



**3η Προκήρυξη της Δράσης «Επιστήμη και Κοινωνία»
με τίτλο «Κόμβοι Έρευνας, Καινοτομίας και Διάχυσης»**

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΣΕΣ ΓΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΕΣ ΑΞΙΕΣ

ΑΚΡΩΝΥΜΙΟ ΕΡΓΟΥ: ΓΛΩΣΑΝΑΞ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΡΓΟΥ: 2019

ΙΔΡΥΜΑ ΥΠΟΔΟΧΗΣ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΚΥΡΙΟΣ ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ

ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΝΔΡΟΥΛΑΚΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ 42

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<i>Ενότητες</i>	<i>Σελίδες</i>
1. Εισαγωγή	3
2. Εκπαιδευτική καινοτομία: ορισμός και οφέλη	3
3. Η εκπαιδευτική καινοτομία στα γλωσσικά και πολυγλωσσικά προγράμματα	6
4. Σχεδιασμός Εκδηλώσεων Καινοτομίας	7
5. Μαθησιακοί στόχοι μιας εκδήλωσης καινοτομίας	7
6. Κύριοι τύποι εκδηλώσεων εκπαιδευτικής καινοτομίας	8
7. Βασικά βήματα για τον σχεδιασμό μια εκδήλωσης καινοτομίας	9
8. Οι εκδηλώσεις καινοτομίας στο έργο ΓΛΩΣΣΑΝΑΞ	10

1. Εισαγωγή

Το έργο «Γλώσσες για Ανθρώπινες Αξίες» («ΓΛΩΣΑΝΑΞ») χρηματοδοτήθηκε από το ΕΛΙΔΕΚ στο πλαίσιο της δράσης «Κόμβοι Έρευνας και Καινοτομίας». Γίνεται αντιληπτό ότι η έννοια της καινοτομίας, και μάλιστα της καινοτομίας στην εκπαίδευση, είναι κεντρική για το έργο και τους στόχους του. Το παρόν Παραδοτέο 42 «Σχεδιασμός εκδηλώσεων καινοτομίας» παρουσιάζει τις εννοιολογικές και μεθοδολογικές αρχές με τις οποίες σχεδιάστηκαν οι εκδηλώσεις καινοτομίας στο πλαίσιο του έργου. Το Π42 βρίσκεται σε άμεση συσχέτιση με άλλα δύο Παραδοτέα, συγκεκριμένα τα Π29 «Έκθεση καινοτομίας στην εκπαίδευση» και Π43 «Έκθεση για τις εκδηλώσεις καινοτομίας σε πόλεις της Ελλάδας».

2. Εκπαιδευτική καινοτομία: ορισμός και οφέλη

Όλο και περισσότερο τα τελευταία χρόνια, η τεχνολογία και οι νέες μεθοδολογίες διδασκαλίας έχουν κάνει τα μονοδιάστατα και μονότονα μαθήματα παρελθόν. Και δεν αναφερόμαστε στη χρήση προβολών στην τάξη ή στο να ζητάμε από τους μαθητές να κάνουν μια παρουσίαση PowerPoint.

Τα προγράμματα εκπαιδευτικής καινοτομίας μπορούν να μετατρέψουν τις τάξεις σε εργαστήρια **δημιουργικότητας, κριτικής σκέψης και ομαδικής εργασίας**. Τι είναι όμως η εκπαιδευτική καινοτομία και γιατί είναι τόσο σημαντική στο σημερινό εκπαιδευτικό σύστημα; Η εκπαιδευτική καινοτομία αναφέρεται στην εφαρμογή μεθόδων, εργαλείων, πόρων ή στρατηγικών που μετασχηματίζουν πλήρως το παραδοσιακό σύστημα μάθησης, προκειμένου να το προσαρμόσουν στη σύγχρονη εποχή.

Δεν πρόκειται μόνο για την εισαγωγή της τεχνολογίας, αλλά για τη χρήση της με έξυπνο τρόπο και με τρόπο που να αποφέρει πραγματική αξία από παιδαγωγική άποψη. Καινοτομία σημαίνει να εξετάζουμε τι κάνουμε, να αναρωτιόμαστε αν λειτουργεί και να είμαστε ανοιχτοί/ές στην αλλαγή, αν δεν λειτουργεί. Καινοτομία δεν είναι οποιαδήποτε αλλαγή. Αντίθετα, μόνο οι αλλαγές που μετασχηματίζουν τις δομές και παραμένουν στο πέρασμα του χρόνου μπορούν να περιγραφούν ως καινοτομίες.

Χαρακτηριστικά της εκπαιδευτικής καινοτομίας

Η εκπαιδευτική καινοτομία δεν είναι κάτι που συμβαίνει από τη μια μέρα στην άλλη, ούτε είναι αποτέλεσμα αυτοσχεδιασμού, αλλά μάλλον έχει μια σειρά από θεμελιώδη χαρακτηριστικά:

- **Πραγματικός μετασχηματισμός:** δεν πρόκειται για διακόσμηση και μικρή παραλλαγή αυτού που ήδη υπάρχει, αλλά για τροποποίηση των θεμελίων της εκπαιδευτικής διεργασίας.
- **Συμμετοχή όλων των εμπλεκομένων:** εκπαιδευτικοί, οικογένειες, μαθητές/ριες και προσωπικό σχολείου αποτελούν ενεργό μέρος της αλλαγής.
- **Εστίαση στην ουσιαστική μάθηση:** πέρα από την απομνημόνευση περιεχομένου, είναι πραγματικά σημαντικό οι μαθητές να κατανοούν, να βιώνουν και να εφαρμόζουν αυτά που μαθαίνουν.
- **Προσαρμοστικότητα και εξατομίκευση:** η καινοτομία πρέπει να ανταποκρίνεται στην ποικιλομορφία των μαθητών/ριών, στον ρυθμό, στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες τους.
- **Συνεχής αξιολόγηση:** όλες οι διεργασίες καινοτομίας πρέπει να είναι μετρήσιμες, να αξιολογούνται και, εάν είναι απαραίτητο, να προσαρμόζονται.

Ποια είναι η σημασία της εκπαιδευτικής καινοτομίας;

Η εκπαιδευτική καινοτομία είναι ένας από τους καλύτερους συμμάχους μας όσον αφορά την προετοιμασία των νέων γενεών για να αντιμετωπίσουν όλες τις προκλήσεις που θα συναντήσουν στην πορεία. Είναι ο καλύτερος τρόπος για να αναπτύξουμε τη δημιουργικότητα, την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την ικανότητα προσαρμογής, δεξιότητες που, στην εποχή μας, αξίζουν περισσότερο από την απομνημόνευση ημερομηνιών, ονομάτων ή τύπων.

Επιπλέον, τα καλά σχεδιασμένα προγράμματα εκπαιδευτικής καινοτομίας:

- Βελτιώνουν τα κίνητρα των μαθητών/ριών.
- Μειώνουν τα ποσοστά εγκατάλειψης του σχολείου.
- Ευνοούν την ανάπτυξη ήπιων, οριζόντιων δεξιοτήτων.
- Αυξάνουν τη συμμετοχή των οικογενειών και της κοινότητας.

Οφέλη της εκπαιδευτικής καινοτομίας

Πέρα από τη βελτίωση της ακαδημαϊκής επίδοσης, η εκπαιδευτική καινοτομία συμβάλλει επίσης στη βελτίωση της ποιότητας ζωής στην τάξη και προετοιμάζει τους/τις μαθητές/ριες για την πραγματική ζωή.

- **Μεγαλύτερη συμμετοχή και κίνητρο:** όταν η μάθηση είναι πραγματική, οι μαθητές/ριες συμμετέχουν με μεγαλύτερο ενθουσιασμό.
- **Ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων:** επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων και συγκρούσεων, ηγεσία και ομαδική εργασία.
- **Βελτιωμένο σχολικό περιβάλλον:** δημιουργούνται υγιέστερες σχέσεις μεταξύ μαθητών/ριών και εκπαιδευτικών.
- **Πραγματική εκπαιδευτική συμπερίληψη:** χάρη σε μεθοδολογίες που προσαρμόζονται σε διαφορετικά στιλ και ικανότητες.
- **Αυξημένη αυτονομία των μαθητών/ριών:** μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν και να λαμβάνουν αποφάσεις.

Ευρήματα πρόσφατων ερευνών και εκθέσεις μεγάλων διεθνών οργανισμών, όπως ο ΟΟΣΑ και η UNESCO, δείχνουν πως απαιτείται μεγαλύτερη προσοχή στον τρόπο ενίσχυσης και αξιολόγησης των δεξιοτήτων καινοτομίας, κατά τη διάρκεια της τυπικής σχολικής διαδρομής των μαθητών/ριών.

Ενώ υπάρχει γενικά συναίνεση στη θέση ότι οι δεξιότητες καινοτομίας είναι σημαντικές, πολύ λίγα είναι γνωστά για το τι σημαίνει αυτό για την καθημερινή διδασκαλία και αξιολόγηση στα σχολεία. Η ικανότητα της εκπαίδευσης να ενισχύει και να παρακολουθεί την πρόοδο περιορίζεται από την έλλειψη κοινής πρακτικής γνώσης σχετικά με το πώς οι δεξιότητες καινοτομίας υλοποιούνται σε διαφορετικά στάδια ανάπτυξης. Τα εκπαιδευτικά συστήματα σπάνια έχουν καθιερώσει τρόπους για να τις καλλιεργούν με συνέπεια και να τις αξιολογούν επίσημα.

Οι δεξιότητες καινοτομίας συνδυάζονται με τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη, οι οποίες αποτελούν βασικές δεξιότητες για πολύπλοκες, παγκοσμιοποιημένες και ολοένα και πιο ψηφιοποιημένες οικονομίες και κοινωνίες. Οι εκπαιδευτικοί και οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής για την εκπαίδευση θεωρούν τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη ως σημαντικούς μαθησιακούς στόχους. Επομένως, ερευνητικά και εκπαιδευτικά έργα που θέτουν τη δημιουργικότητα και την κριτική σκέψη στο επίκεντρο θεωρούνται κρίσιμα σήμερα.

3. Η εκπαιδευτική καινοτομία στα γλωσσικά και πολυγλωσσικά προγράμματα

Η καινοτομία στα προγράμματα γλωσσών, διγλωσσίας και πολυγλωσσίας επικεντρώνεται σε μεγάλο βαθμό στην ενσωμάτωση της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN), της διαφοροποιημένης, εξατομικευμένης μάθησης και της εμπυθιστικής ψηφιακής τεχνολογίας για την αύξηση της εμπλοκής και της αυτονομίας των μαθητών/ριών. Οι βασικές τάσεις για την καινοτομία στις γλώσσες περιλαμβάνουν την παιχνιδοποίηση (gamification), τις ανεστραμμένες τάξεις (flipped classes) και τις εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές που βασίζονται στην TN, μεταβαίνοντας από την παραδοσιακή διδασκαλία σε διαδραστικά, ευέλικτα μαθησιακά περιβάλλοντα.

Βασικές Καινοτομίες στη Γλωσσική Εκπαίδευση

- **Τεχνητή Νοημοσύνη και Εξατομίκευση:** Η TN βελτιώνει την επεξεργασία φυσικής γλώσσας (Natural Language Processing) για εξατομικευμένες μαθησιακές διαδρομές, βελτιώνοντας την αποτελεσματικότητα και υποστηρίζοντας τρόπους διδασκαλίας "ξένης γλώσσας μέσω TN".
- **Παιχνιδοποίηση και Εφαρμογές:** Δημοφιλείς εφαρμογές και πλατφόρμες χρησιμοποιούν ανταμοιβές και προκλήσεις για να αυξήσουν το κίνητρο και τη διατήρηση της γνώσης.
- **Εμπυθιστική Τεχνολογία & Προσομοίωση:** Η ενσωμάτωση διαδραστικών πινάκων (smart boards), εικονικής πραγματικότητας και προσομοίωσης υλικού προσφέρει περιβάλλοντα πρακτικής στον πραγματικό κόσμο.
- **Ευέλικτα Μοντέλα Μάθησης:** Οι ανεστραμμένες τάξεις (μελέτη υλικού στο σπίτι, εξάσκηση στην τάξη) επιτρέπουν πιο διαδραστική, μαθητοκεντρική μάθηση.
- **Ψηφιακή Ιδιότητα του Πολίτη και Μέσα:** Τα σύγχρονα προγράμματα σπουδών περιλαμβάνουν τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και διαδικτυακών σωμάτων κειμένων για τη βελτίωση του γραμματισμού.
- **Αυτονομία και Εργαλεία Μαθητή/ριας:** Αυξημένη έμφαση στην αυτορυθμιζόμενη μάθηση, υποστηριζόμενη από εργαλεία ομιλίας που βασίζονται στην Τεχνητή Νοημοσύνη και σε ψηφιακούς κόμβους.

Αυτές οι καινοτομίες μετατρέπουν τις τάξεις σε χώρους που προωθούν τη συνεργατική μάθηση, την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών και την ευέλικτη, μαθητοκεντρική εκπαίδευση.

4. Σχεδιασμός Εκδηλώσεων Καινοτομίας

Ο σχεδιασμός αποτελεσματικών εκδηλώσεων καινοτομίας στην εκπαίδευση και μάλιστα στη γλωσσική εκπαίδευση προϋποθέτει ορισμένες διεργασίες, με πιο σημαντικές

- τον ορισμό σαφών στόχων (π.χ., ανάπτυξη δεξιοτήτων, παιδαγωγικές αλλαγές),
- τη στόχευση σε συγκεκριμένα κοινά-στόχους και ενδιαφερόμενους φορείς (εκπαιδευτικούς, μαθητές/ριες, σχολεία, διευθύνσεις εκπαίδευσης, Οργανισμούς Τοπικής Αυτοδιοίκησης),
- τη χρησιμοποίηση διαδραστικών μορφών, όπως sprint σχεδιασμού, hackathons ή κοινοτικά εργαστήρια.

Οι επιτυχημένες εκδηλώσεις καινοτομίας συνδυάζουν την τεχνολογία και τη μάθηση μέσω εργασιών (task-based) για να καλλιεργήσουν μια κουλτούρα ενεργητικής καινοτομίας.

Η διοργάνωση μιας εκδήλωσης καινοτομίας για μαθητές/ριες μπορεί να αποτελέσει μια μοναδική ευκαιρία για να εμπνεύσει τη δημιουργικότητα, να αναδείξει επαγγελματικές πορείες και να φέρει κοντά μαθητές/ριες, εκπαιδευτικούς, ειδικούς/ές, ερευνητές/ριες και επαγγελματίες του κλάδου για πρακτική μάθηση.

5. Μαθησιακοί στόχοι μιας εκδήλωσης καινοτομίας

Οι βασικοί και συνήθεις στόχοι μιας εκδήλωσης καινοτομίας είναι γενικά οι ακόλουθοι:

- Να εμπνεύσουμε τη δημιουργικότητα μεταξύ των μαθητών/ριών
- Να αναδείξουμε πρακτικές αξίες, δεξιότητες και προοπτικές για τη ζωή και την επαγγελματική πορεία των ενδιαφερόμενων
- Να φέρουμε κοντά μαθητές/ριες, εκπαιδευτικούς και επαγγελματίες του κλάδου για πρακτική μάθηση, μέσα από στοχευμένες δραστηριότητες
- Να αναπτύξουμε το πνεύμα συνεργασίας, αμοιβαίου σεβασμού, της από κοινού εξερεύνησης και ανακάλυψης, και της επίλυσης προβλημάτων μέσω της δημιουργικότητας.

6. Κύριοι τύποι εκδηλώσεων εκπαιδευτικής καινοτομίας

Βασικοί, συνήθεις τύποι εκδηλώσεων εκπαιδευτικής καινοτομίας είναι, μεταξύ άλλων, οι ακόλουθοι:

- **Εργαστήρια Μάθησης Κοινότητας:** Προωθούν τον διάλογο μεταξύ των γενεών και γεφυρώνουν τα κενά φέρνοντας κοντά μαθητές/ριες, γονείς και εκπαιδευτικούς για να συνδημιουργήσουν εκπαιδευτικές λύσεις.
- **Καφέ και Εργαστήρια Επιστήμης:** Άτυπες συζητήσεις σε δημόσιους χώρους για τη συζήτηση νέων εκπαιδευτικών μεθόδων, όπως αυτές που σχετίζονται με την πολυγλωσσία και την πολύγλωσση εκπαίδευση.
- **Σχεδιασμός Sprints & Εργαστηρίων:** Εστιασμένες, συνεργατικές συνεδρίες (π.χ. «Καινοτομία Βήμα-Βήμα») για εκπαιδευτικούς, ώστε να επανασχεδιάσουν χώρους μάθησης ή προγράμματα σπουδών, όπως η υιοθέτηση ανεστραμμένων τάξεων ή η εφαρμογή νέας τεχνολογίας.
- **Εκδηλώσεις Καινοτομίας Μαθητών/ριών & Hackathons:** Ενδιαφέρουσες εκδηλώσεις όπως το "DEFY (Design Education for Yourself)" διδάσκουν στους/στις μαθητές/ριες να λύνουν τοπικά προβλήματα, ενώ τα hackathons ή τα game jams μπορούν να αναπτύξουν τεχνικές δεξιότητες στην Τεχνητή Νοημοσύνη και τις ΤΠΕ.
- **Θεματικές Ημέρες:** Κάθε μέρα, στο πλαίσιο συνήθως μιας Θεματικής Εβδομάδας ή Εβδομάδας Δράσης, μπορεί να έχει συγκεκριμένο θέμα και να επικεντρώνεται σε ευκαιρίες, πληροφορίες, προβλήματα σχετικά με αυτό το θέμα, όπως για παράδειγμα η πολυγλωσσία στο σχολείο.
- **Φωτογραφική δράση, διαγωνισμός, έκθεση:** Οι οπτικές πληροφορίες συχνά επιτυγχάνουν περισσότερα από τις γραπτές. Στην εποχή των έξυπνων κινητών τηλεφώνων και των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών δεν είναι δύσκολο να ξεκινήσει μια φωτογραφική δράση στην αρχή της εβδομάδας, να συγκεντρωθούν οι φωτογραφίες στη μέση, να επιλεγούν οι καλύτερες και να γίνει μια έκθεση στο τέλος. Μια άλλη δυνατότητα είναι να υπάρχει μια περίοδος διαγωνισμού πριν από τη Θεματική Εβδομάδα και να ανοίγουν μόνο εκθέσεις κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου. Όλα αυτά μπορεί να γίνουν πιο διαδραστικά και προβεβλημένα στην ιστοσελίδα του σχολείου ή του ερευνητικού εργαστηρίου.
- **Κουίζ:** Ανάλογα με το Jeopardy, το Millionaire ή άλλα διάσημα κουίζ, μπορούν επίσης να οργανωθούν κουίζ στο πλαίσιο της Θεματικής Εβδομάδας, εστιάζοντας σε ιδιαίτερα

θέματα όπως η πολυγλωσσία, οι εκπαιδευτικές επισκέψεις κ.ο.κ. Για να δοθεί μεγαλύτερο κίνητρο, θα μπορούσαν να δοθούν και κάποιου είδους βραβεία.

- **Συζητήσεις σε πάνελ, *debates*, ρητορικοί αγώνες:** Για να συζητήσουν και να βρουν απάντηση σε ένα συγκεκριμένο πρόβλημα ή ερώτημα, μπορεί να ζητηθεί από εκπροσώπους διαφορετικών μερών να συναντηθούν, ο καθένας/η καθεμιά με μια συγκεκριμένη άποψη που παρουσιάζει στην αρχή της συζήτησης και στη συνέχεια να τη συζητήσουν όλοι/όλες μαζί. Εάν το θέμα επιλεγεί με μεθοδικότητα, είναι ένας καλός τρόπος για να τραβήξει την προσοχή και άλλων σχολείων, ενδιαφερόμενων μερών ή και μέσων ενημέρωσης.
- **Λέσχες συζήτησης:** Ομάδες μαθητών/ριών συζητούν για διαφορετικές πτυχές της εκπαίδευσης, όπως η πολυγλωσσία, κάνοντας καταιγισμό ιδεών, παρουσιάζοντας τα αποτελέσματα ο ένας/η μία στον/ην άλλον/η, εμπλέκοντας ειδικούς/ές για να εξηγήσουν το υπόβαθρο και να δώσουν ανατροφοδότηση κ.ο.κ. Αυτό μπορεί επίσης να οργανωθεί σε στιλ «**επιστημονικού καφέ**»: κάθε μέρα κατά τη διάρκεια της εβδομάδας (και στη συνέχεια μία φορά την εβδομάδα ή ανά 2 εβδομάδες) συγκεντρώνονται σε ένα καφέ ή δημόσιο χώρο για να κάνουν τις συζητήσεις, ίσως ακόμη και με τη συμμετοχή τυχαίων ατόμων που βρίσκονται εκεί. Θα ήταν καλή ιδέα να οριστεί ένας/μία συντονιστής/ρια συζήτησης, ο οποίος/η οποία θα μπορούσε να οδηγήσει τη συνομιλία σε πλαίσιο και σε καλό δρόμο.
- **Υποστήριξη ερευνητικών πληροφοριών:** Η συνεργασία ανάμεσα στην ερευνητική και την εκπαιδευτική κοινότητα μπορεί να δώσει την ευκαιρία για εξοικείωση των μαθητών/ριών με την έρευνα και την εφαρμογή νέων μεθόδων, μέσα από παρουσιάσεις και συζητήσεις. Είναι σημαντικό να προβάλλονται παραδείγματα από πανεπιστήμια όπου αυτές οι αλλαγές συμβαίνουν ήδη και να συζητιούνται επιχειρήματα και συμπεράσματα από τους/τις ενδιαφερόμενους/ες.

7. Βασικά βήματα για τον σχεδιασμό μια εκδήλωσης καινοτομίας

Μια εκδήλωση καινοτομίας χρειάζεται επαρκή προετοιμασία που διαρκεί τουλάχιστον ένα μήνα, ανάλογα βέβαια και με το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται (ερευνητικό έργο, εκπαιδευτικό πρόγραμμα) και με τον βαθμό ωριμότητας (π.χ. σε σχέση με προγενέστερες συνεργασίες των εμπλεκόμενων φορέων). Βασικά βήματα για τον σχεδιασμό μιας εκδήλωσης καινοτομίας περιλαμβάνουν τα ακόλουθα:

1. **Προσδιορισμός του Προβλήματος:** Ορισμός της παιδαγωγικής ή δομικής πρόκλησης που πρέπει να επιλυθεί.
2. **Εύρεση του κατάλληλου πλαισίου:** Ορισμός του χώρου, φυσικού ή ψηφιακού, διεξαγωγής της εκδήλωσης, και επίλυση τυχόν πρακτικών (χρόνος, χώρος) και οικονομικών παραμέτρων.
3. **Ενημέρωση εταίρων, πιθανών συμμετεχόντων/ουσών και ενδιαφερόμενων μερών (Stakeholders):** Η ενημέρωση για την εκδήλωση καινοτομίας, το περιεχόμενο και τους στόχους της, θα πρέπει να είναι πλήρης και έγκαιρη.
4. **Εξασφάλιση συνεργατών/ριών, συμμετεχόντων/ουσών:** Έγκαιρη ειδοποίηση, πρόσκληση και επιβεβαίωση των απαραίτητων συνεργασιών με φορείς, αλλά και των προσώπων που θα συμμετάσχουν, με τους διάφορους ρόλους τους.
5. **Ενεργοποίηση και Παιχνιδοποίηση:** Χρήση διαδραστικών στοιχείων, όπως αξιοποίηση παιχνιδιών, ψηφιακών και χειραπτικών εργαλείων για την ενίσχυση της αλληλεπίδρασης.
6. **Δημιουργία Θετικού Κλίματος:** Ενθάρρυνση μιας νοοτροπίας ανάπτυξης και μιας συνεργατικής ατμόσφαιρας που κάνει τα σχολεία ή άλλους χώρους πραγματοποίησης της εκδήλωσης καινοτομίας να μοιάζουν με «παιχνιδοποιημένους» χώρους μάθησης.
7. **Καταγραφή σχολίων και συστηματική ανατροφοδότηση:** Καταγραφή αποτελεσμάτων και συλλογή σχολίων από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες για συνεχή βελτίωση.

8. Οι εκδηλώσεις καινοτομίας στο έργο ΓΛΩΣΑΝΑΞ

Με βάση τις παραπάνω γενικές παραδοχές για το τι πρέπει σήμερα να θεωρήσουμε εκδηλώσεις καινοτομίας, στο έργο ΓΛΩΣΑΝΑΞ προγραμματίστηκαν συνολικά **6 (έξι) εκδηλώσεις καινοτομίας**, με βάση τα ακόλουθα **κριτήρια**:

- **Γεωγραφική διασπορά:** Για την εκτεταμένη ενημέρωση και αποδοχή των δράσεων του έργου στην περιοχή του Βόλου, προγραμματίστηκαν 4 συναντήσεις καινοτομίας στον Βόλο, που είναι και η διπλή έδρα του φυσικού κόμβου του έργου: α) 30ό Δημοτικό Σχολείο βόλου και β) Εργαστήριο Ελληνικής Γλώσσας και Πολυγλωσσίας (GLML) του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Επίσης, προγραμματίστηκαν άλλες δύο εκδηλώσεις στις πόλεις των οποίων οι Δήμοι αποτέλεσαν εξαρχής εταίρους του έργου: Καρδίτσα και Τρίκαλα.

- **Συνεργασία και διεπίδραση μεταξύ τριών παραγόντων:** α) εκπαιδευτικής κοινότητας, β) ερευνητικής κοινότητας, γ) τοπική αυτοδιοίκηση και τοπικές κοινότητες. Έτσι, οι ομιλητές/ριες και οι προσκεκλημένοι/ες θα έπρεπε να καλύπτουν όλο το φάσμα αυτών των τριών κοινοτήτων.
- **Δημιουργική και πρακτική (hands-on) διάσταση των δραστηριοτήτων** κατά τη διάρκεια των εκδηλώσεων. Οργάνωση συζητήσεων πάνω σε συγκεκριμένα ερεθίσματα, γνωστά εκ των προτέρων, ενασχόληση που τεχνήματα και δημιουργήματα του έργου ΓΛΩΣΑΝΑΕ (παραμύθια, παιχνίδια, υλικά διάχυσης και δημοσιότητας).
- **Παροχή κινήτρων**, απλών αλλά τονωτικών για τους/τις συμμετέχοντες/ουσες: βεβαιώσεις συμμετοχής για όσους/όσες το επιθυμούν, μικρά βραβεία για τα παιδιά, όπως επιτραπέζια παιχνίδια και σχολικά είδη.
- **Εστίαση** βεβαίως στην πολυγλωσσία, αλλά ιδιαίτερα στις **γλώσσες** που, όπως προέκυψε από την ανάλυση αναγκών (Π31 – Έκθεση αποτελεσμάτων από την ανάλυση αναγκών), είναι **παρούσες** στα ρεπερτόρια των μαθητών/ριών των εμπλεκόμενων στο έργο ΓΛΩΣΑΝΑΕ σχολείων: σχολεία που ήταν εταίροι του έργου και σχολεία που πραγματοποίησαν επισκέψεις στον φυσικό κόμβο του έργου.