

# SpicE



Special EduCation **STEAM** Academy



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

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

06/09/2024

Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Το Πλαίσιο Ικανοτήτων Εκπαιδευτικών για τη  
Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM του έργου SpicE  
Ημερίδα με τη συνδιοργάνωση των Συμβούλων Εκπαίδευσης 1<sup>ης</sup> Θέσης  
ΠΕ02, 3<sup>ης</sup> και 6<sup>ης</sup> Θέσης ΠΕ70 Αχαΐας, ΠΔΕ Δυτ. Ελλάδας: Ολιστικές και  
Συμπεριληπτικές Προσεγγίσεις στο Σχολείο. Εκπαίδευση STEAM & Έργο  
SpicE: Μια Πρό(σ)κληση και μια Ευκαιρία για τους Εκπαιδευτικούς  
Σακελλαροπούλου Γεωργία, Εκπαιδευτικός ΠΕ86.ΕΑΕ,  
Ερευνητική Ομάδα DAISy, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο



## Στόχοι

1. Να ενημερωθείτε για τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση, τη STEAM Εκπαίδευση και τη Συμπεριληπτική STEAM Εκπαίδευση και τα Πλαίσια Ικανοτήτων,
2. Να ενημερωθείτε για τη μεθοδολογία σχεδίασης του Πλαισίου Ικανοτήτων Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM.
3. Να ανακαλύψετε τα στοιχεία του Πλαισίου Ικανοτήτων Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM και
4. Να ανακαλύψετε παραδείγματα πρακτικής εφαρμογής του.

# ΕΝΟΤΗΤΑ 1

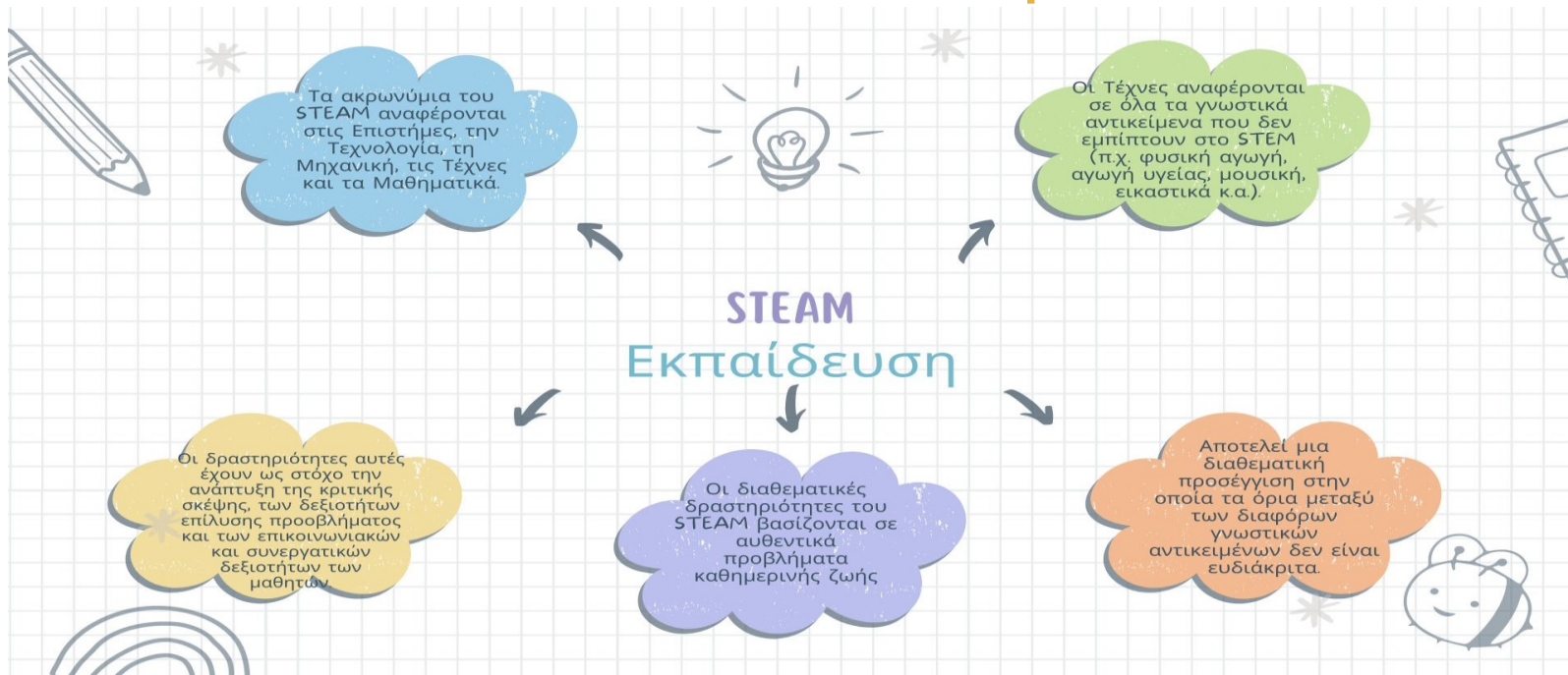
## Ορισμοί

# Συμπεριληπτική εκπαίδευση

(UNESCO, 1994)



## STEAM εκπαίδευση



## Συμπεριληπτική εκπαίδευση STEAM

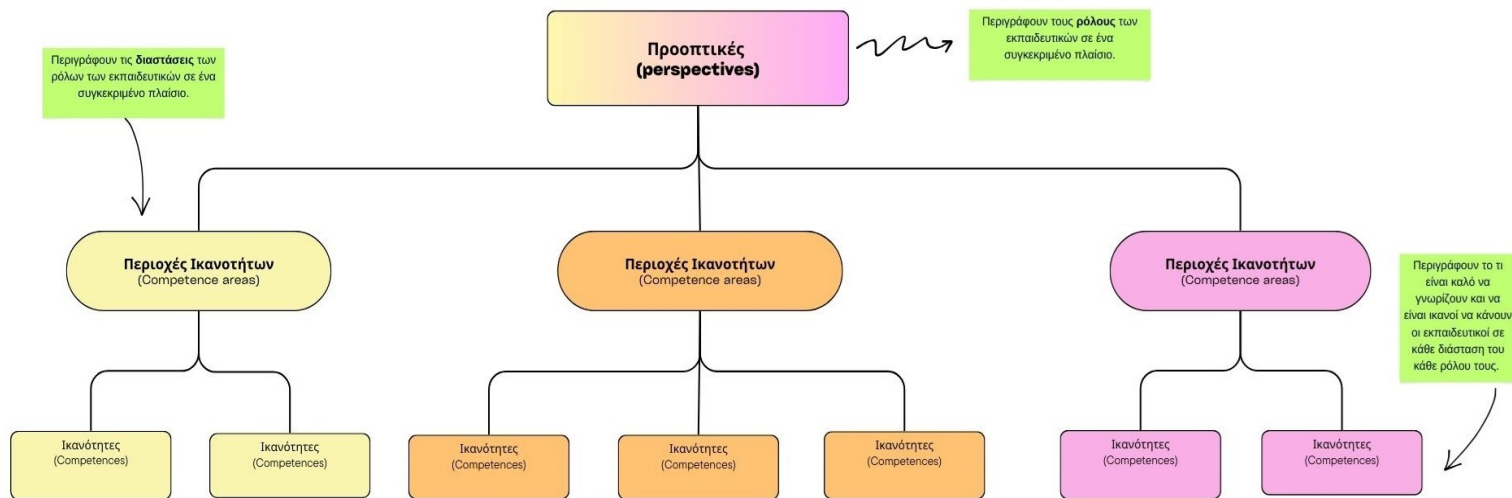


## Πλαίσια Ικανοτήτων

Περιγραφές του τι ενδείκνυται ένας έμπειρος εκπαιδευτικός να γνωρίζει και να είναι σε θέση να κάνει σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

### Στοιχεία Πλαισίου Ικανοτήτων

(Spyropoulou&Kameas, 2024)



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

# ΕΝΟΤΗΤΑ 2

---

## Η μεθοδολογία



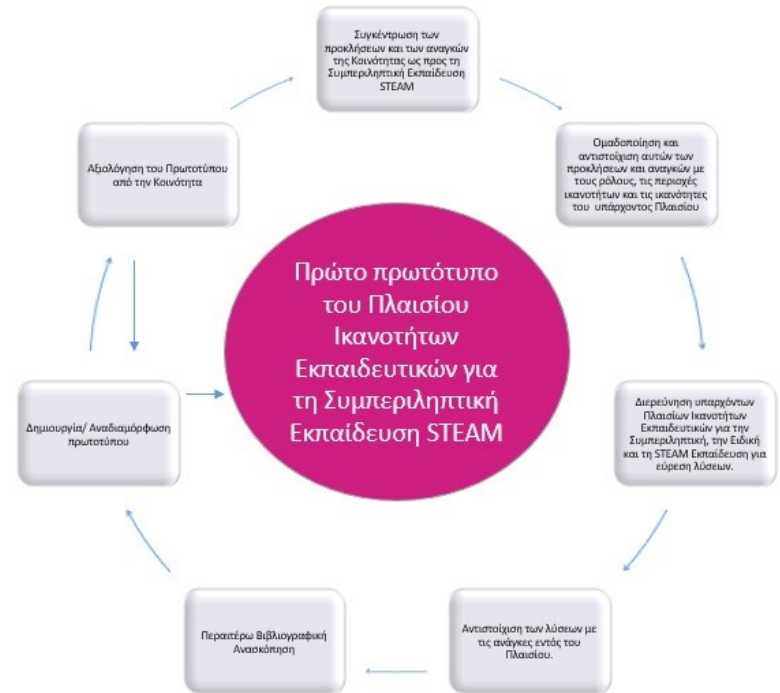
## Η μεθοδολογία (1)



- ▶ Βάση του σχεδιασμού του νέου Πλαισίου Ικανοτήτων, αποτέλεσε, το Πλαίσιο Ικανοτήτων Εκπαιδευτικών για την Εκπαίδευση STEAM των Σπυροπούλου και Καμέας (2024).
- ▶ Το Πλαίσιο αυτό, αποτέλεσε ένα σημαντικό εργαλείο σε όλα τα στάδια ανάπτυξης.

## Η μεθοδολογία (2)

- ▶ Το έργο SpicE χρησιμοποιεί την προσέγγιση «από την κοινότητα και για την κοινότητα».
- ▶ Ακαδημαϊκοί, οργανώσεις εκπαιδευτικών, διευθυντές, εκπαιδευτικοί και μελλοντικοί εκπαιδευτικοί από Ελλάδα, Κύπρο, Βουλγαρία και Ισπανία συμμετείχαν ενεργά σε διαφορετικά στάδια της μεθοδολογίας.
- ▶ Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε αποτελούσε συνδυασμό της μεθοδολογίας πρωτοτύπου και της μεθοδολογίας των Fong et al. (2013).



## ΕΝΟΤΗΤΑ 3

### Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών για τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM

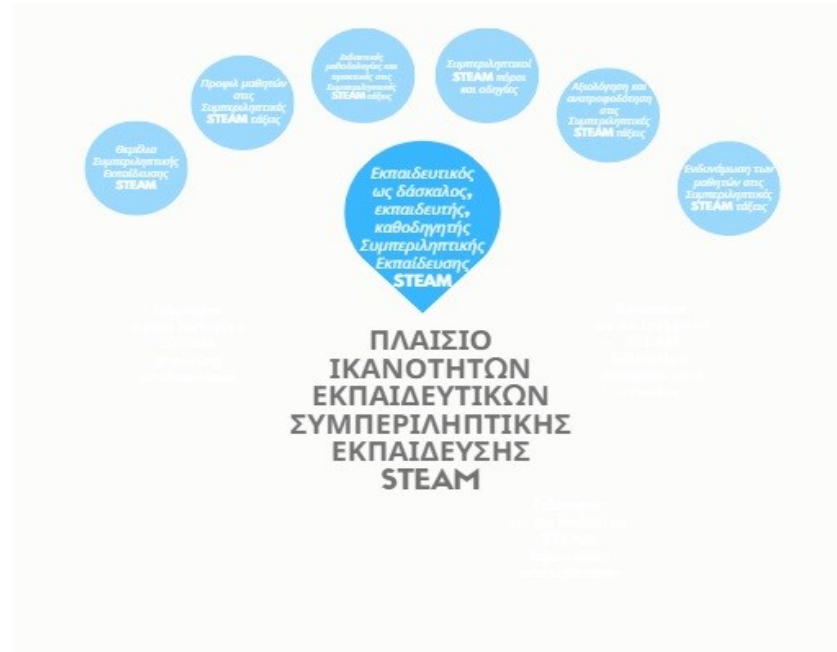
## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (1)

- ▶ 5 προοπτικές (ρόλοι εκπαιδευτικών)
  - Ο εκπαιδευτικός ως δάσκαλος- εκπαιδευτής- καθοδηγητής της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Ο εκπαιδευτικός ως σχεδιαστής και δημιουργός της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Ο εκπαιδευτικός ως ενορχηστρωτής της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Ο εκπαιδευτικός ως μέλος της κοινότητας
  - Ο εκπαιδευτικός ως εξελισσόμενος επαγγελματίας στην Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM
- ▶ 16 περιοχές ικανοτήτων (διαστάσεις των ρόλων), 42 Ικανότητες, 203 Πρακτικά παραδείγματα.



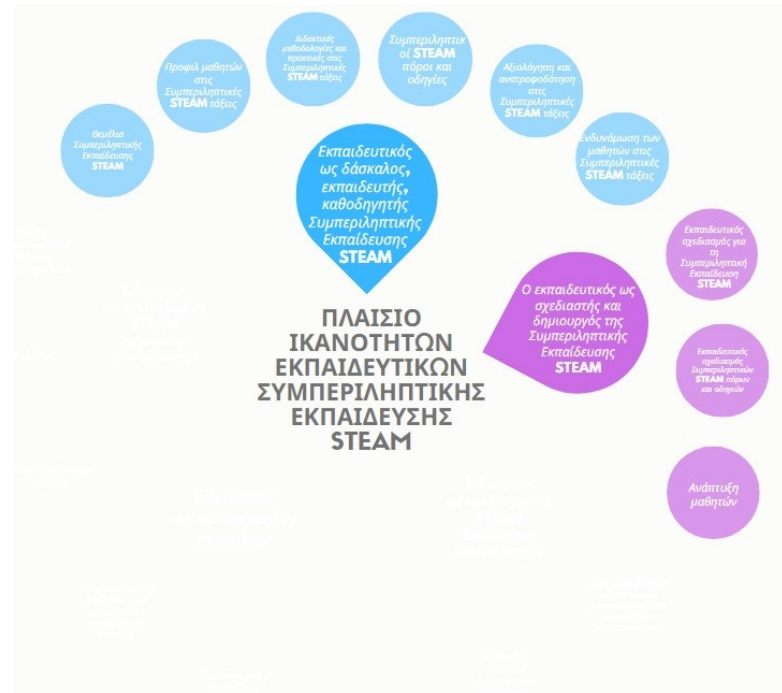
## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (2)

- ▶ Ο εκπαιδευτικός ως δάσκαλος-εκπαιδευτής- καθοδηγητής της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Αυτός ο ρόλος είναι συνυφασμένος με την υλοποίηση της Συμπεριληπτικής STEAM Εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- ▶ 6 περιοχές ικανοτήτων
  - Θεμελιώδεις αρχές Συμπεριληπτικής STEAM Εκπαίδευσης, Προφίλ μαθητών, Διδακτικές μεθοδολογίες και πρακτικές, Συμπεριληπτικοί STEAM πόροι και οδηγίες, Αξιολόγηση και ανατροφοδότηση, Ενδυνάμωση μαθητών.
- ▶ 15 ικανότητες



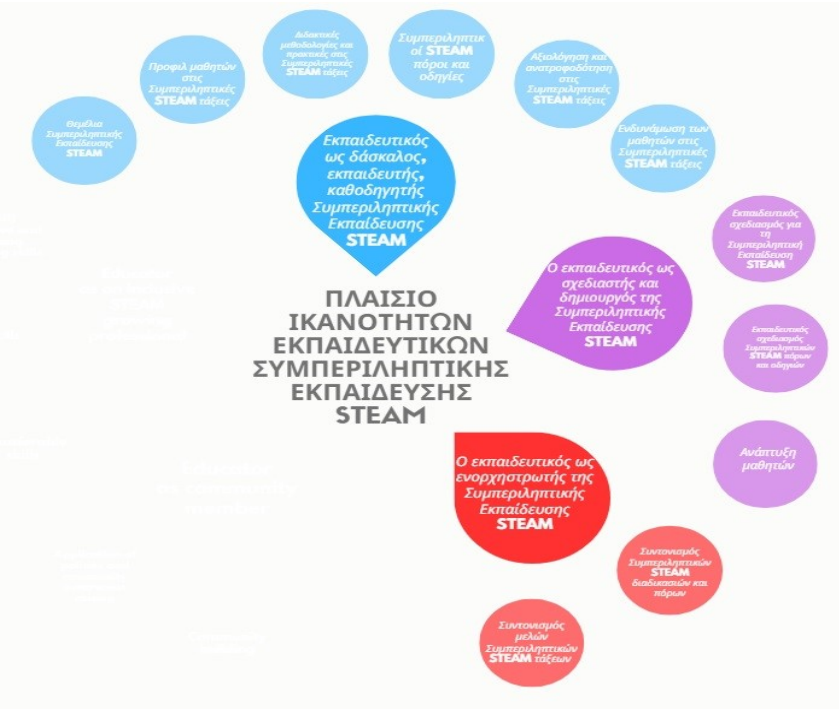
## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (3)

- ▶ Ο εκπαιδευτικός ως σχεδιαστής και δημιουργός της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Αυτός ο ρόλος είναι συνυφασμένος με τον σχεδιασμό και την δημιουργία Συμπεριληπτικών STEAM ευκαιριών
- ▶ 3 περιοχές ικανοτήτων
  - Εκπαιδευτικός σχεδιασμός για τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM, Εκπαιδευτικός σχεδιασμός Συμπεριληπτικών STEAM πόρων και οδηγιών, Ανάπτυξη ικανοτήτων των μαθητών.
- ▶ 7 ικανότητες



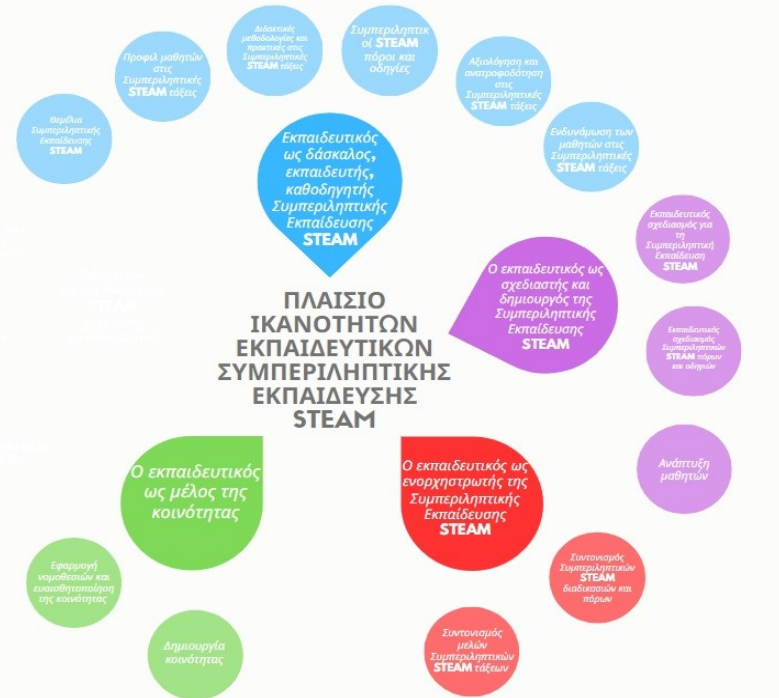
## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (4)

- ▶ Ο εκπαιδευτικός ως ενορχηστρωτής της Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης STEAM
  - Αυτός ο ρόλος είναι συνυφασμένος με τον συντονισμό και τη διαχείριση των διαδικασιών, των πόρων και των μελών της συμπεριληπτικής STEAM τάξης.
- ▶ 2 περιοχές ικανοτήτων
  - Συντονισμός Συμπεριληπτικών STEAM διαδικασιών και πόρων, Συντονισμός μελών Συμπεριληπτικής τάξης STEAM.
- ▶ 5 ικανότητες



## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (5)

- ▶ Ο εκπαιδευτικός ως μέλος της Συμπεριληπτικής STEAM κοινότητας
  - Αυτός ο ρόλος είναι συνυφασμένος με τις αλληλεπιδράσεις των εκπαιδευτικών με το περιβάλλον/ κοινότητα.
- ▶ 2 περιοχές ικανοτήτων
  - Δημιουργία κοινότητας, Εφαρμογή νομοθεσιών και ευαισθητοποίηση κοινότητας.
- ▶ 5 ικανότητες





## Το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών (6)

- ▶ Ο εκπαιδευτικός ως εξελισσόμενος επαγγελματίας στην Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM
  - Αυτός ο ρόλος είναι συνυφασμένος με την ανάπτυξη και την εφαρμογή των προσωπικών και επαγγελματικών ικανοτήτων των εκπαιδευτικών.
- ▶ 3 περιοχές ικανοτήτων
  - Μεταφερόμενες δεξιότητες, Ψηφιακές δεξιότητες, Δεξιότητες (αυτο)αξιολόγησης και δια βίου μάθησης
- ▶ 8 ικανότητες



# ΕΝΟΤΗΤΑ 4

## Πρακτικές Εφαρμογές του Πλαισίου Ικανοτήτων

## Πρακτικές Εφαρμογές Πλαισίων Ικανοτήτων



## Το Παράδειγμα του σχολείου μας (1)

- ▶ Το σχολείο μας αποτελεί σχολείο Ειδικής Αγωγής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης.
- ▶ Τη χρονιά 2023-2024 χρησιμοποιήσαμε το Πλαίσιο Ικανοτήτων των Εκπαιδευτικών για τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση STEAM.
- ▶ Βάσει αυτού δημιουργήσαμε το πρόγραμμα STEAM «Αν δε βρεις τη Χώρα των Χαρούμενων Ανθρώπων, γίνε Ήρωας και φτιάξε τη μόνος σου».



## Το Παράδειγμα του σχολείου μας (2)



- ▶ Το πρόγραμμα βασίστηκε
  - στις ανάγκες των μαθητών μας που προέκυψαν από πρότερη διεπιστημονική αξιολόγηση με συνεργασία όλου του προσωπικού και
  - στην πρότερη γνώση και αναπαράστάσεις τους.
- ▶ Περιελάβανε 5 προγράμματα γενικής αγωγής:
  - Εθνικό eTwinning πρόγραμμα «Ταξίδι STEAM στη Χωχαρούπα», Διεθνές eTwinning πρόγραμμα «My Colorful Emotions, #AI& STEAM», Παγκόσμια εκστρατεία ενημέρωσης για τα συμπτώματα του εγκεφαλικού ΧΟΠΑ Ήρωες, Διαγωνιστικό Πρόγραμμα Ecomobility, Πρόγραμμα «Έλα στη Θέση μου»



## Το Παράδειγμα του σχολείου μας (4)



- ▶ Δημιουργήθηκε σύνδεση με την κοινότητα και τους γονείς για την από κοινού διερεύνηση κι επίλυση θεμάτων.
- ▶ Υλοποιήθηκε πλήθος STEAM δράσεων και κατασκευών.
- ▶ Ο σύλλογος δημιούργησε τη δική του κοινότητα πρακτικής και απέκτησε εμπειρία και τεχνογνωσία από τη συμμετοχή του σε εθνικές και διεθνείς κοινότητες.
- ▶ Οι μαθητές μας ενεπλάκησαν ενεργά σε όλες τις δράσεις, επικοινωνήσαν με άλλους μαθητές της χώρας μας και του εξωτερικού, ανέπτυξαν πλήθος δεξιοτήτων κι επέδειξαν νέα ταλέντα!!



## Βιβλιογραφία

Fong, S., Ch'ng, P., & Por, F. (2013). Development of ICT Competency Standard using the Delphi Technique. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 103, 299-134.

Sakellariopoulou, G. Spyropoulou, N. & Kameas, A. (2023) Towards a holistic competence framework for Inclusive STEAM educators, *EDULEARN23 Proceedings*, pp. 5710-5717.

Spyropoulou, N. & Kameas, A. (2024). Augmenting the Impact of STEAM Education by Developing a Competence Framework for STEAM Educators for Effective Teaching and Learning. *Education Sciences*, 14 (1), 25.

UNESCO. (1994). *The Salamanca Statement and framework for action on Special Needs Education*. Salamanca, Spain: UNESCO.



# Thank you!

**Γεωργία Σακελλαροπούλου**  
**Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο**  
**[georgia.sakellaropoulou@ac.eap.gr](mailto:georgia.sakellaropoulou@ac.eap.gr)**