

## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΗΣ 2023 INNOVATIVE – CREATIVE – DIGITAL EDUCATION

Το σχολικό έτος 2022-2023 πραγματοποιήθηκαν οι κινητικότητες του προγράμματος ERASMUS με τίτλο "Innovative - Creative - Digital Education". Έγιναν οι παρακάτω κινητικότητες:

- από τις 11/12/2022 μέχρι 17/12/2022 το σχολείο μας, με 4 μαθήτριες και 2 εκπαιδευτικούς συμμετείχε στη δεύτερη κινητικότητα του προγράμματος στο Torre del Greco στη Νάπολη.
- Τον Απρίλιο, από 01/04/2023 μέχρι 06/04/2023, 4 μαθητές/τριες και 3 εκπαιδευτικοί, επισκεφτήκαμε την πόλη Κνίν της Κροατίας και
- τέλος τον Μάιο, από 14/05/2023 μέχρι 20/05/2023, 4 μαθητές και 2 εκπαιδευτικοί επισκεφτήκαμε την πόλη Pitesti της Ρουμανίας.
- Τον Ιανουάριο του 2023, από 16/01/2023 μέχρι 21/01/2023, υποδεχτήκαμε στο σχολείο μας τις αποστολές από τις συμμετέχουσες χώρες, Ιταλία, Γαλλία, Κροατία, Ρουμανία, Τουρκία. Στις δραστηριότητες συμμετείχαν 20 μαθητές του προγράμματος ERASMUS και ένας μεγάλος αριθμός των εκπαιδευτικών του σχολείου.

Στο πλαίσιο των παραπάνω κινητικότητων οι μαθητές και οι μαθήτριες ήταν ενεργά μέλη των ομάδων του έργου σε όλα τα στάδια του: στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, στη δημιουργία ερωτηματολογίων, στην οργάνωση των μαθησιακών δραστηριοτήτων, στην αξιολόγηση των δραστηριοτήτων και των μαθησιακών αποτελεσμάτων με διαδικτυακά ερωτηματολόγια, σε παρατηρήσεις και ανεπίσημες συζητήσεις.

Στις δραστηριότητες του έργου συμμετείχαν 20 μαθητές και 8 εκπαιδευτικοί. Στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων χρησιμοποιήσαμε διάφορες μεθόδους: καταγιγισμός ιδεών, μέθοδος επίλυσης προβλημάτων με την αναζήτηση λύσεων στα προβλήματα που αντιμετωπίζει το έργο, μέθοδος ανάδειξης του έργου με δημιουργία βίντεο, βιοματικές δραστηριότητες, συζήτηση (ο στόχος ήταν να ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εμβραθύνουν στα προβλήματα, και να αποκτήσουν δεξιότητες επικοινωνίας και λήψης αποφάσεων), εκπαιδευτικά παιχνίδια: προσομοιώσεις και παιχνίδια λήψης αποφάσεων, ψυχολογικά τεστ και αθλητικές δραστηριότητες.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες ήρθαν σε επαφή με μαθητές και εκπαιδευτικούς από διαφορετικά σχολικά περιβάλλοντα.

Μέσα από παρουσιάσεις με τη χρήση του υπολογιστή (power point) , οι μαθητές έδωσαν και πήραν πληροφορίες για το σχολείο τους, την περιοχή τους και τη χώρα τους. Παρουσίασαν το εκπαιδευτικό τους σύστημα αναζητώντας κοινά σημεία και διαφορές. Διοργανώθηκαν εργαστήρια από τις συμμετέχουσες χώρες όπου οι μαθητές μέσα από διαφορετικές δραστηριότητες συζήτησαν για το Φανταστικό σχολείο, για το σχολείο που σέβεται τα ανθρώπινα δικαιώματα και είναι απαλλαγμένο από κάθε μορφή βίας. Στο πλαίσιο αυτό οι εκπαιδευτικοί της ομάδας ERASMUS και οι μαθητές του σχολείου μας οργάνωσαν μια Βιοματική δραστηριότητα «Κάνε ένα Βήμα», στην οποία συμμετείχαν όλοι οι μαθητές από τις φιλοξενούμενες χώρες, με σκοπό την ευαισθητοποίηση για τα δικαιώματα. Επίσης οι μαθητές της ομάδας ERASMUS του σχολείου μας είχαν προετοιμάσει και παρουσίασαν μια θεατρική παράσταση με τίτλο "Ένα Αστείο Έκανα" και κεντρικό θέμα τις διαφορετικές μορφές βίας.

Επίσης οργανώθηκαν εργαστήρια Εκμάθησης εργαλείων web 2 όπως Canva / Coggle / Issuu / Padlet / Animoto/ WeVideo /Trello/ kahoot κλπ. , όπως και εφαρμογής αυτών των εργαλείων στην τάξη με τους μαθητές .

Υλοποιήθηκαν εργαστήρια και παρουσιάσεις για τη γνωριμία με τους διαφορετικούς πολιτισμούς και την υλοποίηση κάποιων πολιτιστικών δραστηριοτήτων (Χορός, Μουσική, Χειροτεχνία, Γλωσσικές Δραστηριότητες κ.λπ.) αλλά και Εορτασμοί διαφορετικών Ημερών, όπως η Ημέρα φιλίας, η Ημέρα περιβάλλοντος, η Ημέρα της Ευρώπης αλλά και οι ημέρες των Χριστουγέννων και του Πάσχα.

Όλες οι παραπάνω δραστηριότητες οδήγησαν στην επίτευξη των στόχων του προγράμματος

Λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες των σχολικών μονάδων μας και το αντικείμενο του προγράμματος προσπαθήσαμε να υλοποιήσουμε τους παρακάτω στόχους:

- Συνεισφορά στην καινοτομία με δημιουργικές δράσεις και εξοικείωση με καινοτόμες στρατηγικές μάθησης.
- Βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης με την πραγματοποίηση ισχυρών κοινωνικών δραστηριοτήτων για εκπαιδευτικούς και μαθητές εντός και εκτός σχολείου. Ευαισθητοποίηση σε κοινωνικά θέματα διαμόρφωση ανάλογης κουλτούρας
- Υιοθέτηση και εφαρμογή μεθόδων και τεχνικών για την αύξηση των κινήτρων των μαθητών ώστε να έρχονται στο σχολείο με προθυμία.
- Εξοικείωση με ψηφιακά μέσα (ιδιαίτερα για τους νέους που ενδιαφέρονται έντονα) ι ώστε να τα αξιοποιήσουν με πιο αποτελεσματικό τρόπο σε κάθε τομέα της ζωής τους
- Δημιουργία ενός πρακτικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που προετοιμάζει τον μαθητή για το μέλλον
- Υποστήριξη της διαδραστικής μάθησης η οποία βασίζεται στην μέθοδο project
- Χρήση διαφορετικών μεθόδων και εργαλείων σχεδίασης web-2
- Διάχυση δημιουργικών μεθόδων και καινοτόμων περιβαλλόντων από κάθε χώρα εταίρο που τα έχει εφαρμόσει στις υπόλοιπες συμμετέχουσες χώρες