



Ενεργητική Μάθηση και Παιδαγωγική της Επιχειρηματικότητας

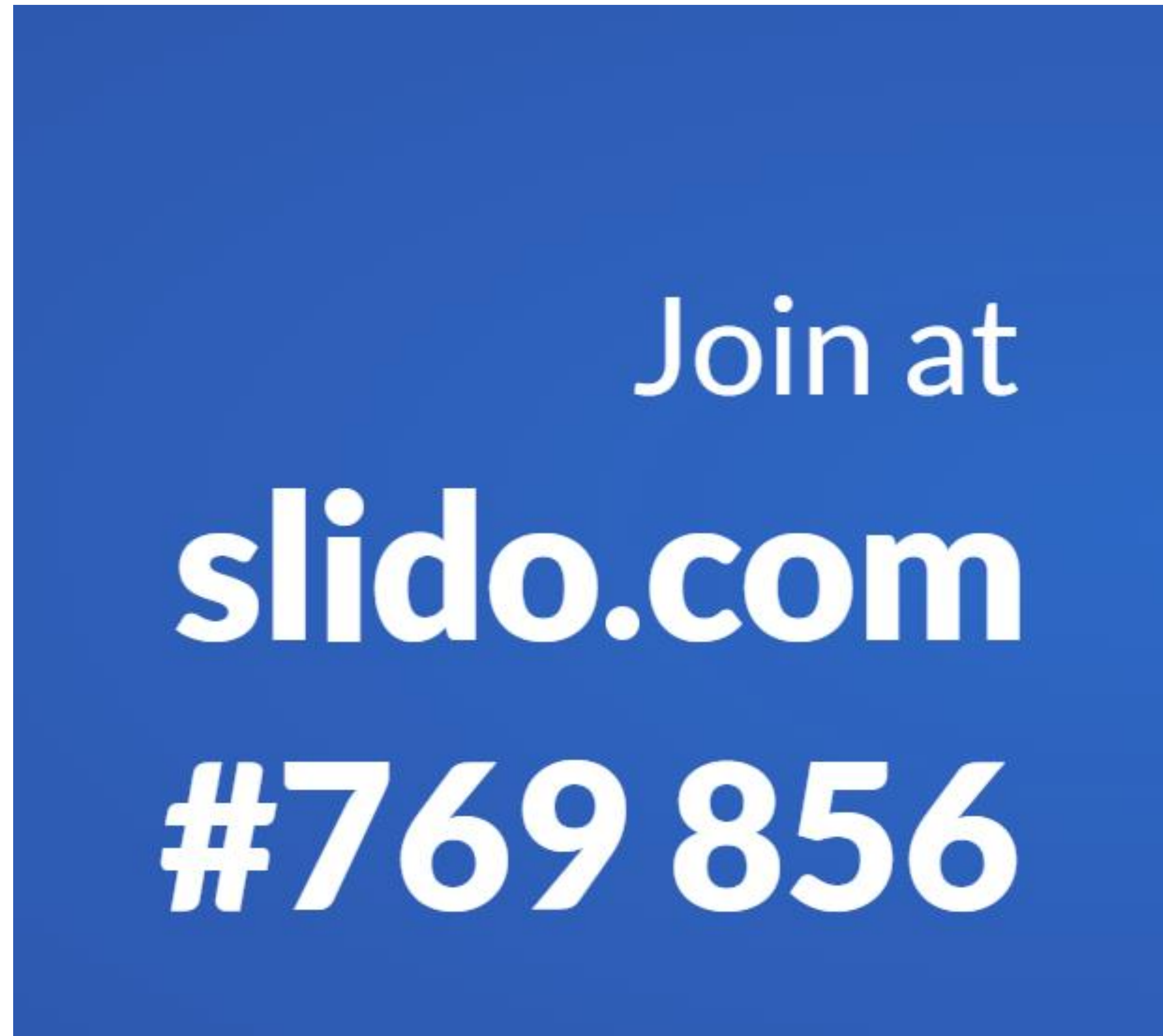
Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, 3-4 Ιουνίου 2022



EntreComp και Παιδαγωγικές Μέθοδοι στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση

Δρ. Νικόλαος Μουράτογλου,
Παιδαγωγικός Συντονιστής Παρακολούθησης, European Schoolnet Brussels

Κατονομάστε αυτό το οποίο έρχεται ΠΡΩΤΙΣΤΩΣ στο μυαλό σας όταν ακούτε
"επιχειρηματικότητα στην εκπαίδευση".



Μαθησιακό περιεχόμενο ή ένα ακόμη buzzword;



Πηγή εικόνας: [flaticons](#)



Πηγή εικόνας: [Apprecs](#)

Τα θέματα, οι πεποιθήσεις, οι συμπεριφορές, οι έννοιες και τα γεγονότα, συχνά ομαδοποιούνται σε κάθε μάθημα ή τομέα μάθησης κάτω από γνώσεις, δεξιότητες, αξίες και στάσεις, που αναμένεται να αποκτηθούν και να αποτελέσουν τη βάση της διδασκαλίας και της μάθησης (Unesco, 2022).

EntreComp: European Entrepreneurship Competence Framework

Ικανότητα = γνώση + δεξιότητες + στάσεις

Η επιχειρηματικότητα νοείται ως μια εγκάρσια βασική ικανότητα που εφαρμόζεται από άτομα και ομάδες σε όλους τους τομείς της ζωής.

Επιχειρηματικότητα είναι όταν ενεργείς βάσει ευκαιριών και ιδεών και τις μετατρέπεις σε αξία για τους άλλους. Η αξία που δημιουργείται μπορεί να είναι οικονομική, πολιτισμική ή κοινωνική.



Επίπεδα επάρκειας και μαθησιακά αποτελέσματα

Foundation		Intermediate		Advanced		Expert	
Relying on support ⁶ from others		Building independence		Taking responsibility		Driving transformation, innovation and growth	
Under direct supervision.	With reduced support from others, some autonomy and together with my peers.	On my own and together with my peers.	Taking and sharing some responsibilities.	With some guidance and together with others.	Taking responsibility for making decisions and working with others.	Taking responsibility for contributing to complex developments in a specific field.	Contributing substantially to the development of a specific field.
Discover	Explore	Experiment	Dare	Improve	Reinforce	Expand	Transform

Μπορώ να βρω ευκαιρίες για να βοηθήσω άλλους.	Μπορώ να αναγνωρίσω ευκαιρίες για τη δημιουργία αξίας στην κοινότητά μου και στο περιβάλλον μου.	Μπορώ να εξηγήσω πως μία ευκαιρία δημιουργεί αξία.	Μπορώ να αναζητήσω προληπτικά ευκαιρίες για να δημιουργήσω αξία, συμπεριλαμβανόμενης της ανάγκης.	Μπορώ να περιγράψω διαφορετικές αναλυτικές προσεγγίσεις για τον προσδιορισμό μιας επιχειρηματικής ευκαιρίας.	Μπορώ να χρησιμοποιήσω τη γνώση και την κατανόησή μου για το πλαίσιο, ώστε να δημιουργήσω ευκαιρίες και αξία.	Μπορώ να κρίνω ευκαιρίες που δημιουργούν αξία και να αποφασίσω εάν θα τις ακολουθήσω σε διαφορετικά επίπεδα του συστήματος στο οποίο εργάζομαι (μικρο, μεσο, μακρο).	Μπορώ να εντοπίσω και να εκμεταλλευτώ γρήγορα μια ευκαιρία.
---	--	--	---	--	---	--	---

Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών



OECD, 2020

Διαθεματικότητα vs Διεπιστημονικότητα

School Education Gateway Αποτελέσματα (2022)

- ενσωματώνεται στο σχολικό πρόγραμμα, κυρίως μέσω μιας διαθεματικής προσέγγισης (55%), και σε μικρότερο βαθμό ως ξεχωριστό μάθημα (36%)
- αποτελεσματικές στρατηγικές στη διδασκαλία των ικανοτήτων καινοτομίας και επιχειρηματικότητας:
 - εξωσχολικές δραστηριότητες που συνδέουν τους μαθητές με την τοπική κοινότητα ή τις επιχειρήσεις (91%),
 - εργαστήρια καινοτομίας που εμπλέκουν μαθητές σε ερευνητικά έργα για την επίλυση σύγχρονων προκλήσεων (91%)
 - διεθνή συνεργατικά έργα (90 %)
 - πρόσκληση επιχειρηματιών στην τάξη για να μοιραστούν τις εμπειρίες τους (88%)
 - συμμετοχή μαθητών σε σχετικούς διαγωνισμούς (86%)
 - προσομοιώσεις και οι “μίνι εταιρείες” (84%).

<https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/viewpoints/surveys/survey-innovation-entrepreneur.htm>

Ενεργός μάθηση (active learning)

- τοποθετεί τους μαθητές στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας
- υποστηρίζει τους μαθητές στην ενεργό οικοδόμηση των γνώσεών τους
- εμπνέεται από πραγματικές/αυθεντικές συνθήκες ζωής που έχουν νόημα για τους μαθητές
- ενθαρρύνει τη διαρκή μάθηση αντί να χρησιμοποιεί μόνο τη βραχυπρόθεσμη μνήμη τους
- εμπλέκει τους μαθητές στον σχεδιασμό, τη διεξαγωγή και αξιολόγηση της μάθησης
- επικεντρώνετε στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών παρά στη μετάδοση πληροφοριών
- απαιτεί από τους μαθητές να προβούν σε μία ενεργητική δράση (μόνοι ή συνεργατικά)
- δίνει έμφαση στη διερεύνηση των στάσεων και αξιών των μαθητών
- αυξάνει το επίπεδο κινήτρων των μαθητών.

Ανακαλυπτική μάθηση (discovery learning)

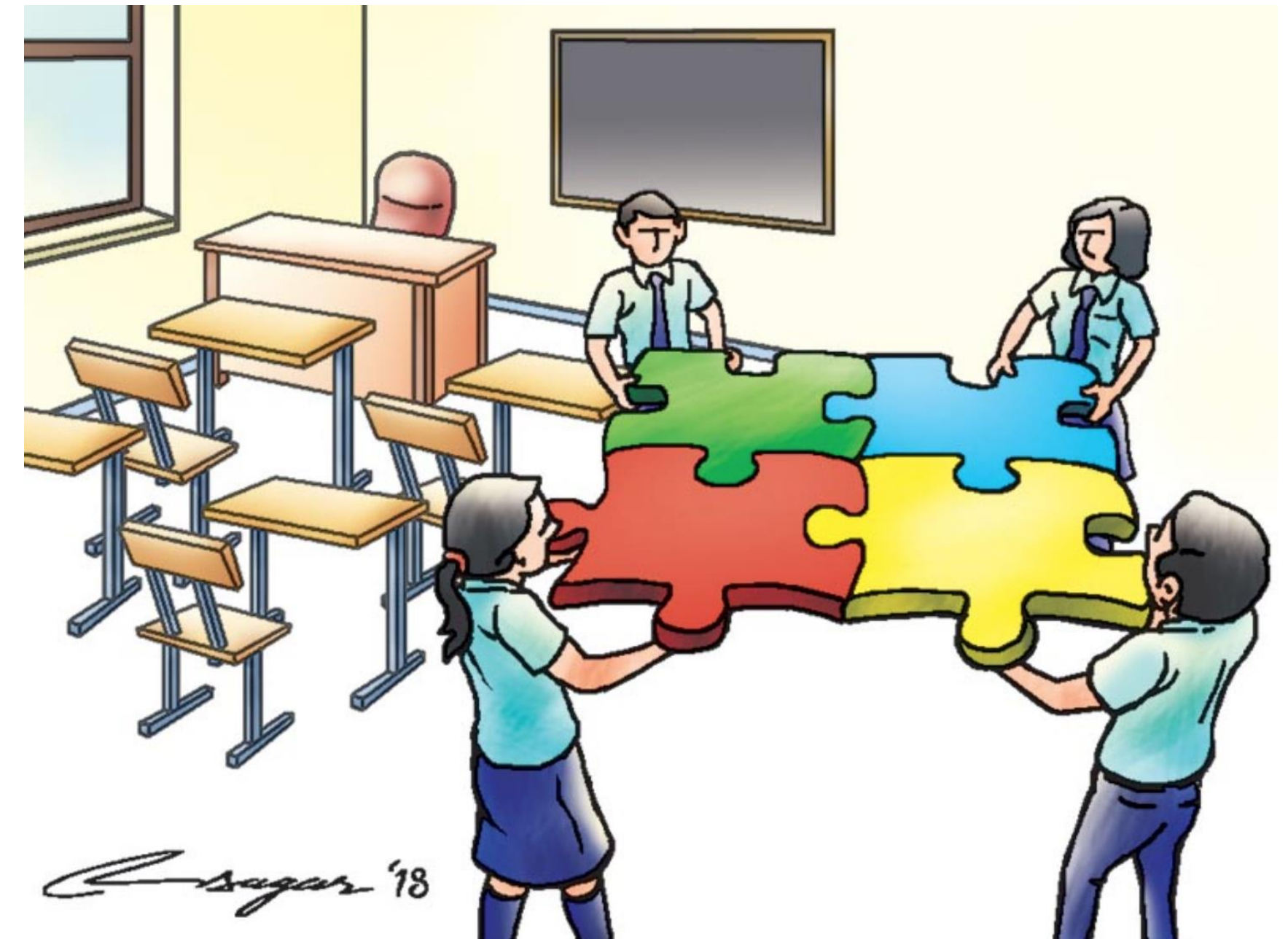
- Οι μαθητές αναμένεται να είσαι σε θέση να εντοπίσουν μονάδες και δομές αφηρημένης γνώσης (όπως έννοιες και κανόνες) χρησιμοποιώντας τη δική τους επαγωγική συλλογιστική σχετικά με μη αφηρημένο εκπαιδευτικό υλικό.
- Παραδείγματα: γενικές έννοιες, προσεγγίσεις, διαδικασίες (π.χ. νέες τεχνολογίες, επιχειρηματική ικανότητα), τοπικά προβλήματα (ανεργία, σχολική βία) ή φαινόμενα που επιδέχονται αιτιολογικής προσέγγισης (π.χ. γιατί ένα υγρό αλλάζει χρώμα;).



Πηγή εικόνας: [Imshero](https://www.imshero.com)

Συνεργατική μάθηση (collaborative learning)

- Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες των δύο ή περισσότερων, αναζητώντας από κοινού να κατανοήσουν μία έννοια, να εντοπίσουν λύσεις ή να δημιουργήσουν ένα προϊόν.
- Ο σχεδιασμός της ομαδικής εργασίας απαιτεί επανεξέταση του μαθησιακού περιεχομένου και της κατανομής χρόνου.
- Απαιτεί υπευθυνότητα, επιμονή και ευαισθησία.



Πηγή εικόνας: [knilt](#)

μάθηση ομότιμων, μελέτες περίπτωσης, στρογγυλή τράπεζα, κοινότητες μάθησης, συνεργατική γραφή, ετερο-αξιολόγηση, ερευνητική εργασία, debates

Πρόγραμμα Fashion Entrepreneurs (Greece)

- παιδιά δημοτικού, γυμνασίου, λυκείου
- βιωματικές δραστηριότητες ανάπτυξης εγκάρσιων δεξιοτήτων βάση του EntreComp
- διερεύνησαν ένα εύρος θεμάτων από τα χρώματα και τα υφάσματα, έως τη μεταποίηση, τη μόδα και τα στερεότυπα
- έφτιαξαν τα δικά τους σχέδια και αντικείμενα (τσάντες, θήκες κινητών κ.λπ.)
- παρακολούθησαν ταινίες/ντοκιματέρ σχετικά με τον χώρο της μόδας
- συζήτησαν με επαγγελματίες του χώρου (επιχειρηματίες, φωτογράφους κ.λπ.)
- παρουσίασαν τις δημιουργίες τους σε μια ανοικτή έκθεση.



Μάθηση βάσει έργου (project-based learning)

- Οι μαθητές μαθαίνουν εργαζόμενοι για μεγάλο χρονικό διάστημα σε ένα project, ώστε να διερευνήσουν και να απαντήσουν σε μια αυθεντική, περίπλοκη ερώτηση, πρόκληση ή πρόβλημα.
- Βασικές συνιστώσες:
 - αυθεντικότητα
 - συστηματοποιημένη έρευνα
 - αυτορρύθμιση και αυτενέργεια μαθητών
 - αναστοχασμός και αναθεώρηση
 - δημιουργία ενός προϊόντος.



Πηγή εικόνας: [pblworks](https://pblworks.org/)

Μάθηση βάσει επίλυσης προβλήματος (problem-based learning)

- Οι μαθητές μαθαίνουν για ένα θέμα δουλεύοντας σε ομάδες για να λύσουν ένα ανοιχτό πρόβλημα. Αυτό το πρόβλημα είναι που καθοδηγεί τα κίνητρα και τη μάθηση.
- Οι μαθητές:
 - εξετάζουν και ορίζουν το πρόβλημα
 - εξερευνούν τι γνωρίζουν ήδη για το ζήτημα
 - προσδιορίζουν τι πρέπει να μάθουν και πού μπορούν να αποκτήσουν πληροφορίες/εργαλεία που απαιτούνται
 - αξιολογούν πιθανούς τρόπους επίλυσης
 - λύνουν το πρόβλημα και αναφέρουν τα ευρήματά τους.

PROBLEM-BASED LEARNING (PBL)

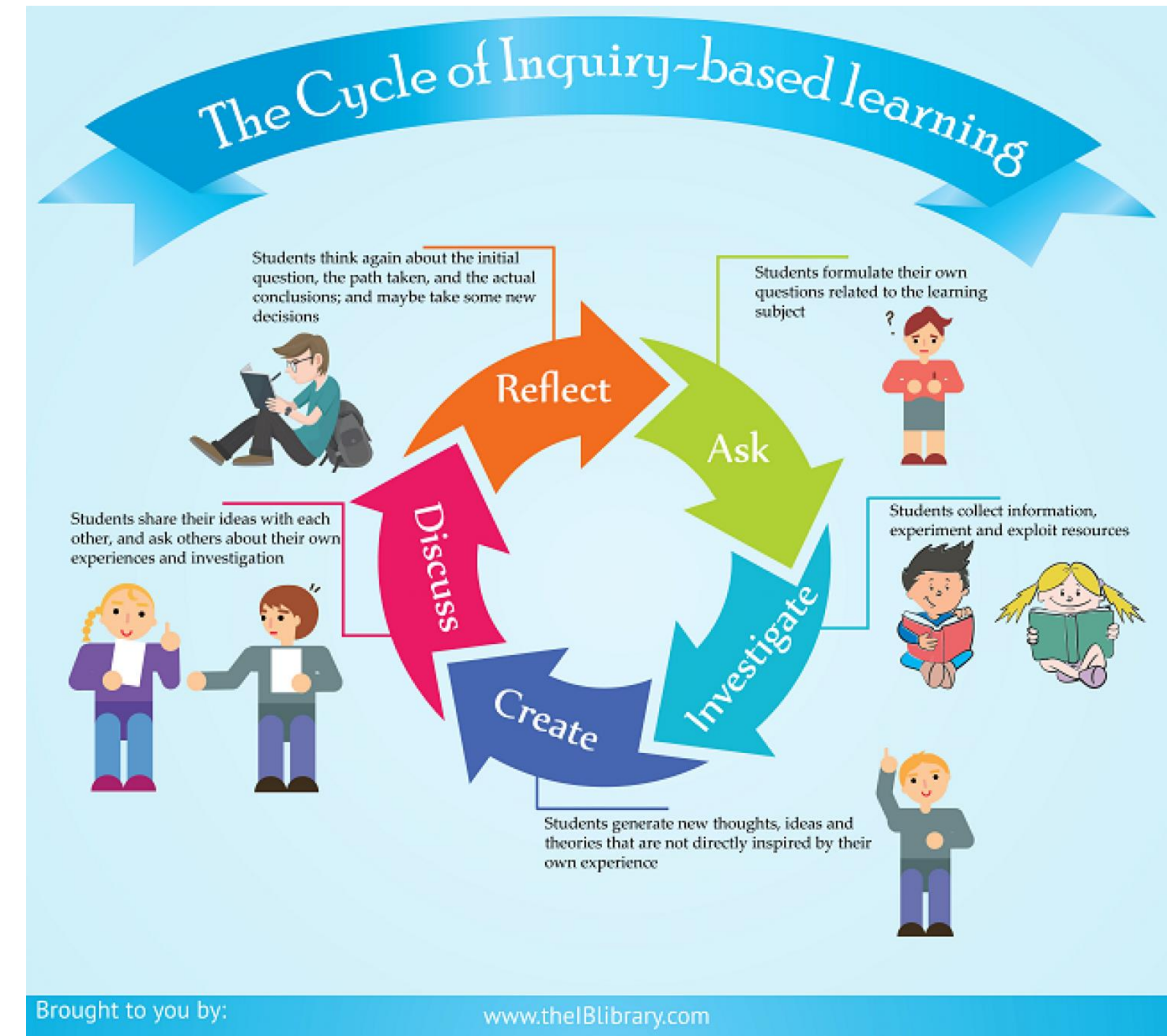


Πηγή εικόνας: [Osmosis](#)

[The Problem-Based Learning Clearinghouse](#)

Διερευνητική μάθηση (inquiry-based learning)

- Οι μαθητές αναπτύσσουν ερωτήσεις που θέλουν να απαντήσουν και ξεκινούν τη διερεύνηση
- Τους ζητούμε να παρουσιάσουν αυτά που έμαθαν χρησιμοποιώντας κάποιο προϊόν τους
- Ζητούμε από τους μαθητές να σκεφτούν τι λειτούργησε στη διαδικασία και τι όχι.
- Ο προβληματισμός είναι το κλειδί (όχι μόνο για το θέμα, αλλά σχετικά με την ίδια τη διαδικασία)
- Εστιάζουμε στη μεταγνώση και τους ζητούμε να επικεντρωθούν στο πώς έμαθαν, πέρα από αυτό που έμαθαν.



Πηγή εικόνας: [Visually](https://www.visually.com/)

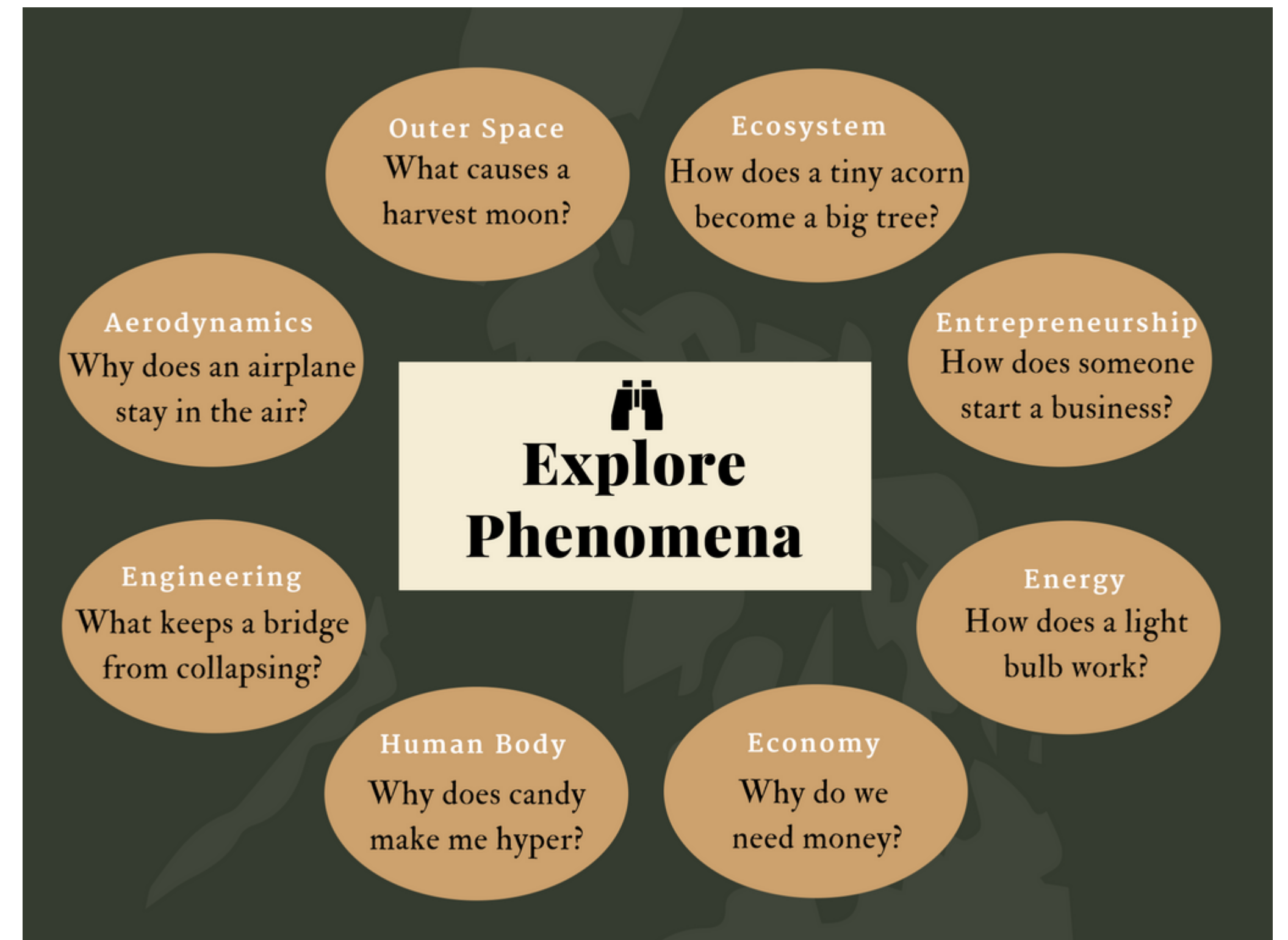
Πρόγραμμα Choco Entrepreneurs (The Netherlands)

- παιδιά δημοτικού σχολείου ξεκίνησαν εικονικές εταιρίες σοκολάτας
- διερεύνησαν ένα εύρος θεμάτων από το φρέσκο κακάο έως τις αλυσίδες παραγωγής
- έφτιαξαν τη δική τους σοκολάτα, αναπτύσσοντας περιτυλίγματα με γραφίστα
- παρακολούθησαν εργαστήρια σχετικά με το μάρκετινγκ και τον προϋπολογισμό
- παρουσίασαν τις εταιρείες τους και πούλησαν τα προϊόντα τους σε μια αγορά.



Μάθηση βάσει φαινομένου (phenomenon-based learning)

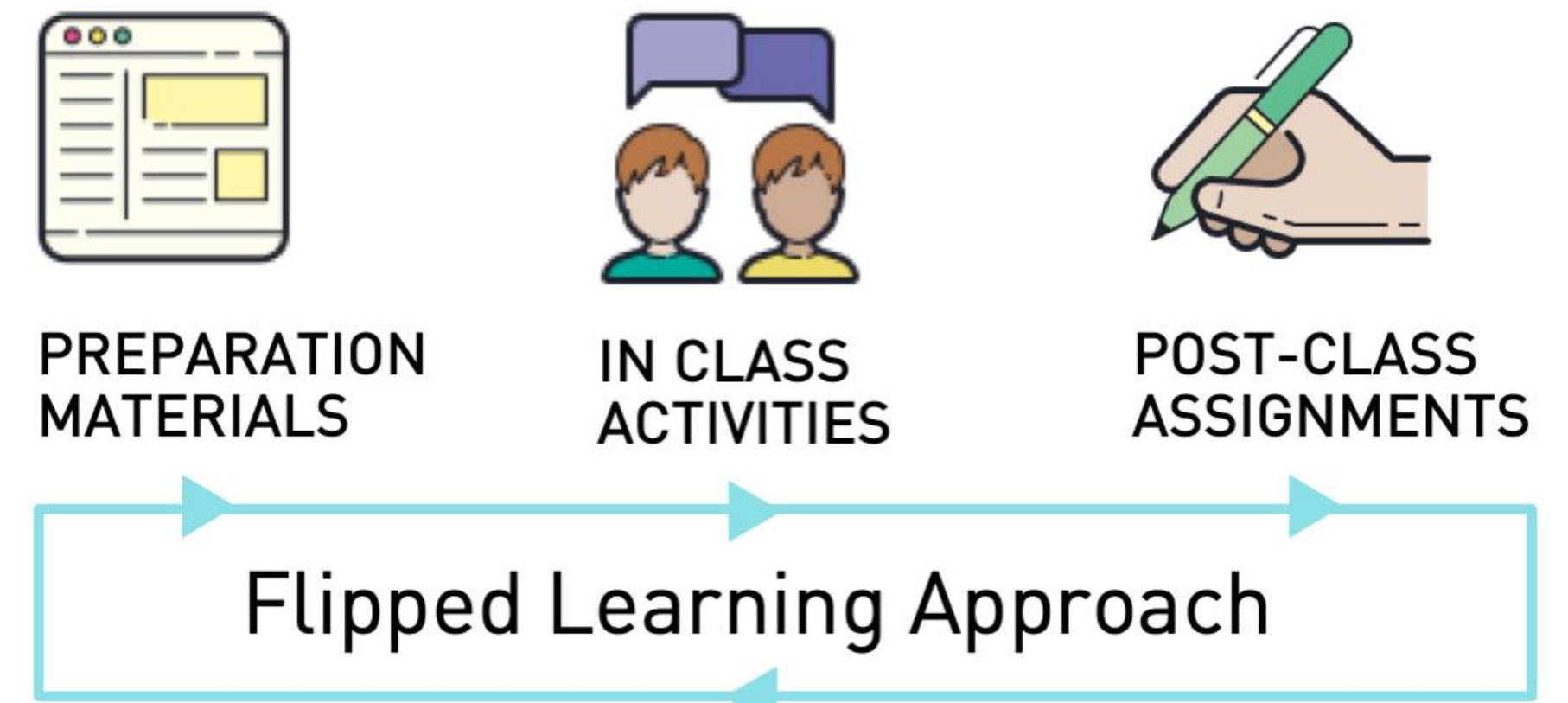
- Ένα θέμα πρέπει να είναι ένα πραγματικό ζήτημα ή «φαινόμενο», ενταγμένο στο παγκόσμιο πλαίσιο.
- Το φαινόμενο πρέπει να επιτρέπει μία διεπιστημονική προσέγγιση ώστε οι μαθητές να υιοθετήσουν διαφορετικές οπτικές για να μελετήσουν το φαινόμενο.
- Επιτρέπει τη βαθύτερη μάθηση επειδή οι μαθητές δημιουργούν συνδέσεις μεταξύ των θεμάτων και βλέπουν την πρακτική συνάφεια με την πραγματική ζωή.



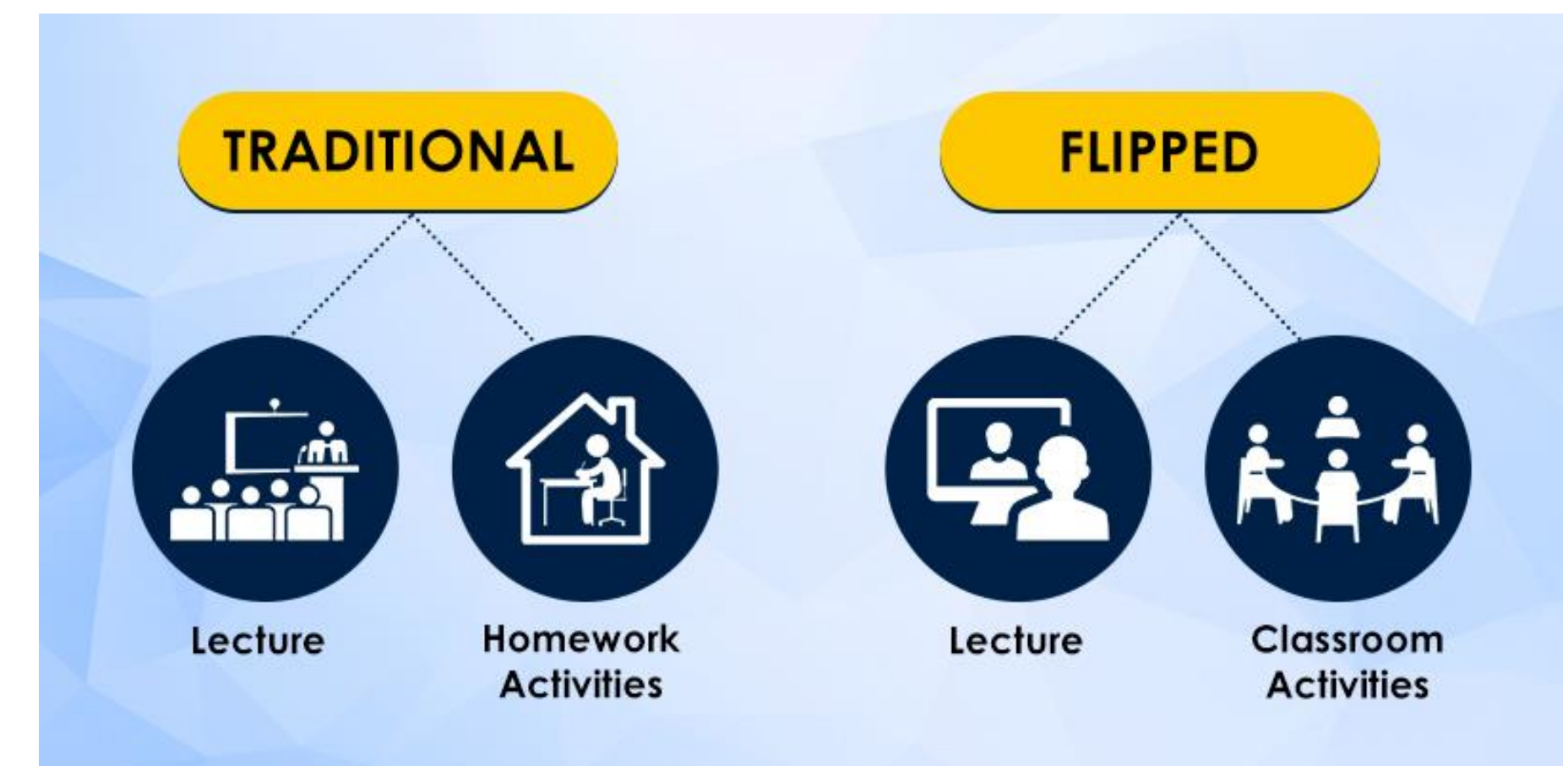
Πηγή εικόνας: [misterlibrarian](#)

Ανεστραμμένη μάθηση (flipped learning)

- Βοηθά τους εκπαιδευτικούς να δώσουν προτεραιότητα στην ενεργό μάθηση κατά τη διάρκεια «του μαθήματος στην τάξη», αναθέτοντας στους μαθητές υλικό για το σπίτι ή έξω από τη σχολική τάξη.
- Η άμεση διδασκαλία μετακινείται από έναν «ομαδικό» χώρο μάθησης στον ατομικό, ενώ ο ομαδικός χώρος μετατρέπεται σε ένα δυναμικό, διαδραστικό περιβάλλον μάθησης όπου ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τους μαθητές καθώς εφαρμόζουν έννοιες και εμπλέκονται δημιουργικά στο αντικείμενο.



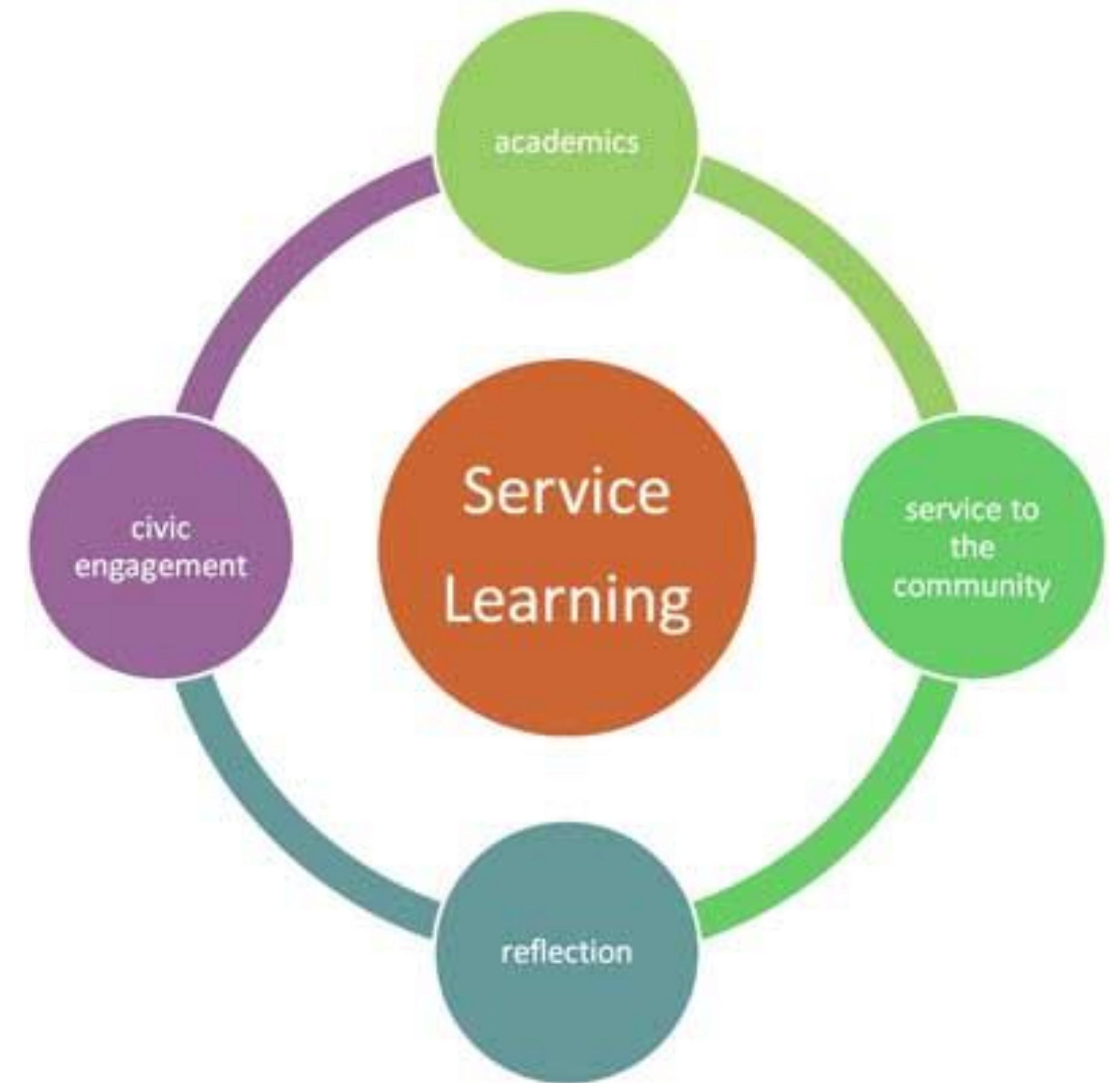
Πηγή εικόνας: academictechnologies



Πηγή εικόνας: globsyn

Μάθηση μέσω “υπηρεσιών” (service learning)

- Μορφή βιωματικής μάθησης που συνδυάζει την υπηρεσία προς την κοινότητα με τη μάθηση στην τάξη
- Οι μαθητές μαθαίνουν στην τάξη και ταυτόχρονα προσφέρουν μία μορφή υπηρεσίας σε έναν οργανισμό (συνήθως μη κερδοσκοπικό ή δημόσιο) συμμετέχοντας σε δραστηριότητες προβληματισμού για να εμβαθύνουν την κατανόησή τους για το τι διδάσκεται.
- Οι μαθητές αναλογίζονται αυτήν την εμπειρία, τη μάθηση που αποκόμισαν, συμβάλλοντας στην οικοδόμηση της ευθύνης του πολίτη.



Πηγή εικόνας: [cnm](#)

Πρόγραμμα Pop Up Shop (United Kingdom)

- Παιδιά νηπιαγωγείου και δημοτικού ξεκίνησαν πρότζεκτ βάσει των ενδιαφερόντων τους
- συνεργάστηκαν με επαγγελματίες και καθηγητές πανεπιστημίων
- έφτιαξαν δικά τους προϊόντα
- τα πούλησαν στην τοπική κοινωνία μέσω του Pop-Up Shop που δημιούργησε το σχολείο.



Παιδαγωγικός “χώρος”



<https://www.etwinning.net/en/pub/index.htm>

Σας ευχαριστώ

Email: nikosmouratog@gmail.com

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/nikosmouratog/>