέργειες πρέπει να γίνουν για την εφαρμογή της λύσης;

## Προτάσεις και πρόληψη:

What suggestions can be offered to execute the proposed solutions?  
How can risks or potential future problems related to the solution be prevented?

## Αξιολόγηση:

Ποιες μέθοδοι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση της επιτυχίας και της βιωσιμότητας των εφαρμοζόμενων λύσεων;  
Πώς θα διεξαχθεί η αξιολόγηση, ποια μέσα θα χρησιμοποιηθούν και ποιες μεταβλητές θα αναλυθούν;



## Αναμενόμενα αποτελέσματα μετά την υλοποίηση

**W**Ποια είναι τα αναμενόμενα αποτελέσματα μετά την εφαρμογή των λύσεων;  
**Π**ώς αναμένεται να είναι το μελλοντικό πλαίσιο μετά την παρέμβασή μας;  
**Π**οιες προτάσεις μπορούν να γίνουν για μελλοντικές εφαρμογές, συντήρηση ή βελτίωση των επιδόσεων;

## Αναστοχασμός σχετικά με τις ανεπτυγμένες ικανότητες και τον αντίκτυπο του έργου:

**Π**οιες ικανότητες αναπτύχθηκαν και ποιος είναι ο δυνητικός αντίκτυπος του έργου;  
**Π**οιες δυσκολίες ή δυνατά σημεία εντοπίστηκαν κατά την εφαρμογή αυτής της οικολογικής εργασίας σε πραγματικό πλαίσιο;  
**Π**ώς αναλύεται η συνοχή της οικολογικής εργασίας και πόσο κατάλληλη είναι σε σχέση με την προσδιορισθείσα ανάγκη;

