**Φιλοσοφία – Σκοπιμότητα Προγράμματος**

Σκοπός του συγκεκριμένου προγράμματος είναι η καλλιέργεια και η ανάδειξη των δεξιοτήτων μάθησης και ψηφιακής μάθησης, του 21ου αιώνα όπως είναι: η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα, η επικοινωνία και η συνεργασία των μαθητών και μαθητριών μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό, μέσα από την διερευνητική μάθηση τόσο στο περιβάλλον της σχολικής τάξης όσο και στο σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον.

Το πρόγραμμα ακολουθεί τη διερευνητική προσέγγιση με διερεύνηση και πειραματισμό, κατά την οποία οι μαθητές και οι μαθήτριες θα μπουν στη θέση των ερευνητών και των επαγγελματιών μηχανικών του χώρου της εσωτερικής αρχιτεκτονικής και διακόσμησης με σκοπό την οικοδόμηση της γνώσης, αυτόνομα σε μεγάλο βαθμό. Το πλαίσιο της διερευνητικής μάθησης, που προτείνουν οι Pedaste et al. (2015), περιλαμβάνει πέντε κύριες φάσεις, αυτές της εμπλοκής- προσανατολισμού, της εννοιολόγησης και αναγνώρισης της πρότερης γνώσης, της έρευνας, της ερμηνείας των αποτελεσμάτων και του αναστοχασμού-συζήτησης.

Επιπλέον της διερευνητικής μάθησης, συνολικά στο πρόγραμμα, θα αξιοποιηθεί η προσέγγιση του τεχνικού σχεδιασμού στο πλαίσιο της οποίας οι μαθητές και οι μαθήτριες θα ακολουθήσουν μεθόδους και διαδικασίες που προσομοιάζουν μ’ αυτές των μηχανικών, για τη λύση πραγματικών προβλημάτων. Το πλαίσιο του τεχνικού σχεδιασμού που προτείνει το Massachusetts Department of Education, (2016) περιλαμβάνει οκτώ φάσεις, τις εξής:

1. Προσδιορισμός ανάγκης,

2. Έρευνα της ανάγκης,

3. Ανάπτυξη πιθανών λύσεων,

4. Επιλογή της βέλτιστης πιθανής λύσης,

5. Κατασκευή πρωτοτύπου,

6. Έλεγχος και αξιολόγηση της λύσης,

7. Επικοινωνία της λύσης,

8. Επανασχεδιασμός.

Συνδυάζοντας λοιπόν τη διερευνητική προσέγγιση και την προσέγγιση του τεχνικού σχεδιασμού(στη φιλοσοφία του Problem-based Learning και της μεθόδου Project) και με εφόδια τη δημιουργικότητα και τη δημιουργική τους σκέψη αλλά και τα ελεύθερα ψηφιακά περιβάλλοντα και εργαλεία, οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνται να αναπτύξουν ψηφιακές δεξιότητες που είναι απαραίτητες στον 21ο αιώνα, μέσα από τη σχεδίαση και διακόσμηση ενός δωματίου με τις προσωπικές τους πινελιές με το ψηφιακό εργαλείο του Homestyler.

**Προστιθέμενη αξία του ψηφιακού εργαλείου**

Το Homestyler της AutoDesk, αν και δεν έχει σχεδιαστεί ειδικά ως ένα από τα δωρεάν διαδικτυακά μαθήματα εσωτερικού σχεδιασμού και διακόσμησης, αποτελεί ένα χώρο μελέτης που παρέχει μαθήματα, εργαλεία και ενημερωτική υποστήριξη σε κάθε ενδιαφερόμενο. Αν και δεν έχει δομημένη μορφή μελέτης μαθημάτων, το Homestyler είναι μια τρισδιάστατη ιδέα που μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμη για οποιοδήποτε έργο εσωτερικού σχεδιασμού και διακόσμησης.

Η απεικόνιση 3D επιτρέπει να βλέπουμε τα σχέδιά μας σαν να βρισκόμαστε με φυσική παρουσία στο δωμάτιο. Αυτό είναι εξαιρετική επιλογή για την παροχή διαφορετικών προοπτικών και όψεων, όταν πραγματοποιούμε αλλαγές. Είναι δωρεάν και δεν απαιτεί κανένα είδος λήψης, παρά μόνο κατάλληλη σύνδεση στο διαδίκτυο. Μπορούμε να προσαρμόσουμε τα χρώματα άμεσα, τα υλικά, καθώς και να εκτυπώσουμε τα σχέδια εσωτερικού σχεδιασμού σε 2D μορφή εύκολα.

Το εργαλείο δημιουργεί τρισδιάστατα μοντέλα και έχει ένα ευρύ φάσμα εφαρμογών σχεδίασης, όπως η αρχιτεκτονική, οι κατασκευές πολιτικού μηχανικού, ηλεκτρολογία σπιτιού, οι κατασκευές κουζίνας, η διακόσμηση, η εσωτερική αρχιτεκτονική, κ.α. Είναι εύχρηστο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί από χρήστες με ελάχιστη ή καθόλου εμπειρία σε σχεδιαστικά προγράμματα. Έχει ακρίβεια στο σχεδιασμό και οι εντολές μορφοποίησης που διαθέτει, είναι εύκολες στη χρήση και στην απομνημόνευση τους. Τέλος, βασικό του πλεονέκτημα, είναι η online βιβλιοθήκη δωρεάν τρισδιάστατων μοντέλων (π.χ. παράθυρα, πόρτες, έπιπλα), στην οποία οι χρήστες μπορούν να μοιραστούν τη δουλειά τους αλλά και να χρησιμοποιήσουν τα μοντέλα όλων των υπόλοιπων χρηστών. Το πρόγραμμα συνδέεται με το ΣΕΠ/Αγωγή σταδιοδρομίας σε νέα επαγγέλματα τη Γ’ Γυμνασίου.