ΕΝΟΤΗΤΑ 5. Σχεδιασμός Σεναρίων Μάθησης

Δομή της ενότητας

1 Σκοπός και στόχοι
2 Αποτελέσματα
3 Βασικές αρχές ΥΣ που εφαρμόζονται στην ενότητα
4 Σύνδεση με τις ενότητες του WP2
5 Προκλήσεις
6 Αιτιολόγηση
7 Σενάρια μάθησης: Τύποι, παραδείγματα, οφέλη
8 Δραστηριότητες
9 Πρόσθετοι πόροι
10 Ποια είναι η αξία της ενότητας;

1. Σκοπός και στόχοι

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να σας υποστηρίξει στον σχεδιασμό ουσιαστικών και αποτελεσματικών σεναρίων μάθησης, τα οποία ζωντανεύουν την ΥΣ στο πλαίσιο της εκπαίδευσης ενηλίκων.

ΣΤΟΧΟΙ

Μέχρι το τέλος αυτού του σταδίου, οι εκπαιδευτές ενηλίκων θα είναι σε θέση να:

- Σχεδιάσουν ουσιαστικά και ρεαλιστικά σενάρια μάθησης που ενσωματώνουν την υπολογιστική σκέψη στην πρακτική της εκπαίδευσης ενηλίκων.
- Συνδέσουν τις αφηρημένες αρχές της υπολογιστικής σκέψης με αυθεντικές καθημερινές, επαγγελματικές και κοινωνικές καταστάσεις.
- Δημιουργήσουν δραστηριότητες με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο, οι οποίες προάγουν την επίλυση προβλημάτων, τη λογική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τον αναστοχασμό.
- Αξιοποιήσουν τη μάθηση βάσει σεναρίων για την ανάπτυξη μεταβιβάσιμων δεξιοτήτων στους εκπαιδευόμενους ενήλικες.

Co-funded by the European Union

Το έργο αυτό συγχρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη του προγράμματος ERASMUS+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Η παρούσα δημοσίευση αποτυπώνει μόνο τις απόψεις των συντακτών της και ούτε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή ούτε ο SEPIE φέρουν ευθύνη για τυχόν χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



2. Αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της ενότητας, οι εκπαιδευτές ενηλίκων είναι σε θέση να:

- Σχεδιάσουν μαθησιακά σεννάρια που βασίζονται σε προβλήματα της πραγματικής ζωής, σχετικά με τους ενήλικες εκπαιδευόμενους.
- Ενσωματώσουν την αποσύνθεση, την αναγνώριση προτύπων, την αφαίρεση και την αλγοριθμική σκέψη σε δραστηριότητες που βασίζονται σε σενάρια.
- Προσαρμόσουν τα μαθησιακά σενάρια σε διαφορετικά προφίλ εκπαιδευομένων, ανάγκες, επίπεδα αυτοπεποίθησης και εκπαιδευτικά πλαίσια.
- Χρησιμοποιήσουν μαθησιακά σενάρια για την ενίσχυση της κριτικής σκέψης, της λήψης αποφάσεων, της αυτοπεποίθησης και της πρακτικής επίλυσης προβλημάτων των εκπαιδευομένων.



3. Βασικές αρχές ΥΣ που εφαρμόζονται

Και οι τέσσερις αρχές της ΥΣ εφαρμόζονται σε αυτή την ενότητα.

- Αποσύνθεση
- Αναγνώριση προτύπων
- Αφαίρεση
- Αλγοριθμική σκέψη



4. Σύνδεση με τις ενότητες του WP2

Η ενότητα αυτή συνδέεται άμεσα με την ενότητα Μ3, «Ενσωμάτωση της Υπολογιστικής Σκέψης στην Εκπαίδευση Ενηλίκων», και συγκεκριμένα με την ενότητα Υ3, «Σχεδιασμός Σχεδίων Μαθήματος και Δραστηριοτήτων». Παρέχει στους εκπαιδευτές ενηλίκων καθοδήγηση βήμα προς βήμα σχετικά με τον καθορισμό μαθησιακών στόχων, τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων που βασίζονται στην ΥΣ, την ενσωμάτωση καταστάσεων της πραγματικής ζωής, την παροχή μαθησιακής υποστήριξης και την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων. Περιλαμβάνει επίσης ένα πρακτικό παράδειγμα μαθήματος διάρκειας μίας ώρας, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως σημείο αναφοράς για τον σχεδιασμό μαθησιακών σεναρίων που βασίζονται στην ΥΣ.



5. Προκλήσεις

Όταν ξεκινάτε να σχεδιάζετε σενάρια μάθησης που ενσωματώνουν την υπολογιστική σκέψη, ίσως διαπιστώσετε γρήγορα ότι η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει πολύ περισσότερα από τον απλό προγραμματισμό δραστηριοτήτων. Σας έχει τύχει ποτέ μια καλά προετοιμασμένη δραστηριότητα να μην αποδώσει ακριβώς όπως αναμενόταν; Ο σχεδιασμός αποτελεσματικών σεναρίων απαιτεί αναστοχασμό, προσαρμοστικότητα και μια νοοτροπία με επίκεντρο τον μαθητή.

- Μια πρόκληση που ενδέχεται να αντιμετωπίσετε είναι η δημιουργία σεναρίων που φαντάζουν αυθεντικά στους ενήλικες εκπαιδευόμενους. Οι ενήλικες διαθέτουν πλούσια επαγγελματική και προσωπική εμπειρία και αντιλαμβάνονται γρήγορα πότε μια κατάσταση στερείται φυσικότητας. Μια πρακτική λύση είναι να ξεκινήσετε από το πραγματικό τους πλαίσιο —ακούγοντας τις εμπειρίες τους, θέτοντας ερωτήματα και προσαρμόζοντας τα σενάρια ώστε να αντικατοπτρίζουν τα κίνητρα και τις προκλήσεις τους.
- Μια άλλη πρόκληση είναι η μετατροπή αφηρημένων ιδεών σε ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες. Έννοιες όπως η ανάλυση προβλημάτων ή η λογική σκέψη μπορεί να φαντάζουν απομακρυσμένες, εκτός εάν συνδέονται με την πραγματικότητα. Μια χρήσιμη στρατηγική είναι η ενσωμάτωση αυτών των εννοιών σε οικείες, καθημερινές καταστάσεις, επιτρέποντας στη θεωρία να αναδειχθεί φυσικά μέσα από την πράξη.
- Ενδέχεται επίσης να δυσκολεύεστε στη διαχείριση της πολυπλοκότητας. Τα σενάρια πρέπει να είναι αρκετά απαιτητικά ώστε να προάγουν τη βαθιά σκέψη, αλλά όχι τόσο περίπλοκα που να προκαλούν αίσθημα υπερφόρτωσης στους εκπαιδευόμενους. Μια καλή λύση είναι η σταδιακή εισαγωγή της πολυπλοκότητας: περιορίστε τις πληροφορίες και τις επιλογές στην αρχή και επεκτείνετέ τις καθώς οι εκπαιδευόμενοι αποκτούν αυτοπεποίθηση.

Οι πιο ισχυρές μαθησιακές εμπειρίες δεν είναι τέλειες εξαρχής· εξελίσσονται μέσα από την ακρόαση, τον αναστοχασμό και τη βελτίωση.

6. Αιτιολόγηση

Τα σενάρια μάθησης πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά. Η μάθηση που βασίζεται σε σενάρια βυθίζει τους εκπαιδευόμενους σε ουσιαστικά πλαίσια, μέσω προσομοιώσεων ή δομημένων καταστάσεων που αντικατοπτρίζουν πραγματικές προκλήσεις.

Τα σενάρια μάθησης θα πρέπει να εφαρμόζουν μια προσέγγιση μάθησης μέσω της πράξης και να ενισχύουν το κίνητρο των εκπαιδευομένων.

Με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο: τα σενάρια θα πρέπει να επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να εφαρμόζουν τις δεξιότητες που αναπτύσσουν, ενισχύοντας παράλληλα τους τομείς στους οποίους υστερούν.

7. Σενάρια Μάθησης

Ένα σενάριο μάθησης αποτελεί ένα δομημένο πλαίσιο που καθοδηγεί τους εκπαιδευόμενους στην επίτευξη στόχων που βασίζονται στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Στην εκπαίδευση ενηλίκων, ένα σενάριο μάθησης ξεκινά πάντα από ένα πρόβλημα της πραγματικής ζωής και καθοδηγεί τους εκπαιδευόμενους μέσα από μια σαφή διαδικασία σκέψης, αξιοποιώντας την υπολογιστική σκέψη ως εργαλείο υποστήριξης.

Με λίγα λόγια, ένα σενάριο μάθησης αποτελεί γέφυρα ανάμεσα στη γνώση και την ικανότητα: έναν χώρο όπου οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να πειραματιστούν, να κάνουν λάθη και να εξελιχθούν, ενώ εσείς, ως εκπαιδευτής, καθοδηγείτε και υποστηρίζετε τη μαθησιακή διαδικασία.

Θα θέλατε να μάθετε περισσότερα για τα σενάρια μάθησης;

LEARN MORE

7.1 Τύποι σεναρίων μάθησης

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν διάφοροι τύποι σεναρίων μάθησης για την υποστήριξη της υπολογιστικής σκέψης, ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους, το προφίλ των εκπαιδευομένων και το απαιτούμενο επίπεδο πολυπλοκότητας. Ακολουθούν ορισμένοι συνηθισμένοι τύποι σεναρίων μάθησης και ο ρόλος τους στην εκπαίδευση.

- **Σενάρια με στοιχεία παιχνιδιού:** Αξιοποιούν μηχανισμούς και δυναμικές παιχνιδιού για την ενίσχυση του κινήτρου και της συμμετοχής.
- **Σενάρια λήψης αποφάσεων:** Παρουσιάζουν ένα δίλημμα στο οποίο κάθε επιλογή οδηγεί σε διαφορετικά αποτελέσματα. Είναι ιδιαίτερα κατάλληλα για την εκπαίδευση ηγετικών στελεχών και μάνατζερ.
- **Αφηγηματικά σενάρια:** Ενσωματώνουν ιστορίες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων και δημιουργούν συναισθηματική σύνδεση με το περιεχόμενο.
- **Προσομοιώσεις:** Χρήσιμες για την ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων σε τομείς όπως η υγεία, η αεροπορία ή η τεχνολογία**.**



Ο συνδυασμός διαφορετικών τύπων σεναρίων μπορεί να δημιουργήσει πλούσιες μαθησιακές εμπειρίες που υποστηρίζουν την ΥΣ μέσω της εξερεύνησης, του πειραματισμού και του αναστοχασμού.

7.2 Οφέλη της μάθησης βάσει σεναρίων

- Η μάθηση τοποθετείται σε ρεαλιστικά πλαίσια: Αυτό διευκολύνει τους εκπαιδευόμενους να μεταφέρουν γνώσεις και δεξιότητες σε επαγγελματικές καταστάσεις και σε συνθήκες της πραγματικής ζωής.
- Τα σενάρια αξιοποιούν τις υφιστάμενες γνώσεις και την εμπειρία των εκπαιδευομένων: Συμβάλλουν στη σύνδεση της νέας γνώσης με όσα οι εκπαιδευόμενοι ήδη γνωρίζουν και πράττουν, ενισχύοντας τη βαθύτερη κατανόηση.
- Η μάθηση που βασίζεται σε σενάρια δεν περιορίζεται μόνο στη γνώση του περιεχομένου: Αναπτύσσει επίσης δεξιότητες, στάσεις και ικανότητες λήψης αποφάσεων μέσα σε αυθεντικά πλαίσια.
- Η ενασχόληση με ρεαλιστικά προβλήματα αυξάνει τη δέσμευση: Όταν οι εκπαιδευόμενοι διακρίνουν έναν σαφή και αναγνωρίσιμο σκοπό, το κίνητρο και η συμμετοχή ενισχύονται φυσικά.
- Οι έννοιες και τα μοντέλα κατακτώνται μέσω της πρακτικής εφαρμογής και όχι αποσπασματικά: Η εφαρμογή ιδεών εντός του κατάλληλου πλαισίου οδηγεί σε βαθύτερη κατανόηση και σε πιο διαρκή μάθηση.

Όταν η μάθηση λαμβάνει χώρα σε πραγματικές συνθήκες, ο εγκέφαλος δημιουργεί ισχυρότερους δεσμούς μεταξύ γνώσης και δράσης, καθιστώντας πολύ ευκολότερο για τους εκπαιδευόμενους να εφαρμόσουν όσα έμαθαν εκτός της αίθουσας διδασκαλίας.



Τα σενάρια μάθησης δεν αποτελούν σχέδια μαθήματος.

Μια μαθησιακή κατάσταση δεν εστιάζει σε διδακτικούς στόχους του αναλυτικού προγράμματος, ούτε συνιστά διδακτική ενότητα.

Καθοδηγείται από στόχους διδασκαλίας και μάθησης και οφείλει να προάγει τον αναστοχασμό σχετικά με τις ικανότητες και τις δεξιότητες που η εν λόγω κατάσταση αποσκοπεί να αναπτύξει.

7.3 Ιδέες για παραδείγματα σεναρίων μάθησης

- **Επίλυση πραγματικού επαγγελματικού προβλήματος:** Οι εκπαιδευόμενοι αναλύουν ένα σύνηθες πρόβλημα από το εργασιακό τους περιβάλλον (π.χ. σύγκρουση με πελάτη, αστοχία διαδικασίας, χαμηλή παραγωγικότητα) και προτείνουν τεκμηριωμένες λύσεις.
- **Σχεδιασμός προϊόντος ή υπηρεσίας:** Οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν έναν πόρο, ένα πρωτόκολλο, ένα πρόγραμμα ή μια υπηρεσία που ανταποκρίνεται σε μια συγκεκριμένη ανάγκη του επαγγελματικού τους περιβάλλοντος.
- **Λήψη απόφασης σε σύνθετο σενάριο:** Παρουσιάζεται στους εκπαιδευόμενους μια περίπτωση που περιλαμβάνει ελλιπείς ή μεταβαλλόμενες πληροφορίες, απαιτώντας ιεράρχηση προτεραιοτήτων, διαπραγμάτευση και λήψη αποφάσεων βάσει τεκμηρίων.
- **Προσομοίωση επαγγελματικής κατάστασης:** Παιχνίδι ρόλων ή προσομοιώσεις (συναντήσεις, συνεντεύξεις, παρεμβάσεις, διαπραγματεύσεις) κατά τις οποίες εφαρμόζονται τόσο τεχνικές δεξιότητες όσο και δεξιότητες επικοινωνίας.
- **Ανάλυση και βελτίωση υφιστάμενης πρακτικής:** Οι εκπαιδευόμενοι εξετάζουν μια πραγματική πρακτική (δική τους ή του οργανισμού τους), εντοπίζουν τομείς προς βελτίωση και προτείνουν εφικτές αλλαγές.
- **Διαχείριση σύντομου έργου:** Οι συμμετέχοντες σχεδιάζουν, υλοποιούν και αξιολογούν ένα έργο περιορισμένης κλίμακας, αναλαμβάνοντας παράλληλα διαφορετικούς ρόλους και αρμοδιότητες.

8.1 Δραστηριότητα. Το προσωπικό μου σύστημα διαχείρισης χρόνου

Αυτό το σενάριο μάθησης έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους ενήλικες εκπαιδευόμενους να αναπτύξουν δεξιότητες διαχείρισης χρόνου, εφαρμόζοντας τις αρχές της υπολογιστικής σκέψης. Φανταστείτε ότι οι εκπαιδευόμενοί σας είναι ενήλικες με πολύ διαφορετικές ιστορίες ζωής: εργασία, οικογένεια, σπουδές, υποχρεώσεις, όνειρα. Όλοι τους μοιράζονται ένα κοινό συναίσθημα:

«Δεν έχω ποτέ αρκετό χρόνο... και δεν ξέρω από πού να ξεκινήσω.»

Μέσα από 3-4 συνεδρίες διάρκειας 60 λεπτών, θα τους καθοδηγήσετε να μετατρέψουν αυτό το συναίσθημα σε ένα σαφές, προσωπικό και ρεαλιστικό σύστημα.

Η βασική δεξιότητα προς ανάπτυξη:

Διαχείριση χρόνου.

Η αποστολή είναι σαφής:

Να τους βοηθήσετε να αναλύσουν, να δομήσουν και να βελτιώσουν τον τρόπο που διαχειρίζονται τον χρόνο τους, εφαρμόζοντας τις τέσσερις αρχές της ΥΣ.



8.2 Δραστηριότητα. Το προσωπικό μου σύστημα διαχείρισης χρόνου

ΦΑΣΗ 1 — Αποσύνθεση
Τα μεγάλα προβλήματα φαντάζουν δυσβάσταχτα. Ας τα αναλύσουμε, λοιπόν, στα επιμέρους τμήματά τους. Ζητήστε από κάθε εκπαιδευόμενο να προβληματιστεί ατομικά: Ποιες ενότητες συνθέτουν την ημέρα μου; Εργασία ή εκπαίδευση, μετακίνηση, δουλειές του σπιτιού, ελεύθερος χρόνος. Ξαφνικά, το χάος αποκτά μορφή και γίνεται ορατό.
Αποτέλεσμα: Ο προσωπικός μου χάρτης χρόνου.

ΦΑΣΗ 2 — Αναγνώριση Μοτίβων
Ήρθε η ώρα να αναζητήσω επαναλαμβανόμενα στοιχεία: Ποιες δραστηριότητες εμφανίζονται ξανά και ξανά; Πότε έχω περισσότερη ενέργεια; Πότε νιώθω εξαντλημένος; Ερωτήματα-κλειδιά που πυροδοτούν τη συνειδητοποίηση: Πού χάνω τον περισσότερο χρόνο; Ποιες συνήθειες υπονομεύουν την οργάνωσή μου;
Αποτέλεσμα: Τα προσωπικά μου μοτίβα.

ΦΑΣΗ 3 — Αφαίρεση
Από όλες αυτές τις πληροφορίες, απομονώνουμε τα ουσιώδη στοιχεία. Οι εκπαιδευόμενοι διατυπώνουν απλούς κανόνες: «Αν είμαι κουρασμένος, δεν αποδίδω καλά». «Αν δεν καταγράφω τα πράγματα, τα ξεχνώ». Στη συνέχεια, συμπυκνώνουν τα πάντα σε 3–4 βασικά κριτήρια, όπως: ενέργεια, προτεραιότητες, πραγματικός διαθέσιμος χρόνος.
Αποτέλεσμα: Η πυξίδα λήψης αποφάσεών μου.

ΦΑΣΗ 4 — Αλγοριθμική Σκέψη
Τώρα σχεδιάζουν τον δικό τους «αλγόριθμο ζωής»: μια σαφή και επαναλαμβανόμενη ακολουθία, για παράδειγμα: Καταγραφή όλων των σταθερών υποχρεώσεων. Υπολογισμός του πραγματικού ελεύθερου χρόνου. Επιλογή 2–3 προτεραιοτήτων. Μπορεί να είναι μια λίστα, ένα διάγραμμα ή κάρτες με τα βήματα της διαδικασίας. Το σημαντικό είναι ότι πρόκειται για το δικό τους σύστημα.
Αποτέλεσμα: Ο προσωπικός μου εβδομαδιαίος αλγόριθμος.

Παρατηρείτε τον τρόπο σκέψης τους: Μπορούν να αναλύσουν τη διαχείριση του χρόνου τους και να αναγνωρίσουν πραγματικά μοτίβα; Δεν υπάρχει ένα και μοναδικό σωστό μοντέλο. Κάθε ζωή είναι διαφορετική. Αυτό που πραγματικά μετράει είναι να μάθουν πώς να σκέφτονται. Αναρωτηθείτε, ως εκπαιδευτής ενηλίκων: Σε ποιον άλλον τομέα της εκπαιδευτικής διαδικασίας θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη αυτή η ίδια μέθοδος στους εκπαιδευόμενούς μου; Στη λήψη αποφάσεων; Στην επίλυση προβλημάτων; Στον προγραμματισμό της μελέτης;

8.3 Δραστηριότητα. Πώς να ξεπεράσετε τις προκλήσεις;

Φανταστείτε ότι προετοιμάζετε μια νέα ενότητα για τους ενήλικες εκπαιδευόμενούς σας στο πλαίσιο της Συνεχιζόμενης Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης (CVET). Στόχος σας δεν είναι μόνο να ολοκληρώσουν μια εργασία, αλλά να μάθουν να σκέφτονται λογικά και να προσεγγίζουν τα προβλήματα με συστηματικό τρόπο. Αποφασίζετε να σχεδιάσετε ένα μαθησιακό σενάριο βασισμένο σε μια πραγματική επαγγελματική κατάσταση: για παράδειγμα, τη διαχείριση ενός αιτήματος τεχνικής εξυπηρέτησης, την οργάνωση ενός μικρού έργου ή την επίλυση ενός προβλήματος παραγωγής.
Γνωρίζετε το περιεχόμενο, τα εργαλεία και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Ωστόσο, ο σχεδιασμός του σεναρίου εγείρει ερωτήματα. Αναρωτηθείτε:

- Ποιο είναι ένα πραγματικό πρόβλημα που θα μπορούσαν να αντιμετωπίσουν οι ενήλικες εκπαιδευόμενοί σας σε έναν εργασιακό χώρο;
- Πώς μπορείτε να αναλύσετε αυτή τη σύνθετη κατάσταση σε μικρότερα, ουσιαστικά βήματα που αντικατοπτρίζουν την υπολογιστική σκέψη (ανάλυση, αποδόμηση, αλληλουχία, λήψη αποφάσεων);
- Ποια τμήματα της διαδικασίας είναι ουσιώδη για τη μάθηση και ποια αφορούν μόνο το πλαίσιο;

8.4 Δραστηριότητα. Η συνέντευξη για εργασία

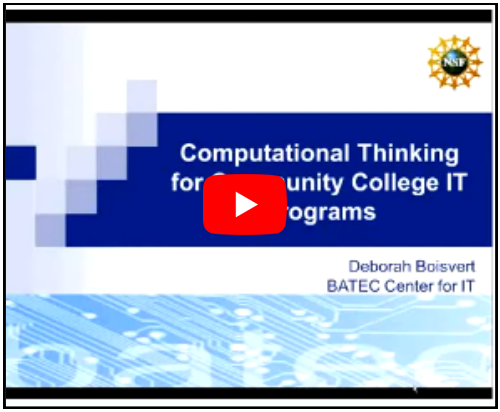
Αυτή είναι μια συναρπαστική ευκαιρία να σχεδιάσετε ένα σενάριο μάθησης που μετατρέπει μια εμπειρία από την πραγματική ζωή σε μια δομημένη δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων. Οι εκπαιδευόμενοί σας θα διαπιστώσουν πώς οι δεξιότητες ΥΣ μπορούν να τους καταστήσουν πιο σίγουρους και αποτελεσματικούς σε μια συνέντευξη εργασίας.
Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευόμενοι προετοιμάζονται για μια συνέντευξη εργασίας εφαρμόζοντας αρχές υπολογιστικής σκέψης, εστιάζοντας ιδιαίτερα στις δεξιότητες επικοινωνίας, επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων.

- Χωρίστε την προετοιμασία σε σαφή βήματα: έρευνα για την εταιρεία, εντοπισμός των βασικών απαιτούμενων δεξιοτήτων, προετοιμασία απαντήσεων σε συνήθεις ερωτήσεις και εξάσκηση στις απαντήσεις.

9. Πρόσθετοι πόροι







10. Ποια είναι η αξία της ενότητας;

Η αξία αυτής της ενότητας έγκειται στο εξής:

Η ικανότητα μετατροπής των μαθησιακών στόχων σε δομημένες, ρεαλιστικές και ουσιαστικές μαθησιακές εμπειρίες. Ο σχεδιασμός ενός μαθησιακού σεναρίου συνεπάγεται κάτι περισσότερο από τον προγραμματισμό μιας σειράς δραστηριοτήτων.





Τα καλά σχεδιασμένα σενάρια επιτρέπουν στους εκπαιδευόμενους να εξερευνήσουν διαφορετικές λύσεις, να μάθουν από τα λάθη τους σε ένα υποστηρικτικό περιβάλλον και να αναπτύξουν σταδιακά αυτοπεποίθηση στην εφαρμογή νέων δεξιοτήτων.

Τέλος της ενότητας