

Φόρμα Αποτύπωσης Σχεδίου Δράσης

Σχολική Μονάδα: 2ο ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΧΙΟΥ - 9510017

Σχολικό Έτος: 2025 - 2026

Ημερομηνία Εξαγωγής: 17/06/2026

Σχολική Μονάδα: 2ο ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΧΙΟΥ - 9510017

Στόχος Βελτίωσης:

Στον σύγχρονο κόσμο μας των πρωτοφανών μετασχηματισμών και της ριζικής αβεβαιότητας, οι ειδικοί παιδαγωγοί υποστηρίζουν ότι τα σχολεία πρέπει να καλλιεργούν 4 δεξιότητες στα παιδιά: κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία και δημιουργικότητα, τις λεγόμενες "δεξιότητες του 21ου αιώνα". Ακολουθώντας αυτήν την κατεύθυνση στο σχολείο μας εστιάζουμε στα εξής:

- Πώς να αντιμετωπίζουμε την αλλαγή
- Πώς να μαθαίνουμε νέα πράγματα
- Πώς να προσαρμοζόμαστε σε ασυνήθιστες καταστάσεις

Υπό αυτό το πρίσμα, εφαρμόζουμε στο σχολείο μας καινοτόμες δράσεις και εκπαιδευτικούς ομίλους αριστείας/καινοτομίας, με στόχο να προετοιμάσουμε στο βαθμό που μας αναλογεί ως φορέας εκπαίδευσης τα παιδιά, ώστε να ακολουθήσουν τον ρυθμό του νέου κόσμου.

Σχέδιο Δράσης: «Ενεργοί Μαθητές – Δημιουργικοί Εκπαιδευτικοί: Μια Νέα Ματιά στη Μάθηση»

Άξονας: Διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση

Συντονιστής Δράσης: ΛΙΑΡΟΜΑΤΗ ΓΕΩΡΓΙΑ

A. Σχεδιασμός της Δράσης

Αναγκαιότητα - Στόχοι

Ενεργοί Μαθητές - Δημιουργικοί Εκπαιδευτικοί: "Μια Νέα Ματιά στη Μάθηση μέσα από τα Κάστρα της Χίου και τη Βυζαντινή Τοπική Ιστορία με Τεχνητή Νοημοσύνη"

ΑΝΑΓΚΑΙΟΤΗΤΑ

- Μειωμένο ενδιαφέρον μαθητών στο μάθημα της Βυζαντινής Ιστορίας.
- Αξιοποίηση δημιουργικών και καινοτόμων πρακτικών (παιχνιδοποίηση, project-based learning, χρήση TN).
- Επιθυμία για χαρούμενο, συμμετοχικό και ευέλικτο μάθημα

ΣΚΟΠΟΣ

Να ενισχυθεί η μαθησιακή διαδικασία μέσα από ένα δυναμικό, καινοτόμο και βιωματικό περιβάλλον μάθησης. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω συνεργατικών μεθόδων διδασκαλίας, καλλιεργώντας τον ρόλο του μαθητή ως ενεργού συμμετέχοντα και του εκπαιδευτικού ως εμπνευστή. Οι μαθητές μέσα από την ιστορική εξερεύνηση των κάστρων της Χίου και την αξιοποίηση TN και QR codes για τη μελέτη της Βυζαντινής περιόδου θα γίνουν **μικροί ερευνητές**

, ιστορικοί και δημιουργοί ψηφιακού υλικού σε μια νέα προσέγγιση.

ΣΤΟΧΟΙ

- Οι μαθητές να γνωρίσουν τα κάστρα και τα βυζαντινά μνημεία της Χίου και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες ιστορικής έρευνας και παρατήρησης
- Σύνδεση της τοπικής ιστορίας με το ευρύτερο βυζαντινό πλαίσιο και το ιστορικό πλαίσιο της Μεσογείου.
- Να δημιουργήσουν ψηφιακό υλικό χρησιμοποιώντας εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης και να σχεδιάσουν και να τοποθετήσουν **QR codes** με πληροφοριακό περιεχόμενο για τα μνημεία.
- Να συνεργαστούν σε ομάδες για τη συλλογή, ανάλυση και παρουσίαση δεδομένων.
- Να βιώσουν τη μάθηση ως εξερεύνηση, ανακάλυψη και δημιουργία.
- Ανάπτυξη δημιουργικότητας, κριτικής σκέψης, σεβασμού στην πολιτιστική κληρονομιά, θετικής στάσης απέναντι στην ιστορία ως ένα ενδιαφέρον μάθημα.
- **Να συνειδητοποιήσουν** τη σημασία της διατήρησης των ιστορικών μνημείων.
- Ενσυναίσθηση στην κατανόηση του παρελθόντος και ενσυναίσθηση για τους ανθρώπους που έζησαν σε περασμένες εποχές.

Ενέργειες & χρονοδιάγραμμα υλοποίησης

Α' φάση -ΑΦΕΤΗΡΙΑ & ΟΡΓΑΝΩΣΗ

"Γνωριμία με βασικούς σταθμούς της Τοπικής Ιστορίας σε σχέση με τη Βυζαντινή Ιστορία"

- Εισαγωγή στο πρόγραμμα, παρουσίαση του κεντρικού ερωτήματος και δημιουργία ομάδων εργασίας. Εκκίνηση της έρευνας για τα βασικά κάστρα της πόλης και την ιστορική τους σημασία.
- Συζήτηση για την τοπική ιστορία και τα κάστρα της Χίου. Διαγνωστική αξιολόγηση (ερωτηματολόγιο, καταιγισμός ιδεών).
- Χωρισμός σε ομάδες εργασίας. Παρουσίαση των βασικών εργαλείων TN & QR Codes. Ανάθεση πρώτων ρόλων (ερευνητές - συγγραφείς - φωτογράφοι - ψηφιακοί δημιουργοί).
- Έρευνα των ομάδων για τα μεσαιωνικά παρατηρητήρια (βίγλες), μελέτη της λειτουργίας τους, της θέσης τους και του τρόπου με τον οποίο συνέβαλαν στην άμυνα του νησιού. Μελέτη των Μαστιχοχωρίων ως "χωριών-κάστρων". Οι μαθητές θα ερευνήσουν την ειδική τους αρχιτεκτονική και τον λόγο για τον οποίο ήταν οχυρωμένα.
- Έρευνα στο διαδίκτυο για τα κάστρα, συγκέντρωση φωτογραφικού και ιστορικού υλικού, εκμάθηση βασικών δεξιοτήτων Canva, Google Docs και εργαλείων QR. Δημιουργία εικόνων με TN για ιστορικές σκηνές (π.χ. αυτοκράτορες, καθημερινή ζωή).

- Έρευνα για τη Νέα Μονή Χίου μέσω βίντεο / ηχητικών ξεναγήσεων

Β΄ Φάση -ΕΡΕΥΝΑ ΠΕΔΙΟΥ & ΨΗΦΙΑΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

- Γνωριμία βιωματικά με τα κάστρα και τη βυζαντινή Ιστορία ,καθώς και με την Νέα Τεχνολογία και αξιοποίησή της
- Πραγματοποίηση εκπαιδευτικής επίσκεψης στο Κάστρο της Χίου, στη Νέα Μονή και σε κάποιο χωριό- κάστρο, στο Βυζαντινό Μουσείο Χίου και σύντομη συνέντευξη από τον ξεναγό.
- Σχεδιασμός και προετοιμασία του τελικού έργου (μακέτα, βίντεο, παρουσίαση) για όλα τα στοιχεία που έχουν συλλεχθεί (κάστρα, βίγλες, Μαστιχοχώρια).
- Υλοποίηση έργων (κατασκευή, συγγραφή, κινηματογράφηση).
- Έναρξη δημιουργίας QR Codes για τα σημεία ενδιαφέροντος.
- Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης για: δημιουργία περιγραφικών κειμένων,
- ενισχυμένο φωτογραφικό υλικό (π.χ. αναπαράσταση μνημείων)
- Δημιουργία κόμικ με Τεχνητή Νοημοσύνη για σημαντικά ιστορικά γεγονότα.
- Δημιουργία «Ημερολόγιο ενός παιδιού την εποχή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας στη Χίο» (κείμενα & ηχητικά με QR codes).
- Κατασκευή μικρού μωσαϊκού εμπνευσμένου από τη Νέα Μονή (εικαστικά).

Γ΄ Φάση- ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ & ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

"Η Ιστορία ζωντανεύει "

- Συγγραφή τελικών κειμένων με υποστήριξη TN.
- Επεξεργασία φωτογραφιών και υλικού πεδίου.
- Τελική διαμόρφωση QR Codes και έλεγχος λειτουργικότητας.
- Τελικές αφίσες και ψηφιακές παραγωγές στο Canva/PowerPoint.
- Δημιουργία Ψηφιακής Μουσείοβαλίτσας (έξυπνη μουσειοβαλίτσα με QR codes και TN έργα, ηχητικές ξεναγήσεις που παρουσιάζεται στη σχολική κοινότητα)
- Σύθεση ψηφιακής «Βυζαντινής Εφημερίδας» με άρθρα, βυζαντινά νέα και εικόνες TN.
- Συμμετοχή στο 4ο πανελλαδικό εκπαιδευτικό συνέδριο "Έλα να σου μιλήσω για τον τόπο μου" με τίτλο συμμετοχής: "Κάστρο... σε κατοίκηση: Ανασυνθέτοντας τις Πολλαπλές Χρήσεις του Κάστρου της Χίου και το Μέλλοον του μέσω ψηφιακής τεκμηρίωσης"
- Τελική παρουσίαση των έργων και αξιολόγηση αποτίμηση της συνολικής δράσης.

1. Ανθρώπινοι Πόροι

Κατηγορία	Ρόλος στο Πρόγραμμα
Εκπαιδευτικοί τάξης	Σχεδιασμός μαθησιακών δραστηριοτήτων, υποστήριξη ομάδων, αξιολόγηση.
Εκπαιδευτικός Πληροφορικής	Εκπαίδευση μαθητών στη χρήση ΤΝ, εφαρμογών QR, παραγωγή ψηφιακού υλικού.
Διευθυντής/Ρυθμιστικός ρόλος	Οργάνωση, συντονισμός συνεργασιών, διευκόλυνση προσβάσεων.
Τοπικοί φορείς/Ξεναγοί	Παροχή ιστορικών πληροφοριών για τα κάστρα της Χίου.
Γονείς	Υποστήριξη μαθητών σε εξωσχολικές έρευνες και φωτογραφικό υλικό.

2. Υλικοτεχνικοί Πόροι - Μέσα

1. Τεχνολογικός Εξοπλισμός

- Υπολογιστής / tablets με internet.
- Εργαλεία ΤΝ
- QR code generators.
- Χαρτόνια, μαρκαδόροι, γκοφρέ
- Φωτογραφικές μηχανές ή κινητά για σάρωση QR codes
- Διαδραστικός πίνακας
- Εκτυπωτής για αφίσες και τελικό υλικό

2. Εκπαιδευτικό Υλικό

- Χάρτες Χίου και των κάστρων
- Φάκελοι εργασίας
- Φύλλα δραστηριοτήτων ιστορικού περιεχομένου
- Βιβλιογραφία για Βυζάντιο
- Ενημερωτικά φυλλάδια από Μουσεία και ιστορικά μνημεία της Χίου.

3. Λογισμικά - Ψηφιακά Εργαλεία

1. Εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης

- Εργαλεία παραγωγής εικόνων (π.χ. Canva AI Art)
- Εργαλεία υποβοήθησης κειμένου (καθοδηγούμενη χρήση: ChatGPT, Gemini)
- Εργαλεία ηχητικής αφήγησης

2. Δημιουργία QR Codes

- QR Code Generator (online)
- Canva (για ενσωμάτωση QR σε αφίσες/οδηγούς)

3. Ψηφιακή Επεξεργασία

- Canva (αφίσες, φυλλάδια, κόμικ)
- Google Docs, PowerPoint, Slides (παρουσιάσεις)

4. Ερευνητικά Εργαλεία

1. Εργαλεία Συλλογής Δεδομένων

- **Ερωτηματολόγια** (Google Forms ή έντυπα)
 - αρχικής αξιολόγησης γνώσεων
 - τελικής αξιολόγησης εμπειρίας
- **Φύλλα Παρατήρησης**
 - μαθητών (συνεργασία, ενεργός συμμετοχή, χρήση τεχνολογίας)
 - εκπαιδευτικών (αυτοαξιολόγηση, αναστοχασμός)
- **Ημερολόγιο Ομάδας Μαθητών**
- **Συνεντεύξεις με τοπικούς φορείς**
 -

π.χ. αρχαιολόγους, ιστορικούς, κατοίκους χωριών με κάστρα

■ Πηγές

- Εφορεία Αρχαιοτήτων Χίου
 - Κάστρο Χίου
 - Βίγλα Αγίας Ελένης
 - Νέα Μουή
 - Τοπικά ιστορικά αρχεία και βιβλιοθήκες
 - Ψηφιακό Αρχαιολογικό Αποθετήριο Χίου
 - Ιστοσελίδες UNESCO - Βυζαντινά μνημεία

6. Συμπληρωματικοί Πόροι

- Μεταφορές για εκπαιδευτικές επισκέψεις
- Υλικό προβολής (π.χ. πανό, αφίσες)
- Οδηγοί-φύλλα εργασίας

Κριτήρια επιτυχίας της Δράσης

1. Συμμετοχή και Εμπλοκή των Μαθητών

- Συμμετοχή μεγαλύτερου ποσοστού μαθητών στις δραστηριότητες σε σχέση με πριν την εφαρμογή του προγράμματος.
- Οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργούς ρόλους (ερευνητής, φωτογράφος, καταγραφέας, ψηφιακός δημιουργός).
- Καταγράφεται **αύξηση της συμμετοχής στην τάξη** σε σχέση με την προηγούμενη περίοδο.

2. Παραγωγή Πρωτότυπου Μαθητικού Υλικού

- Δημιουργία τουλάχιστον **QR Codes** με πληροφορίες για κάστρα και μνημεία της Χίου.
- Παραγωγή **ψηφιακού υλικού** για το Βυζάντιο στη Χίο.
- Δημιουργία βίντεο, παρουσιάσεων ή φωτογραφικού υλικού από τους μαθητές.
- Ολοκλήρωση **ενός project** ανά τμήμα.

3. Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Μαθητών

Οι μαθητές παρουσιάζουν βελτίωση σε:

- ιστορική παρατήρηση και τεκμηρίωση,
- συνεργατική εργασία και ανάληψη ρόλων,
- χρήση τεχνητής νοημοσύνης για εκπαιδευτικούς σκοπούς,
- βασικές ψηφιακές δεξιότητες (παραγωγή QR code, επεξεργασία εικόνας/κειμένων, χρήση χαρτών),
- δεξιότητες προφορικής και γραπτής παρουσίασης.

4. Ποιοτική και Ποσοτική Εμπλοκή Εκπαιδευτικών

- Συμμετοχή των εκπαιδευτικών των τμημάτων στις δραστηριότητες.
- Συνεργασία εκπαιδευτικών μεταξύ τους.

5. Επίτευξη Τελικών Προϊόντων & Στόχων

Το πρόγραμμα θεωρείται επιτυχημένο όταν ολοκληρωθεί η **παραγωγή** με QR codes, αφισών και ψηφιακού υλικού, παρουσιάσεων, το **Εικονικό Μουσείο**, η ψηφιακή εφημερίδα, το ψηφιακό κόμικ, η μουσειοβαλίτσα και υπάρχουν τεκμήρια μάθησης (φωτογραφίες, βίντεο, portfolio ομάδων).

6. Αντίκτυπος στη Σχολική Κοινότητα

- Ανάρτηση υλικού στην ιστοσελίδα του σχολείου και ενδιαφέρον της τοπικής κοινότητας.
- Ενίσχυση σχέσης σχολείου-τοπικής ιστορίας (π.χ. συνεργασία με πολιτιστικούς φορείς ή μουσεία).

7. Βιωσιμότητα & Προοπτική Συνέχισης

- Δημιουργούνται προϋποθέσεις για επανάληψη/επέκταση σε επόμενα έτη.
- Τα QR codes και το υλικό παραμένουν διαθέσιμα για νέες τάξεις και οι εκπαιδευτικοί αναφέρουν ότι θα επαναχρησιμοποιήσουν τις πρακτικές TN, project-based learning και τοπικής ιστορίας.

Διαδικασίες αξιολόγησης της Δράσης

1. Αξιολόγηση της Αποτελεσματικότητας

- **Ανάλυση Δεδομένων των Μαθητών:** Εξετάζουμε τα αποτελέσματα από την αξιολόγηση των μαθητών (τις ρουμπρίκες, τα portfolio, τα έργα τους). Αν η πλειονότητα των μαθητών πέτυχε τους στόχους, τότε το πρόγραμμα ήταν αποτελεσματικό.
- **Σύγκριση:** Άτυπη σύγκριση, ζητώντας από τους μαθητές να απαντήσουν σε μερικές ερωτήσεις πριν την έναρξη του προγράμματος και να επαναλάβουν το ίδιο ερωτηματολόγιο στο τέλος. Η βελτίωση στις απαντήσεις τους θα δείξει την επιτυχία του προγράμματος.

2. Αξιολόγηση της Ικανοποίησης

Εστιάζει στο πόσο οι μαθητές (και εμείς οι εκπαιδευτικοί) απολαύσαμε τη διαδικασία.

- **Ερωτηματολόγια/Έρευνες:** ανώνυμα ερωτηματολόγια με ερωτήσεις όπως: «Ποιο ήταν το αγαπημένο σου μέρος του προγράμματος;», «Τι θα ήθελες να αλλάξει;», «Έμαθες κάτι νέο για την ιστορία της Χίου;».
- Κατασκευή κουίζ γνώσεων από τα παιδιά
- Φύλλα αξιολόγησης για τον έλεγχο των γνώσεων των μαθητών
- Αυτοαξιολόγηση: φύλλα εργασίας με ερωτήσεις «Τι έμαθα – Τι δυσκολεύτηκα – Τι θα άλλαζα».
- **Ανατροφοδότηση του Εκπαιδευτικού:** Καταγράφουμε τις δικές μας σκέψεις σε ένα ημερολόγιο. Τι δυσκολίες αντιμετωπίσαμε; Τι μας εξέπληξε θετικά; Πόσο χρόνο χρειάστηκε κάθε δραστηριότητα;

3. Αξιολόγηση της Υλοποίησης

Εδώ αξιολογείται η διαδικασία της εφαρμογής, τα υλικά και η οργάνωση.

- **Αποτίμηση Πόρων:** Ήταν επαρκές το υλικό που χρησιμοποιήσαμε; Ήταν εύκολη η πρόσβαση στις πηγές; Χρειάστηκε επιπλέον χρόνος ή προσπάθεια;
- **Παρατηρήσεις:** Σημειώνουμε τυχόν προβλήματα που προέκυψαν (π.χ., οι ομάδες δεν συνεργάστηκαν καλά, μια δραστηριότητα ήταν πιο δύσκολη από ό,τι περιμέναμε).

Ο συνδυασμός αυτών των μεθόδων επιτρέπει μια ολοκληρωμένη εικόνα για το πρόγραμμά μας. Η τελική αξιολόγηση είναι πολύτιμο εργαλείο ώστε το πρόγραμμά να γίνει καλύτερο την επόμενη φορά που θα εφαρμοστεί.

Ανατροφοδότηση - Προτάσεις Σ.Ε.

Το σχέδιο δράσης «Ενεργοί Μαθητές – Δημιουργικοί Εκπαιδευτικοί» παρουσιάζει παιδαγωγική συγκρότηση, εστιάζοντας στις δεξιότητες του 21ου αιώνα (κριτική σκέψη, επικοινωνία, συνεργασία, δημιουργικότητα). Η καινοτομία του έγκειται στην επιτυχημένη σύζευξη της Τοπικής Ιστορίας με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (TN) και QR codes, μετατρέποντας το μάθημα της Βυζαντινής Ιστορίας σε μια δυναμική, βιωματική εξερεύνηση.

Επισημαίνεται η σημασία της ενεργού εμπλοκής των μαθητών σε ρόλους ερευνητή και ψηφιακού δημιουργού,

γεγονός που ενισχύει την ιστορική ενσυναίσθηση και την κριτική σκέψη. Η διεπιστημονική συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών τάξης και πληροφορικής αποτελεί εχέγγυο για την ολιστική προσέγγιση της μάθησης. Ιδιαίτερα θετική κρίνεται η εξωστρέφεια της δράσης μέσω της συμμετοχής σε πανελλήνιο συνέδριο και της δημιουργίας «Ψηφιακής Μουσειοβαλίτσας».

Προτείνεται η διαρκής παιδαγωγική εποπτεία κατά τη χρήση εργαλείων παραγωγικής ΤΝ για τη διασφάλιση της ιστορικής εγκυρότητας. Το σχέδιο είναι πλήρες, με σαφή στοχοθεσία, τεκμηριωμένα κριτήρια επιτυχίας και πολυδιάστατες διαδικασίες αξιολόγησης (rubrics, portfolio, αυτοαξιολόγηση). Η διασφάλιση της βιωσιμότητας μέσω της ψηφιακής τεκμηρίωσης καθιστά τη δράση πρότυπο για τη σχολική κοινότητα.

B. Υλοποίηση της Δράσης

Περιγραφή

Η δράση υλοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς στο πλαίσιο των καινοτόμων εκπαιδευτικών προγραμμάτων των τμημάτων της Ε' τάξης, με βασικό άξονα τη σύνδεση της τοπικής ιστορίας της Χίου με τη βιωματική μάθηση και την αξιοποίηση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων. Επιδίωξη ήταν η γνωριμία των μαθητών με τα κάστρα του νησιού, η ανάδειξη της πολιτιστικής κληρονομιάς και η ενίσχυση δεξιοτήτων συνεργασίας, έρευνας, δημιουργικής σκέψης και ψηφιακού γραμματισμού.

1. Η υλοποίηση ξεκίνησε με συζήτηση στην τάξη σχετικά με την έννοια του κάστρου, τη σημασία της οχύρωσης κατά τη μεσαιωνική περίοδο και τον ιδιαίτερο ρόλο που είχε η Χίος στη διάρκεια των βυζαντινών και μεταγενέστερων χρόνων λόγω της γεωγραφικής της θέσης και της εμπορικής της σημασίας.

Η δράση ξεκίνησε με συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης με θέμα «Τι είναι ένα κάστρο και γιατί χτίζονταν τα κάστρα;».

Οι μαθητές μοιράστηκαν προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις για κάστρα που γνώριζαν από την περιοχή τους ή από επισκέψεις με τις οικογένειές τους. Στόχος αυτής της φάσης ήταν να αναδειχθούν οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών και να δημιουργηθεί ενδιαφέρον για τη συνέχεια του προγράμματος.

2. Ακολούθησε διερευνητική εργασία με επίκεντρο το Κάστρο Χίου, τους μεσαιωνικούς οικισμούς της νότιας Χίου, όπως τα Μεστά και το Πυργί και έκλεισε με την επίσκεψη στο Βυζαντινό Μουσείο της Χίου. Οι μαθητές αναζήτησαν πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό σε εκπαιδευτικές ιστοσελίδες και τοπικές ιστορικές πηγές. Παράλληλα αξιοποιήθηκαν εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης για τη διατύπωση ερωτημάτων, την απλοποίηση πληροφοριών, τη δημιουργία σύντομων ιστορικών περιγραφών και την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού κατάλληλου για το μαθησιακό τους επίπεδο .

Συγκεκριμένα οι μαθητές:

- υπαγόρευσαν ερωτήσεις σχετικά με τα κάστρα («Ποιος ζούσε μέσα στο κάστρο;», «Γιατί τα τείχη είναι ψηλά;», «Τι βλέπουμε σήμερα;»),
- αναζήτησαν απλές ιστορικές πληροφορίες με καθοδήγηση του εκπαιδευτικού,
- δημιούργησαν σύντομα πληροφοριακά κείμενα για κάθε κάστρο,
- διατύπωσαν τίτλους και λεζάντες για το εκπαιδευτικό υλικό,
- συνέκριναν εικόνες και ιστορικά στοιχεία.

Η χρήση της τεχνολογίας βοήθησε ώστε η πληροφορία να οργανωθεί πιο αποτελεσματικά και να παρουσιαστεί με τρόπο κατανοητό και ελκυστικό.

3. Σημαντικό μέρος της δράσης αποτέλεσε η δημιουργία διαδραστικού υλικού με QR codes. Οι μαθητές, με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών, οργάνωσαν πληροφορίες για κάθε κάστρο και δημιούργησαν ψηφιακό υλικό που περιλάμβανε σύντομα κείμενα, φωτογραφίες, ηχογραφημένες αφηγήσεις και μικρές παρουσιάσεις. Για κάθε μνημείο δημιουργήθηκε αντίστοιχος κωδικός QR, ώστε η πρόσβαση στο υλικό να είναι άμεση και εύχρηστη.

4. Σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε η κατασκευή της μουσειοβαλίτσας με θέμα «Βυζαντινή Ιστορία- Η περίπτωση της Χίου». Η μουσειοβαλίτσα οργανώθηκε ως φορητό εκπαιδευτικό υλικό και περιλαμβάνει φωτογραφίες μνημείων, χάρτη του νησιού με επισήμανση των βασικών κάστρων και οικισμών, κάρτες με QR codes, παιχνίδια, εικαστικές δημιουργίες των μαθητών, δραστηριότητες εκπαιδευτικές, εφημερίδα της βυζαντινής εποχής που δημιούργησαν οι μαθητές. Η δραστηριότητα οργανώθηκε ως δημιουργική αναπαράσταση της καθημερινής ζωής στη βυζαντινή εποχή. Οι μαθητές, με παιγνιώδη και συνεργατικό τρόπο, ανέλαβαν ρόλους δημοσιογράφων, χρονικογράφων και κατοίκων της εποχής και δημιούργησαν τη δική τους σχολική εφημερίδα με αναφορές στη ζωή στο κάστρο και στην ιστορία του νησιού. Επίσης, δημιούργησαν παραμύθια ψηφιακά σχετικά με την βυζαντινή αυτοκρατορία, καθώς και κατασκευές και αναπαραστάσεις εμπνευσμένες από την Χίο. Με τη χρήση tablet ή κινητής συσκευής τα παιδιά σάρωναν τους κωδικούς και αποκτούσαν άμεση πρόσβαση στο υλικό. Η σύνδεση του φυσικού υλικού της μουσειοβαλίτσας με το ψηφιακό περιεχόμενο έκανε τη μαθησιακή εμπειρία περισσότερο βιωματική και ενίσχυσε τη συμμετοχή των μαθητών. Σημαντικό μέρος της μουσειοβαλίτσας αποτέλεσαν επίσης τα παιδαγωγικά παιχνίδια που δημιουργήθηκαν ειδικά για το πρόγραμμα: παιχνίδια ερωτήσεων και απαντήσεων για τα κάστρα της Χίου, ταμπού για το κάστρο της Χίου, escape room.

Οι μαθητές βοήθησαν:

- στην επιλογή των αντικειμένων,
- στην ταξινόμηση του υλικού,
- στην οργάνωση των φακέλων,
- στη διακόσμηση της βαλίτσας.

Το υλικό σχεδιάστηκε έτσι ώστε να αξιοποιείται τόσο από τους μαθητές του σχολείου όσο και από άλλες τάξεις ως εργαλείο γνωριμίας με την τοπική ιστορία.

<https://blogs.sch.gr/2dimchio/2026/05/23/i-foni-toy-vyzantioy-zontaneyei-mesa-apo-ta-matia-ton-mathiton/>

<https://blogs.sch.gr/2dimchio/2026/05/18/episkepsi-tis-e-taxis-sto-vyzantino-moyseio-chioy/>

<https://blogs.sch.gr/2dimchio/2026/05/06/episkepsi-stis-kastropoliteies-ton-meston-kai-toy-pyrgioy/>

<https://blogs.sch.gr/2dimchio/2026/03/27/ta-mystiria-toy-kastroy-tis-chioy/>

https://www.canva.com/design/DAHLPTgUrVY/Tmu8ff_4CH4TBfMjNyOsw/edit

5. Καλλιτεχνικές και κατασκευαστικές δραστηριότητες

Οι μαθητές:

- ζωγράρισαν κάστρα της Χίου,
- έφτιαξαν μακέτες κάστρων,
- κατασκεύασαν ασπίδες και περικεφαλαίες εμπνευσμένα από τη μεσαιωνική εποχή,
- δημιούργησαν χάρτη της Χίου με σημειωμένα τα κάστρα.
- δημιούργησαν νομίσματα της βυζαντινής εποχής και μάλιστα αυτά που κυκλοφορούσαν και στη Χίο.
- Πέρα από τις μακέτες των κάστρων, οι μαθητές κατασκεύασαν ομοιώματα μεσαιωνικών παρατηρητηρίων (βίγλες) χρησιμοποιώντας πηλό και ανακυκλώσιμα υλικά, συνδυάζοντας την ιστορική γνώση με την περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση.

6. Ιστοσελίδα & Ντοκιμαντέρ: Δημιουργήθηκε ο ιστότοπος «Το Κάστρο της Χίου» και

ένα ιστορικό ντοκιμαντέρ, το οποίο εκπροσώπησε το σχολείο μας στο Πανελλαδικό Μαθητικό Συνέδριο Τοπικής Ιστορίας και η υψηλή ποιότητα των ψηφιακών παραδοτέων επέτρεψε τη συμμετοχή του προγράμματος στο Φεστιβάλ Ψηφιακών Δεξιοτήτων στη Χίο, καθώς και στην Πανελλαδική Συνάντηση Σχολείων-Κόμβων.

<https://www.youtube.com/watch?v=9dkQUOVCsaM>

<https://blogs.sch.gr/2dimchio/2026/05/04/dimioyrgontas-to-mellon-symmetochi-sto-15o-festival-psifiakis-dimioyrgias/>

Κατά τη διάρκεια του προγράμματος δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στη συνεργασία και στη βιωματική συμμετοχή. Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες, ανέλαβαν διαφορετικούς ρόλους, συζήτησαν, κατέγραψαν πληροφορίες, παρουσίασαν τις εργασίες τους και συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις της δράσης. Η διαδικασία ενίσχυσε τη συνεργατικότητα, την πρωτοβουλία, την ενεργή συμμετοχή και την αίσθηση ότι αποτελούν μέρος της πολιτιστικής συνέχειας του τόπου τους.

Γ. Αποτίμηση της Δράσης

Αλλαγές σε σχέση με τον αρχικό σχεδιασμό (εφόσον υπήρξαν)

Μία από τις βασικές αλλαγές αφορούσε την ενίσχυση του ρόλου της μουσειοβαλίτσας, η οποία, ενώ αρχικά είχε προβλεφθεί ως υποστηρικτικό υλικό, εξελίχθηκε σε κεντρικό άξονα της δράσης. Η ανάγκη για πιο βιωματική και χειροπιαστή μάθηση οδήγησε στη διεύρυνση του περιεχομένου της και στην ενσωμάτωση περισσότερων δραστηριοτήτων, παιχνιδιών και μαθητικών δημιουργιών.

Επιπλέον, έγινε αναπροσαρμογή στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων, καθώς κρίθηκε απαραίτητο να δοθεί περισσότερος χρόνος στην εξοικείωση των μαθητών με τα QR codes και τις βασικές λειτουργίες των ψηφιακών εφαρμογών. Για τον λόγο αυτό ενισχύθηκαν οι επαναληπτικές δραστηριότητες και η καθοδηγούμενη χρήση των εργαλείων.

Αλλαγές πραγματοποιήθηκαν και στον σχεδιασμό της «Βυζαντινής Εφημερίδας», καθώς προστέθηκαν επιπλέον δημιουργικές ενότητες, όπως φανταστικές συνεντεύξεις και «ρεπορτάζ από το κάστρο», ώστε να ενισχυθεί η συμμετοχή των μαθητών και η καλλιέργεια της δημιουργικής γραφής.

Επίσης, λόγω περιορισμών χρόνου, ορισμένες αρχικά προγραμματισμένες δραστηριότητες πεδίου προσαρμόστηκαν ή αντικαταστάθηκαν με εικονικές περιηγήσεις και χρήση οπτικοακουστικού υλικού, χωρίς να μειωθεί η παιδαγωγική αξία της δράσης.

Τέλος, η συμμετοχή σε εκπαιδευτικό συνέδριο και ψηφιακό φεστιβάλ ενσωματώθηκε κατά τη διάρκεια της υλοποίησης, ως νέα διάσταση εξωστρέφειας που δεν είχε προβλεφθεί εξ αρχής, αλλά αναδείχθηκε ως σημαντική ευκαιρία διάχυσης των αποτελεσμάτων.

Συνολικά, οι αλλαγές που πραγματοποιήθηκαν κρίθηκαν απαραίτητες και λειτουργικές, καθώς συνέβαλαν στην καλύτερη προσαρμογή της δράσης στις ανάγκες των μαθητών και στην αποτελεσματικότερη επίτευξη των στόχων του προγράμματος.

Αποτελέσματα της Δράσης

Η δράση είχε ιδιαίτερα θετικά και πολυδιάστατα αποτελέσματα σε γνωστικό, παιδαγωγικό και κοινωνικό επίπεδο.

Καταρχάς, οι μαθητές κατέκτησαν ουσιαστική γνώση σχετικά με την ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά της Χίου, μέσα από τη μελέτη και βιωματική προσέγγιση σημαντικών μνημείων. Η προσέγγιση αυτή ενίσχυσε τη σύνδεση των μαθητών με την τοπική ιστορία και καλλιέργησε την ιστορική τους συνείδηση.

Σε παιδαγωγικό επίπεδο, ενισχύθηκαν σημαντικά οι δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και ομαδικής εργασίας, καθώς οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά σε όλες τις φάσεις του προγράμματος, από τη συλλογή

πληροφοριών έως την παραγωγή και παρουσίαση εκπαιδευτικού υλικού. Παράλληλα, αναπτύχθηκε η δημιουργικότητα και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων μέσα από τη βιωματική και διερευνητική μάθηση.

Ιδιαίτερα σημαντική υπήρξε η ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών, μέσω της χρήσης QR codes, ψηφιακών εργαλείων και βασικών εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης. Η διασύνδεση έντυπου και ψηφιακού περιεχομένου συνέβαλε στην κατανόηση σύγχρονων μορφών μάθησης και στην εξοικείωση με καινοτόμες τεχνολογίες.

Η δημιουργία της μουσειοβαλίτσας λειτούργησε ως βασικό εκπαιδευτικό εργαλείο βιωματικής μάθησης, ενώ η «Εφημερίδα της Βυζαντινής Χίου» ενίσχυσε τη γλωσσική έκφραση, τη δημιουργική γραφή και τη φαντασία των μαθητών, προσφέροντας μια πολυτροπική προσέγγιση της ιστορίας.

Ενισχύθηκε η εξωστρέφεια της σχολικής μονάδας, καθώς το έργο παρουσιάστηκε σε εκπαιδευτικό συνέδριο και σε ψηφιακό φεστιβάλ. Η συμμετοχή αυτή ενίσχυσε την προβολή του σχολείου, έδωσε στους μαθητές τη δυνατότητα να επικοινωνήσουν το έργο τους σε ευρύτερο κοινό και ενδυνάμωσε την αυτοπεποίθηση και την υπευθυνότητά τους.

Τέλος, η δράση συνέβαλε ουσιαστικά στη σύνδεση του σχολείου με την τοπική κοινωνία, αφού τα αποτελέσματα κοινοποιήθηκαν σε μαθητές, εκπαιδευτικούς και οικογένειες.

Βαθμός επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί

4 = Πλήρως

Παράμετροι που διευκόλυναν την επίτευξη των στόχων

Καταρχάς, η θετική στάση και το αυξημένο ενδιαφέρον των μαθητών για την τοπική ιστορία της Χίου αποτέλεσε βασική προϋπόθεση για την ενεργή συμμετοχή τους σε όλες τις φάσεις της δράσης. Η βιωματική προσέγγιση του θέματος ενίσχυσε το κίνητρο των μαθητών και διευκόλυνε τη μαθησιακή διαδικασία.

Σημαντικό διευκολυντικό παράγοντα αποτέλεσε η καλή συνεργασία μεταξύ των εκπαιδευτικών της σχολικής μονάδας, η οποία επέτρεψε τον αποτελεσματικό σχεδιασμό, τον συντονισμό και την υλοποίηση των επιμέρους δραστηριοτήτων. Η ανταλλαγή ιδεών και καλών πρακτικών ενίσχυσε την ποιότητα του εκπαιδευτικού υλικού και τη συνοχή της δράσης.

Επιπλέον, η διαθεσιμότητα ψηφιακών μέσων και η πρόσβαση σε τεχνολογικό εξοπλισμό (υπολογιστές, tablet, διαδίκτυο) διευκόλυνε την αξιοποίηση των QR codes και την ενσωμάτωση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθιστώντας τη μάθηση πιο διαδραστική και ελκυστική.

Η ύπαρξη οργανωμένου εκπαιδευτικού σχεδιασμού και η σταδιακή υλοποίηση των δράσεων συνέβαλαν επίσης στην ομαλή εξέλιξη του προγράμματος. Η σαφής κατανομή ρόλων στους μαθητές και η εφαρμογή ομαδοσυνεργατικών μεθόδων διευκόλυναν την ενεργό συμμετοχή όλων και την αποτελεσματική διαχείριση του χρόνου.

Ιδιαίτερα σημαντική ήταν και η υποστήριξη της σχολικής ηγεσίας, η οποία ενθάρρυνε την υλοποίηση καινοτόμων πρακτικών και παρείχε το απαραίτητο παιδαγωγικό και οργανωτικό πλαίσιο για την ανάπτυξη της δράσης.

Τέλος, η σύνδεση του προγράμματος με την τοπική ιστορία και πολιτιστική κληρονομιά της Χίου λειτούργησε ως ισχυρό παιδαγωγικό κίνητρο, καθώς οι μαθητές αναγνώρισαν στοιχεία του τόπου τους μέσα στο περιεχόμενο της δράσης, γεγονός που ενίσχυσε το ενδιαφέρον, τη συμμετοχή και την αίσθηση νοήματος στη μαθησιακή διαδικασία.

Δυσκολίες που παρουσιάστηκαν

Μία από τις βασικές δυσκολίες αφορούσε τον διαφορετικό βαθμό εξοικείωσης των μαθητών με τα ψηφιακά εργαλεία. Ορισμένοι μαθητές χρειάστηκαν περισσότερο χρόνο και καθοδήγηση για τη χρήση συσκευών σάρωσης QR codes και την πρόσβαση στο ψηφιακό υλικό, γεγονός που απαίτησε διαφοροποιημένη διδασκαλία και εξατομικευμένη υποστήριξη.

Επιπλέον, παρατηρήθηκαν τεχνικές δυσκολίες που σχετίζονταν με τη λειτουργία του εξοπλισμού (tablet, κινητές συσκευές) και τη σταθερότητα της σύνδεσης στο διαδίκτυο, οι οποίες σε ορισμένες περιπτώσεις καθυστέρησαν την ομαλή ροή των δραστηριοτήτων. Οι δυσκολίες αυτές αντιμετωπίστηκαν με εναλλακτικούς τρόπους παρουσίασης του υλικού και χρήση έντυπων πηγών.

Μία ακόμη πρόκληση ήταν η αρχική δυσκολία των μαθητών να οργανώσουν και να συνθέσουν τις πληροφορίες που συνέλεξαν για τα κάστρα της Χίου, καθώς απαιτήθηκε καθοδήγηση για τη διάκριση βασικών και δευτερευουσών πληροφοριών και για τη διαμόρφωση κατάλληλων κειμένων για τη μουσειοβαλίτσα και την εφημερίδα της βυζαντινής εποχής.

Επίσης, η διαχείριση του χρόνου αποτέλεσε σημαντικό ζήτημα, καθώς η υλοποίηση όλων των δράσεων (μουσειοβαλίτσα, QR codes, εφημερίδα, ψηφιακές δημιουργίες) απαιτούσε εκτεταμένο χρονικό πλαίσιο και συστηματικό προγραμματισμό, ώστε να ολοκληρωθούν όλες οι φάσεις του προγράμματος.

Τέλος, σημειώθηκε η ανάγκη συνεχούς υποστήριξης των μαθητών στη συνεργατική εργασία, καθώς σε ορισμένες ομάδες υπήρξαν δυσκολίες συντονισμού και κατανομής ρόλων, οι οποίες αντιμετωπίστηκαν με καθοδήγηση των εκπαιδευτικών και ενίσχυση της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου.

Συνολικά, οι δυσκολίες που προέκυψαν αντιμετωπίστηκαν αποτελεσματικά μέσω προσαρμογής της διδασκαλίας, συνεργασίας και αξιοποίησης εναλλακτικών διδακτικών πρακτικών, συμβάλλοντας τελικά στην επιτυχή ολοκλήρωση της δράσης και στην ενίσχυση της εκπαιδευτικής εμπειρίας των μαθητών.

Υλικό που παρήχθη ή αξιοποιήθηκε

Αρχικά αξιοποιήθηκε έντυπο και ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό σχετικό με την ιστορία και τα κάστρα της Χίου. Το υλικό αυτό αποτέλεσε τη βάση για τη διερεύνηση και κατανόηση της ιστορικής εξέλιξης της περιοχής και της σημασίας των οχυρωμένων οικισμών της Χίου.

Παράλληλα, παράχθηκε πρωτότυπο εκπαιδευτικό υλικό από τους ίδιους τους μαθητές. Συγκεκριμένα δημιουργήθηκαν βίντεο πληροφοριών για τα βασικά μνημεία, όπως το Κάστρο Χίου, τα Μεστά και το Πυργί.

Σημαντικό παραγόμενο υλικό αποτέλεσαν οι ψηφιακές δημιουργίες με τη χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης, όπως σύντομα κείμενα, ερωτήσεις κατανόησης, τίτλοι και λεζάντες, καθώς και προσαρμοσμένες πληροφορίες για εκπαιδευτική αξιοποίηση. Το υλικό αυτό ενσωματώθηκε στις δραστηριότητες της τάξης και συνέβαλε στην καλύτερη κατανόηση της τοπικής ιστορίας.

Επιπλέον, δημιουργήθηκαν QR codes τα οποία συνδέθηκαν με ψηφιακό περιεχόμενο (φωτογραφίες, παρουσιάσεις, ηχογραφήσεις μαθητών και σύντομα πληροφοριακά κείμενα). Τα QR codes αποτέλεσαν βασικό εργαλείο διασύνδεσης του έντυπου με το ψηφιακό υλικό και ενίσχυσαν τον διαδραστικό χαρακτήρα της μάθησης.

Ιδιαίτερα σημαντική υπήρξε η παραγωγή της εκπαιδευτικής μουσειοβαλίτσας ένα ολοκληρωμένο παιδαγωγικό εργαλείο που μπορεί να αξιοποιηθεί και σε μελλοντικά σχολικά έτη.

Τέλος, παράχθηκε η «Εφημερίδα της Βυζαντινής Χίου», η οποία περιλάμβανε άρθρα, φανταστικές συνεντεύξεις, ιστορικές αναφορές και εικαστικές παρεμβάσεις των μαθητών, αναπαριστώντας τη ζωή στην Βυζαντινή Αυτοκρατορία και στη μεσαιωνική Χίο.

Συνολικά, το παραγόμενο και αξιοποιημένο υλικό συνέβαλε ουσιαστικά στην ενεργή συμμετοχή των μαθητών, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων συνεργασίας και δημιουργικότητας, καθώς και στην ανάπτυξη ενός σύγχρονου και

καινοτόμου μαθησιακού περιβάλλοντος.

Επιμορφώσεις που τυχόν υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης

Πραγματοποιήθηκε ενδοσχολική επιμόρφωση, η οποία υποστήριξε τον σχεδιασμό και την εφαρμογή του προγράμματος. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί προχώρησαν σε επιμόρφωση και εξοικείωση με τη χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης για εκπαιδευτικούς σκοπούς, με έμφαση στη δημιουργία κατάλληλου μαθησιακού υλικού, στη διαμόρφωση ερωτήσεων και δραστηριοτήτων και στην προσαρμογή πληροφοριών στο επίπεδο των μαθητών. Η διαδικασία αυτή συνέβαλε στη βελτίωση του παιδαγωγικού σχεδιασμού και στην ενίσχυση της καινοτομίας στη διδασκαλία.

Πραγματοποιήθηκε εσωτερική συνεργατική επιμόρφωση μεταξύ των εκπαιδευτικών της Ε' τάξης (peer learning), κατά την οποία ανταλλάχθηκαν καλές πρακτικές, ιδέες και εκπαιδευτικό υλικό για την υλοποίηση της δράσης. Η συνεργασία αυτή ενίσχυσε την παιδαγωγική συνοχή και υποστήριξε την αποτελεσματική εφαρμογή του προγράμματος.

Οι εκπαιδευτικοί της Ε' συμμετείχαν ενεργά στο επιμορφωτικό πρόγραμμα Sub 8 με αντικείμενο τα ψηφιακά εργαλεία και την παιδαγωγική τους αξιοποίηση. Η συμμετοχή στο πρόγραμμα συνέβαλε ουσιαστικά στην ενίσχυση των ψηφιακών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών, δίνοντας έμφαση στη χρήση σύγχρονων εργαλείων για τον σχεδιασμό και την υλοποίηση εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε στη γνωριμία και αξιοποίηση εφαρμογών δημιουργίας ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, διαδραστικών δραστηριοτήτων και πολυμεσικών παρουσιάσεων.

Προτάσεις για αξιοποίηση των πρακτικών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης

Η μουσειοβαλίτσα που δημιουργήθηκε μπορεί να αξιοποιείται συστηματικά από τα τμήματα του σχολείου ως μόνιμο εκπαιδευτικό υλικό για τη γνωριμία των μαθητών με την τοπική ιστορία και την πολιτιστική κληρονομιά της Χίου. Το υλικό που περιλαμβάνει μπορεί να χρησιμοποιείται σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες και να εμπλουτίζεται κάθε χρόνο με νέο περιεχόμενο, ώστε να λειτουργεί ως δυναμικό και εξελισσόμενο εργαλείο μάθησης.

Η αξιοποίηση των QR codes και του ψηφιακού υλικού μπορεί να ενσωματωθεί και σε άλλα εκπαιδευτικά προγράμματα του σχολείου, ενισχύοντας τον ψηφιακό γραμματισμό των μαθητών και προσφέροντας τη δυνατότητα σύνδεσης έντυπου και ψηφιακού περιεχομένου. Η συγκεκριμένη πρακτική μπορεί να εφαρμοστεί και σε άλλες θεματικές ενότητες όπως τα μνημεία του τόπου, το φυσικό περιβάλλον της Χίου.

Η δημιουργία της «Βυζαντινής Εφημερίδας» μπορεί να αξιοποιηθεί ως εκπαιδευτική πρακτική στο πλαίσιο της καλλιέργειας του προφορικού και γραπτού λόγου, της δημιουργικής έκφρασης και της διαθεματικής προσέγγισης της ιστορίας. Μπορεί να επαναλαμβάνεται με διαφορετικές ιστορικές ή πολιτιστικές θεματικές, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να ερευνούν, να οργανώνουν πληροφορίες και να παρουσιάζουν δημιουργικά τα αποτελέσματα της εργασίας τους.

Η αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης ως υποστηρικτικού εργαλείου στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να συνεχιστεί και να επεκταθεί, ενισχύοντας την παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού, την αναζήτηση πληροφοριών και τη δημιουργία δραστηριοτήτων προσαρμοσμένων στις ανάγκες των μαθητών, καθώς και για την ανάπτυξη νέων καινοτόμων δράσεων μέσα στη σχολική μονάδα.

Οι πρακτικές συνεργασίας που αναπτύχθηκαν μεταξύ μαθητών-εκπαιδευτικών μπορούν να αξιοποιηθούν σε μελλοντικά σχέδια δράσης, ενισχύοντας τη συμμετοχικότητα, τη βιωματική μάθηση και τη σύνδεση του σχολείου με την κοινωνία και τον πολιτισμό.

Προτάσεις για αναγκαίες επιμορφώσεις στο πλαίσιο της δράσης

Η υλοποίηση του καινοτόμου προγράμματος ανέδειξε την ανάγκη συνεχούς επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών σε τομείς που σχετίζονται με την καινοτομία, τον ψηφιακό γραμματισμό και τη βιωματική προσέγγιση της τοπικής ιστορίας.

Στο πλαίσιο αυτό προτείνεται η υλοποίηση επιμορφωτικών δράσεων με στόχο την ενίσχυση των γνώσεων και δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών στην παιδαγωγική αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαιδευτική διαδικασία, ιδιαίτερα ως προς τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, την αναζήτηση και επεξεργασία πληροφοριών και την ανάπτυξη δραστηριοτήτων προσαρμοσμένων στην ηλικία και στις μαθησιακές ανάγκες των παιδιών.

Χρήσιμη κρίνεται επίσης η επιμόρφωση στη δημιουργία και αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων, όπως QR codes, διαδραστικές παρουσιάσεις και ψηφιακές εφαρμογές, ώστε να ενισχυθεί η σύνδεση του έντυπου και βιωματικού υλικού με σύγχρονες μορφές μάθησης και να εμπλουτιστεί το εκπαιδευτικό έργο της σχολικής μονάδας.

Παράλληλα προτείνεται επιμόρφωση σχετικά με τη μουσειοπαιδαγωγική και την εκπαιδευτική αξιοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς, με έμφαση στη δημιουργία και χρήση μουσειοσκευών και εκπαιδευτικών προγραμμάτων που βασίζονται στην τοπική ιστορία και τον πολιτισμό. Η συγκεκριμένη επιμόρφωση θα συμβάλει ουσιαστικά στην περαιτέρω αξιοποίηση της μουσειοβαλίτσας ως μόνιμου παιδαγωγικού εργαλείου μέσα στη σχολική μονάδα.

Επιπλέον, κρίνεται σημαντική η επιμόρφωση σε βιωματικές και συνεργατικές μεθόδους διδασκαλίας, καθώς και στην οργάνωση εκπαιδευτικών δράσεων που συνδέουν το σχολείο με την τοπική κοινωνία, τους πολιτιστικούς φορείς και την ιστορία του τόπου.

Η συνέχιση και ενίσχυση της επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών θα υποστηρίξει ουσιαστικά τη βιωσιμότητα της δράσης, θα ενδυναμώσει τη σχολική μονάδα στην ανάπτυξη καινοτόμων πρακτικών και θα συμβάλει στη δημιουργία ενός σύγχρονου και δημιουργικού μαθησιακού περιβάλλοντος με επίκεντρο την τοπική ιστορία της Χίου.

Προτάσεις για συνέχιση της Δράσης/ για νέες Δράσεις το επόμενο έτος

Η υλοποίηση του προγράμματος ανέδειξε το ενδιαφέρον των μαθητών για την τοπική ιστορία και τη θετική επίδραση που είχε η σύνδεση της με βιωματικές και σύγχρονες πρακτικές. Η αξιοποίηση της μουσειοβαλίτσας, των QR codes, της TN και της δημιουργίας εφημερίδας της βυζαντινής εποχής δημιούργησε ένα πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό που μπορεί να αποτελέσει βάση για τη συνέχιση της δράσης και τα επόμενα σχολικά έτη.

Έτσι προτείνεται ο εμπλουτισμός της ήδη υπάρχουσας μουσειοβαλίτσας με νέο υλικό σχετικό με τη βυζαντινή ιστορία της Χίου, όπως ιστορικές προσωπικότητες του νησιού, παραδοσιακά επαγγέλματα, στοιχεία καθημερινής ζωής, λαϊκή παράδοση και μνημεία πολιτιστικού ενδιαφέροντος και η χρήση της ως μόνιμο εκπαιδευτικό εργαλείο του σχολείου από διαφορετικές τάξεις.

Προτείνεται η ανάπτυξη νέας θεματικής ενότητας και σε άλλες τάξεις και παράλληλα η δημιουργία ψηφιακού αποθετηρίου του σχολείου με συγκέντρωση του παραγόμενου υλικού (φωτογραφίες, μαθητικές εργασίες, QR codes, αφηγήσεις και παρουσιάσεις), ώστε να υπάρχει δυνατότητα αξιοποίησης από τη σχολική κοινότητα τα επόμενα χρόνια. Η αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία νέων ψηφιακών δραστηριοτήτων, διαδραστικών ιστορικών παιχνιδιών και εκπαιδευτικού υλικού προσαρμοσμένου στις ανάγκες των μαθητών.

Επιπλέον προτείνεται η ενίσχυση της συνεργασίας με τοπικούς πολιτιστικούς και εκπαιδευτικούς φορείς της Χίου και η παρουσίαση του προγράμματος σε εκδηλώσεις της σχολικής κοινότητας, ώστε να ενισχυθεί περαιτέρω η εξωστρέφεια της σχολικής μονάδας και η σύνδεση του σχολείου με τον τόπο και την πολιτιστική του ταυτότητα.