

«Καλές πρακτικές στη διδασκαλία των Φυσικών
Επιστημών»

Βιολογία και τέχνες

Κουταντώνης Σταύρος

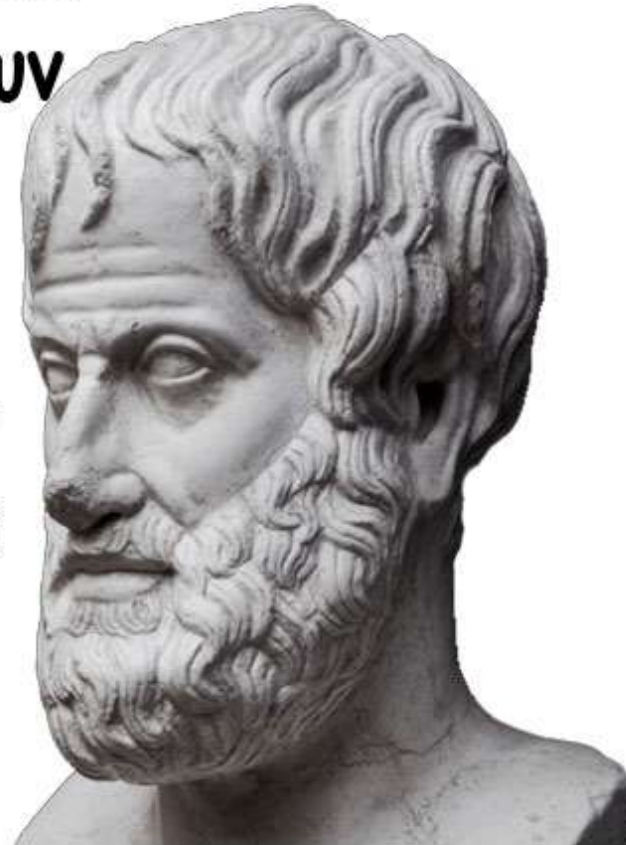
Παραλληλισμοί

- Τρία πράγματα στον κόσμο αυτό, πολύ να μοιάζουν είδα.
- Τα ολόλευκα μα πένθιμα σχολεία των Δυτικών
- Των φορτηγών οι βρώμικες σκοτεινιασμένες πλώρες
- Και οι κατοικίες των κοινών, χαμένων γυναικών

Δεν υπάρχει τίποτε πιο άνισο
από την ίση μεταχείριση των
ανίσων.

The worst form of inequality
is to try make unequal things
equal

Aristotle 384-322BC



Σύμφωνα με τους ψυχολόγους, υπάρχουν τέσσερις τύποι νοημοσύνης:

- ▶ Δείκτης Νοημοσύνης (IQ)
- ▶ Δείκτης Συναισθηματική Νοημοσύνης (EQ)

- ▶ Δείκτης κοινωνικής Νοημοσύνης (SQ)
- ▶ Δείκτης αντιξοότητας (AQ)

Πολλαπλή Νοημοσύνη

Τα τέσσερα σημαντικότερα σημεία της θεωρίας της Πολλαπλής Νοημοσύνης του Γκάρντνερ είναι:

- Κάθε άτομο έχει ένα συνδυασμό των εννέα ή και περισσότερων ειδών νοημοσύνης. Αυτή η τυχαία κατάταξη των δυνάμεων και αδυναμιών καθιστά κάθε πρόσωπο μοναδικό με αποτέλεσμα κάθε τάξη να διαθέτει μια ποικιλομορφία σκέψης.
- Κάθε άτομο μπορεί να αναπτύξει τις νοημοσύνες του σε επαρκές επίπεδο. Με ενθάρρυνση, εμπλουτισμό και κατάλληλη καθοδήγηση, οποιοσδήποτε μαθητής ή άτομο, μπορεί να αναπτύξει τις νοημοσύνες του.
- Οι νοημοσύνες συνεργάζονται. Πάντα αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.
- Καμιά νοημοσύνη δεν μπορεί να υπάρξει μόνη της. Εξαιτίας γενετικών καταβολών και του περιβάλλοντος, δεν υπάρχουν δύο άνθρωποι που να έχουν το ίδιο προφίλ νοημοσύνης -ούτε ακόμη και οι अपαράλλακτοι δίδυμοι- επειδή οι εμπειρίες τους είναι διαφορετικές και η νοημοσύνη τους συνεχώς εξελίσσεται. Για παράδειγμα, αν δυο άτομα διαθέτουν το ίδιο επίπεδο ισχυρής γλωσσικής νοημοσύνης, το ένα μπορεί να είναι καλύτερο στην ανάγνωση, ενώ το άλλο στο γραπτό λόγο.

Σύγχρονες μέθοδοι διδασκαλίας

Πως βοηθά η STEM εκπαίδευση;;

Πως έγινε STEAM;;

Πως γίνεται STREAM;;;



STREAM

εκπαίδευση



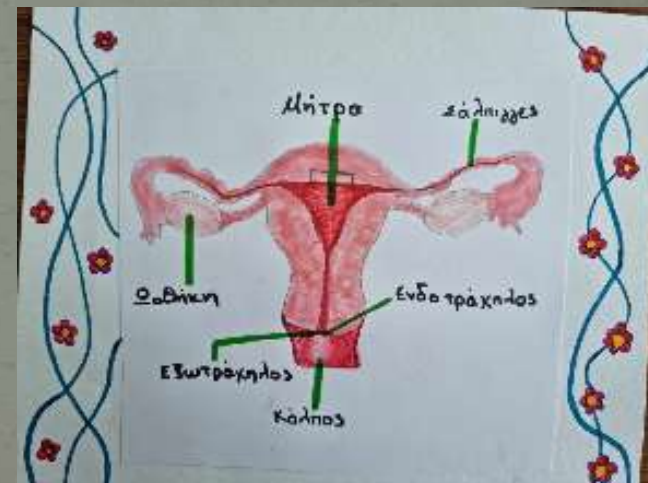
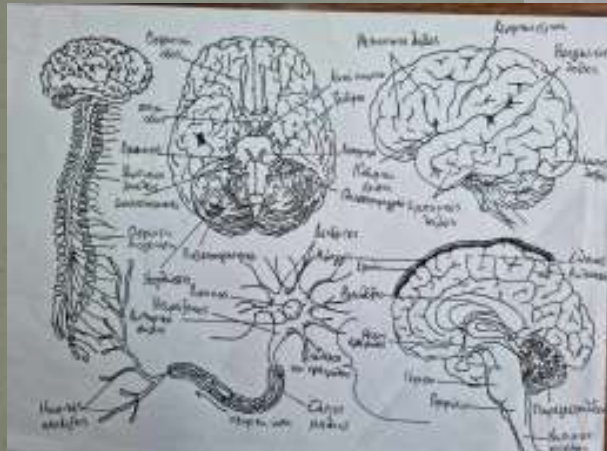
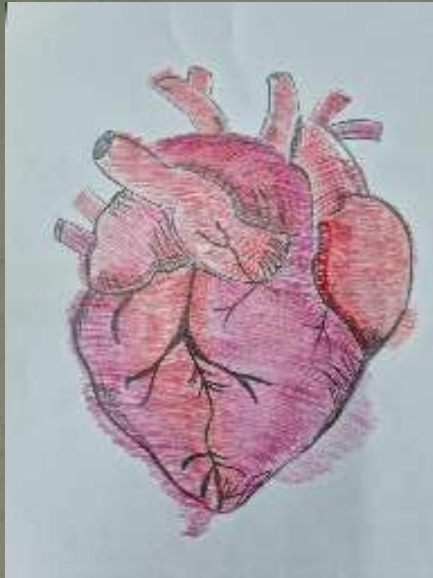
Science
Technology
Reading
Engineering
Art
Mathematics

και πολλαπλή

Η Τέχνη ως συγγραφή και αφήγηση



Η τέχνη ως ζωγραφική



Η τέχνη του βίντεο

Μπορείς να προγραμματίσεις ένα λογισμικό ώστε σε κάθε πάτημα κουμπιού να σου δίνει και ένα νέο τρόπο ανταγωνισμού μεταξύ αποικιών βακτηρίων με περιοριστικό παράγοντα το φαγητό;;;

Και αυτό να εξάγεται σε βίντεο;;;

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ



STREAM

Τι περιμένουμε από την ενασχόληση μας με αυτού του τύπου εκπαίδευσης;

Χαρούμενους μαθητές που μαθαίνουν καλύτερα

Συνεργασίες με πανεπιστήμια και φορείς

Συνεργασίες με άλλα σχολεία (πιθανόν να είναι δυνατό το κόμικ μας να γίνει animation)

ΔΕΣΜΕΥΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΝΕΡΓΗ ΣΥΝΕΙΣΦΟΡΑ



ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΤΟΥΣ 17 ΣΤΟΧΟΥΣ



ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΑΣ

4 ΠΟΙΟΤΙΚΗ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

