

10ο Διεθνές Συνέδριο για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας



Πρακτικά

Συνεδρίου

ΤΟΜΟΣ Β

Πλήρη Άρθρα

SET: 978-618-5562-24-3

ISBN: 978-618-5562-21-2 (τόμος Β)

Έκδοση Πρακτικών: 2025



ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΕΝΩΣΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

10^ο ΔΙΕΘΝΕΣ ΣΥΝΕΔΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΘΗΣΗ ΤΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

Λάρισα, 18 – 20 Οκτωβρίου, 2024

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

Επιμέλεια Πρακτικών:

Τσιχουρίδης Χαρίλαος– Αν. Καθηγητής Πανεπιστημίου Πατρών
Κομνηνού Ιωάννα, Επ. Καθηγήτρια ΕΚΠΑ
Κολοκοτρώνης Δημήτριος– Δρ. Πληροφορικής, Πρόεδρος ΕΕΠΕΚ
Μπατσίλα Μαριάνθη– ΕΕΠ Παν/μίου Θεσσαλίας
Λιόβας Δημήτριος - Υπεύθυνος ΚΕΠΛΗΝΕΤ Λάρισας
Λιάκος Ηλίας– Εκπαιδευτικός ΠΕ86
Σταθόπουλος Κωνσταντίνος - Εκπαιδευτικός ΠΕ86
Καρασίμος Ζήσης - Εκπαιδευτικός ΠΕ86
Μαγγόπουλος Γιώργος - Δρ. Εκπαιδευτικός ΠΕ70
Τσιχουρίδης Τσαμπίκος-Αναστάσιος -Εκπαιδευτικός ΠΕ70
Πέτρου Κωνσταντίνος - Εκπαιδευτικός ΠΕ70
Μούστου Όλγα, Εκπαιδευτικός ΠΕ07
Τριαντάρη Φωτεινή, Εκπαιδευτικός ΠΕ86
Τζίκα Βασιλική, Εκπαιδευτικός ΠΕ70
Παπάζογλου Μαγδαληνή, Δρ. Πανεπιστημίου Θεσσαλίας
Χατζηαγγελάκη Δήμητρα, Δρ. Παντείου Πανεπιστημίου
Παπασιός Γεώργιος, Εκπαιδευτικός ΠΕ01
Κουτσοβασίλης Νεκτάριος-Νικόλαος, Μετ. Φοιτητής ΕΚΠΑ
Κάραλης Γιώργος, εκπαιδευτικός ΠΕ02
Βαβέτση Χρυσάνθη, ΕΚΠΑ
Αλποχωρίτης Χρήστος, ΕΚΠΑ
Βαλιάκος Απόστολος, PhDc, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας
Δημητρά Σταυρούλα, Εκπαιδευτικός ΠΕ70
Μόκας Απόστολος, Εκπαιδευτικός ΠΕ86
Γώγου Γεωργία, ΕΚΠΑ
Δούμα Ελπίδα, ΕΚΠΑ
Αγγελοπούλου Ευαγγελία, ΕΚΠΑ

ISSN: 2529-1580

SET: 978-618-5562-24-3

ISBN: 978-618-5562-21-2 (τόμος Β)

Genius MindGames: Ένας όμιλος αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας με γρίφους, παιχνίδια και προβλήματα λογικής & στρατηγικής

Κουκουρίκος Παναγιώτης

Δάσκαλος Ειδικής Αγωγής & Καθηγητής Πληροφορικής, 3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο
Ευόσμου Θεσσαλονίκης,
panagiotiskoukourikos@yahoo.gr

Περίληψη

Τα τελευταία χρόνια, το Υπουργείο Παιδείας έδωσε σε όλα τα δημόσια σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης τη δυνατότητα λειτουργίας εκπαιδευτικών ομίλων. Ωστόσο, ο συγκεκριμένος θεσμός δεν έχει τύχει ακόμη της ευρύτερης αποδοχής της εκπαιδευτικής κοινότητας, με αποτέλεσμα η λειτουργία ομίλων να συνδέεται, σχεδόν αποκλειστικά, με τα Πρότυπα και τα Πειραματικά Σχολεία. Η αξιοποίηση της Γλώσσας, των Μαθηματικών και των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, συνδυαστικά σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπως αυτό ενός ομίλου, αποτελεί, σήμερα, κορυφαία διάσταση της διδασκαλίας και της μάθησης, ενώ μία θεματική που συνοψίζει όλα τα παραπάνω και ταυτόχρονα είναι ιδιαίτερα αγαπητή στα παιδιά, είναι η επίλυση γρίφων. Το παρόν άρθρο φιλοδοξεί να παρουσιάσει τη μεθοδολογία, το σχεδιασμό, την υλοποίηση, την ανατροφοδότηση και τα συμπεράσματα από τη λειτουργία ενός ομίλου αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας, με τίτλο Genius MindGames και αντικείμενο την επίλυση γρίφων, παιχνιδιών και προβλημάτων λογικής & στρατηγικής, ο οποίος λειτούργησε, κατά το σχολικό έτος 2023-2024, στο 3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης.

Λέξεις κλειδιά: γρίφοι, όμιλος, πειραματικό σχολείο, πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια, το Υπουργείο Παιδείας, με την ψήφιση του Νόμου 4823/2021, έδωσε σε όλα τα δημόσια σχολεία της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης τη δυνατότητα λειτουργίας εκπαιδευτικών ομίλων. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τις διατάξεις του Άρθρου 89, «Ο Διευθυντής ή ο Προϊστάμενος της σχολικής μονάδας των δημοτικών σχολείων, γυμνασίων και λυκείων, μετά από εισήγηση του Συλλόγου Διδασκόντων ή εκπαιδευτικού/εκπαιδευτικών που έχουν τοποθετηθεί στη σχολική μονάδα ή με δική του πρωτοβουλία, δύναται να αποφασίζει τη συγκρότηση και λειτουργία εκπαιδευτικών ομίλων μετά τη λήξη του ημερήσιου ωρολογίου προγράμματος διδασκαλίας...». Ωστόσο, παρά τον καθορισμό του πλαισίου λειτουργίας των εκπαιδευτικών ομίλων (Υπουργική Απόφαση 102939/ΓΔ4/2022 - ΦΕΚ 4509/Β/25-8-2022), ο συγκεκριμένος θεσμός δεν έχει τύχει ακόμη της ευρύτερης αποδοχής της εκπαιδευτικής κοινότητας, με αποτέλεσμα η λειτουργία ομίλων να συνδέεται, σχεδόν αποκλειστικά, στο μυαλό μαθητών/τριών, εκπαιδευτικών και γονέων με τα Πρότυπα και τα Πειραματικά Σχολεία.

Τα Πειραματικά σχολεία είναι σχολικές μονάδες οι οποίες στοχεύουν στην υποστήριξη του πειραματισμού και της πιλοτικής εφαρμογής καινοτομιών στο εκπαιδευτικό σύστημα, σε τυχαίο δείγμα του μαθητικού πληθυσμού (Άρθρο 12, Νόμος 4692/2020). Σύμφωνα, λοιπόν, με την απόφαση με Αρ. Πρωτ. 119/09-09-2020, της Επιστημονικής Επιτροπής Πρότυπων και Πειραματικών Σχολείων, όπως αυτή τροποποιήθηκε με την απόφαση με Αρ. Πρωτ. 69/05-10-2023, της Διοικούσας Επιτροπής Πρότυπων και Πειραματικών Σχολείων, για την ανάπτυξη των ιδιαίτερων ικανοτήτων, κλίσεων και ενδιαφερόντων των μαθητών, τόσο των μαθητών των Προτύπων και Πειραματικών Σχολείων όσο και άλλων σχολείων της δημόσιας εκπαίδευσης, δημιουργούνται όμιλοι αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας. Οι όμιλοι λειτουργούν μετά τη λήξη των μαθημάτων του ημερησίου ωρολογίου προγράμματος

και αφορούν γνωστικούς τομείς όπως τα μαθηματικά, οι φυσικές επιστήμες, η γλώσσα, η λογοτεχνία, νέα γνωστικά αντικείμενα, όπως η αστρονομία, η ρομποτική, καθώς και λοιπά πεδία όπως τα εικαστικά, ο αθλητισμός, και έχουν ως σκοπό τόσο την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών όσο και την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, αλλά και την προώθηση της αριστείας και της καινοτομίας. Στο πλαίσιο λειτουργίας τους αξιοποιούνται σύγχρονες διδακτικές μεθοδολογίες και μέσα διδασκαλίας, αναπτύσσεται καινοτόμο εκπαιδευτικό υλικό και υλοποιούνται συνεργασίες με Α.Ε.Ι Ερευνητικά Κέντρα, Ιδρύματα κ.ά.

Η αξιοποίηση της Γλώσσας, των Μαθηματικών και των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (Ράπτης & Ράπτη, 2009), συνδυαστικά σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπως αυτό ενός ομίλου, αποτελεί, σήμερα, κορυφαία διάσταση της διδασκαλίας και της μάθησης, ενώ συνδέεται, ταυτόχρονα, με την ανάδειξη των ιδιαίτερων ικανοτήτων, κλίσεων και ενδιαφερόντων των μαθητών. Είναι χαρακτηριστικό, ότι μία ευρέως διαδεδομένη διεθνής τάση και πρακτική των τελευταίων χρόνων, είναι η θεσμοθέτηση τεστ ανίχνευσης τάσεων, κλίσεων και δεξιοτήτων για τους μαθητές και τις μαθήτριες όλων των σχολείων μιας χώρας (Zieky & Livingston, 1977). Ωστόσο, εδώ και πάρα πολλά χρόνια, μία ανεπίσημη μορφή αντίστοιχης διαγνωστικής διαδικασίας, η οποία συνδυάζει τις προαναφερθείσες διαστάσεις και ταυτόχρονα είναι ιδιαίτερα αγαπητή στα παιδιά, είναι η επίλυση γρίφων.

Οι γρίφοι αποτελούν νοητικά προβλήματα που απαιτούν σκέψη για την επίλυσή τους. Πρόκειται ουσιαστικά για δραστηριότητες που οξύνουν τη φαντασία, το μυαλό και την κριτική σκέψη. Υπάρχουν διάφορα είδη γρίφων, όπως αινίγματα, γρίφοι λογικής, μαθηματικοί γρίφοι, σπαζοκεφαλίες, συνδυαστικοί γρίφοι, κουίζ, γρίφοι παρατηρητικότητας, και πολλοί άλλοι, και, συχνά, απαιτούν αντισυμβατική σκέψη (Zokirgona & Kholikona, 2023). Ένας από τους αρχαιότερους λάτρεις των γρίφων ήταν ο Έλληνας μαθηματικός Αρχιμήδης, ο οποίος επινόησε αρκετά μαθηματικά προβλήματα για να λύσουν οι σύγχρονοί του. Στη σημερινή εποχή, οι γρίφοι βρίσκονται παντού, ενώ με την εξέλιξη του διαδικτύου αλλά και των εφαρμογών για φορητές συσκευές, η αναζήτηση και η αναπαραγωγή τους καθίσταται ευκολότερη (Zeinalipour et al., 2023). Παρόλα αυτά, η επίλυση γρίφων αποτελεί, διαχρονικά, μία πολυσύνθετη διαδικασία, μέσω της οποίας, οι συμμετέχοντες μαθαίνουν να παρατηρούν και να θυμούνται, μπαίνουν στη λογική της επαγωγικής σκέψης, σκέφτονται με εντελώς διαφορετικές προσεγγίσεις, ψυχαγωγούνται και διασκεδάζουν, ενώ όταν πρόκειται για παιδιά (Güneş, 2021), απολαμβάνουν το να αποκτούν ρόλο παντογνώστη και να μεταδίδουν τη νέα γνώση τους στους φίλους, στους γονείς και στους δασκάλους τους.

Το παρόν άρθρο φιλοδοξεί να παρουσιάσει τη μεθοδολογία, το σχεδιασμό, την υλοποίηση, την ανατροφοδότηση και τα συμπεράσματα από τη λειτουργία ενός ομίλου αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας, με τίτλο Genius MindGames και αντικείμενο την επίλυση γρίφων, παιχνιδιών και προβλημάτων λογικής & στρατηγικής.

Μεθοδολογία

Ο όμιλος Genius MindGames υλοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2023-2024, στο πλαίσιο λειτουργίας ομίλων αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας του 3ου Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Ευόσμου Θεσσαλονίκης. Υπεύθυνος εκπαιδευτικός του ομίλου ήταν ο δάσκαλος ειδικής αγωγής (ΠΕ71), που υπηρετούσε με θητεία στο τμήμα ένταξης του συγκεκριμένου σχολείου, και ο οποίος υπέβαλε, στην αρχή του σχολικού έτους, ολοκληρωμένη πρόταση για τη λειτουργία του συγκεκριμένου ομίλου. Στον όμιλο συμμετείχαν συνολικά 16 μαθητές (8 αγόρια και 8 κορίτσια) της Γ' και Δ' τάξης, στην πλειοψηφία τους μαθητές του πειραματικού σχολείου, αλλά και μία μαθήτρια από γειτονικό σχολείο.

Σχεδιασμός

Η εκπαιδευτική πρόταση λειτουργίας του ομίλου Genius MindGames, την οποία υπέβαλε ο υπεύθυνος εκπαιδευτικός, ανήκε στη θεματική ενότητα γρίφοι, παιχνίδια και προβλήματα

λογικής & στρατηγικής, με αξιοποίηση της Γλώσσας, των Μαθηματικών και των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, και έθετε ως προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα πολλαπλά οφέλη, για τους μαθητές και τις μαθήτριες, σε τομείς, όπως:

- η μνήμη: Οι μαθητές/μαθήτριες να καλλιεργήσουν την ικανότητα αναζήτησης και ανάκλησης πληροφοριών.
- η εστίαση της προσοχής: Οι μαθητές/μαθήτριες να μάθουν να συγκεντρώνονται σε ένα πρόβλημα, μέχρι να βρουν τη λύση.
- η αντίληψη: Οι μαθητές/μαθήτριες να μπορούν να αναγνωρίζουν και να δίνουν εξηγήσεις για δεδομένα χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις τους.
- η δημιουργική σκέψη: Οι μαθητές/μαθήτριες να αναπτύξουν πολύπλευρη σκέψη, μαθαίνοντας να σκέφτονται πέρα από στενά πλαίσια.
- η διαχείριση χρόνου: Οι μαθητές/μαθήτριες να καλλιεργήσουν δεξιότητες συστηματικής οργάνωσης και αποδοτικής αξιοποίησης του προσωπικού τους χρόνου.
- η αυτοεκτίμηση: Οι μαθητές/μαθήτριες, βρίσκοντας λύσεις, να αρχίσουν να πιστεύουν περισσότερο στον εαυτό τους.
- η συνεργασία: Οι μαθητές/μαθήτριες, λειτουργώντας ως μέλη μίας ομάδας, να μάθουν να συμμετέχουν ενεργά και αρμονικά στην εκπόνηση μίας ομαδικής δραστηριότητας/ενός σχεδίου εργασίας.
- η ψυχαγωγία: Οι μαθητές/μαθήτριες να μάθουν να συνδυάζουν την εκπαίδευση με την ψυχαγωγία.

Παράλληλα με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, η εκπαιδευτική πρόταση λειτουργίας του ομίλου περιελάμβανε αναλυτικό χρονοδιάγραμμα υλοποίησης δράσεων και δραστηριοτήτων ανά μήνα, πληροφορίες για το έντυπο και ηλεκτρονικό διδακτικό υλικό, καθώς και τις διαδικασίες επιλογής και αξιολόγησης των μαθητών και μαθητριών του ομίλου.

Υλοποίηση

Ο όμιλος Genius MindGames διήρκεσε συνολικά 7 μήνες (από αρχές Νοεμβρίου 2023 έως και τέλος Μαΐου 2024) και στο χρονικό αυτό διάστημα πραγματοποιήθηκαν 27 συναντήσεις (54 διδακτικές ώρες). Οι συναντήσεις πραγματοποιούνταν στο τμήμα ένταξης του 3ου Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Ευόσμου Θεσσαλονίκης, κάθε Πέμπτη από τις 13:30 έως και τις 15:00.

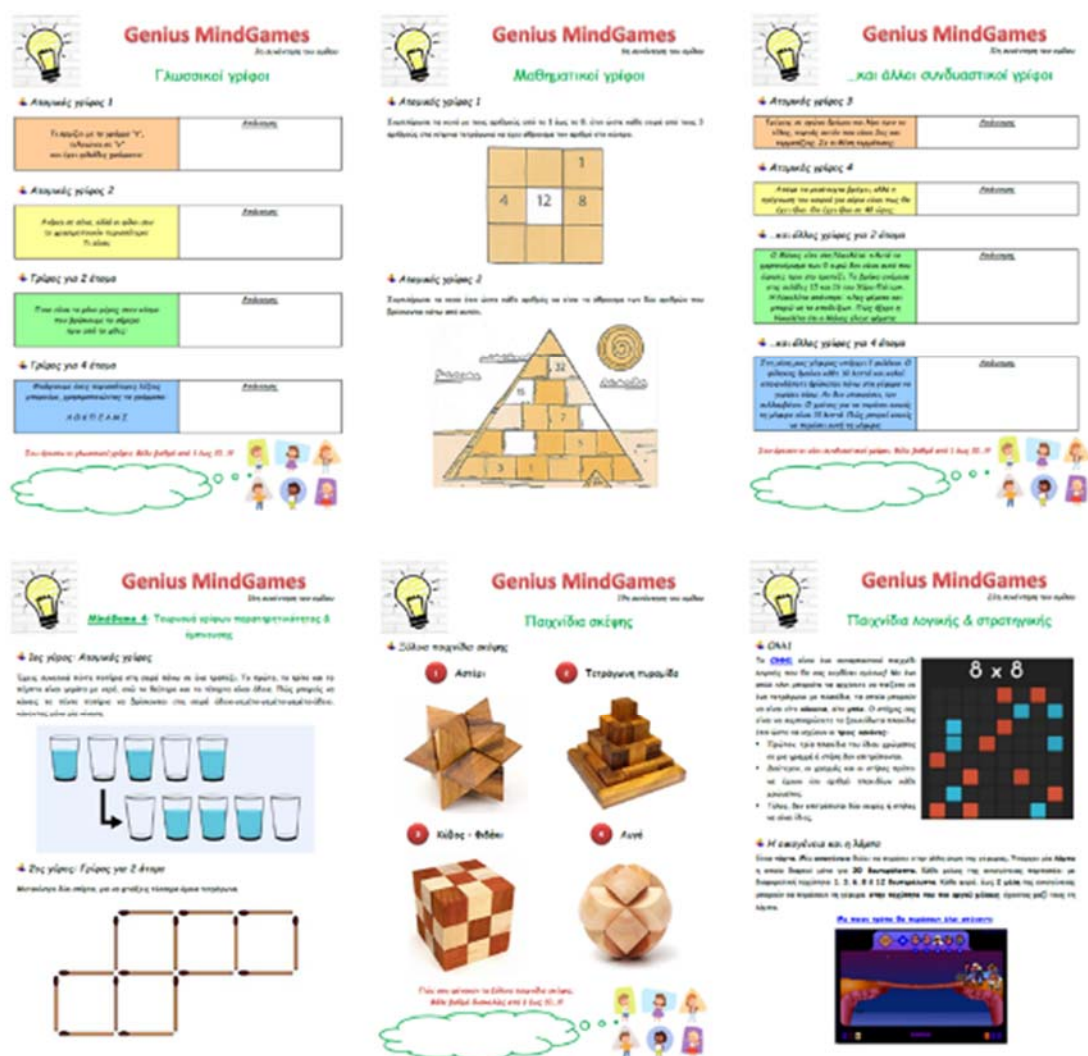
Στην πρώτη συνάντηση του ομίλου, οι μαθητές και οι μαθήτριες απάντησαν σε ένα σύντομο ερωτηματολόγιο, που στόχευε στη διερεύνηση α) της αυτοεικόνας των μελών της ομάδας σε σχέση με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, και β) των προτιμήσεων σε σχέση με τις έξι κατηγορίες γρίφων, παιχνιδιών και προβλημάτων λογικής & στρατηγικής, που θα απασχολούσαν τα μέλη της ομάδας τους επόμενους μήνες. Παράλληλα, μέσα από μία πρωτότυπη δραστηριότητα, η οποία εμπεριείχε τα στοιχεία της επίλυσης γρίφου, πραγματοποιήθηκε η γνωριμία των μελών του ομίλου. Τέλος, δόθηκε, στους μαθητές και στις μαθήτριες, ένα φύλλο εργασίας με τους πρώτους γρίφους του ομίλου.

Η δεύτερη συνάντηση, περιελάμβανε την ανάλυση του όρου «Genius MindGames», ενώ παρουσιάστηκε, παράλληλα, το μηνιαίο χρονοδιάγραμμα δράσεων και δραστηριοτήτων, για να εξοικειωθούν οι μαθητές και οι μαθήτριες με τις έξι κατηγορίες γρίφων, παιχνιδιών και προβλημάτων λογικής & στρατηγικής (Γλωσσικοί γρίφοι, Μαθηματικοί γρίφοι, Συνδυαστικοί γρίφοι, Γρίφοι παρατηρητικότητας & έμπνευσης, Ξύλινα παιχνίδια σκέψης, Παιχνίδια λογικής & στρατηγικής). Επίσης, δόθηκαν, στα μέλη της ομάδας, χρήσιμες οδηγίες και τεχνικές για την επίλυση γρίφων, με αφορμή τους γρίφους της πρώτης συνάντησης του ομίλου.

Από την επόμενη συνάντηση, οι μαθητές και οι μαθήτριες ασχολούνταν, για περίπου ένα μήνα, με συγκεκριμένη κατηγορία γρίφων, ενώ στην καταληκτική συνάντηση κάθε κατηγορίας λάμβαναν μέρος σε ένα διαγωνιστικό τουρνουά επίλυσης γρίφων. Τον πρώτο μήνα, και συγκεκριμένα στην τρίτη και τέταρτη συνάντηση, τα μέλη του ομίλου ασχολήθηκαν

με ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες επίλυσης γλωσσικών γρίφων, ενώ η πέμπτη συνάντηση περιελάμβανε το MindGame 1 (τουρνουά γλωσσικών γρίφων).

Από την έκτη έως και την όγδοη συνάντηση, οι μαθητές και οι μαθήτριες κλήθηκαν να επιλύσουν ατομικούς και ομαδικούς μαθηματικούς γρίφους. Τόσο στους γλωσσικούς όσο και στους μαθηματικούς γρίφους, ο διαθέσιμος χρόνος επίλυσης για κάθε γρίφο ήταν τα έξι λεπτά. Ωστόσο, μετά τα δύο λεπτά, δινόταν μία πρώτη βοήθεια στα μέλη της ομάδας που δεν είχαν καταφέρει να λύσουν, μέχρι εκείνη τη στιγμή, το γρίφο, ενώ με το πέρας τεσσάρων λεπτών, οι μαθητές και οι μαθήτριες λάμβαναν και μία δεύτερη βοήθεια. Στα έξι λεπτά γινόταν η αποκάλυψη της λύσης και η ομάδα προχωρούσε στον επόμενο ατομικό ή ομαδικό γρίφο. Στην ένατη συνάντηση, όλα τα μέλη του ομίλου συμμετείχαν σε ένα τουρνουά μαθηματικών γρίφων (MindGame 2).



Εικόνα 1. Ενδεικτικά φύλλα εργασίας των συναντήσεων του ομίλου Genius MindGames

Η δέκατη και ενδέκατη συνάντηση, περιελάμβανε συνδυαστικούς γρίφους, ενώ η δωδέκατη συνάντηση ήταν το MindGame 3 (τουρνουά συνδυαστικών γρίφων). Σε αυτή την κατηγορία, οι μαθητές και οι μαθήτριες κλήθηκαν να αξιοποιήσουν δεξιότητες που είχαν αποκτήσει από τις δύο προηγούμενες κατηγορίες γρίφων, αλλά και επιμέρους στοιχεία από τα γλωσσικά και μαθηματικά δεδομένα που οι νέοι γρίφοι περιείχαν. Τόσο σε αυτήν, όσο και στην επόμενη κατηγορία γρίφων, συνεχίστηκε η υιοθέτηση του χρονικού μοντέλου με τις δύο βοήθειες, το οποίο περιγράφηκε παραπάνω, καθώς οι μαθητές και οι μαθήτριες έδειχναν να διασκεδάζουν ιδιαίτερα με τη συγκεκριμένη διαδικασία, ενώ, ταυτόχρονα, διαπιστώθηκε ότι

λειτουργούσε ενισχυτικά για την επίλυση γρίφων από ολοένα και περισσότερα μέλη της ομάδας.

Οι επόμενες συναντήσεις (από δέκατη τρίτη έως και δέκατη έκτη), ήταν αφιερωμένες σε γρίφους παρατηρητικότητας και έμπνευσης, με την καταληκτική συνάντηση της κατηγορίας να περιλαμβάνει το αντίστοιχο τουρνουά (MindGame 4). Όπως και σε όλες τις προηγούμενες, έτσι και στις συναντήσεις αυτής της κατηγορίας, στους μαθητές και στις μαθήτριες, δινόταν ένα φύλλο εργασίας με τους γρίφους της συνάντησης και τα σχετικά γραφικά, όπου αυτά απαιτούνταν. Στην Εικόνα 1 παρουσιάζονται ενδεικτικά φύλλα εργασίας από τις έξι κατηγορίες γρίφων, παιχνιδιών και προβλημάτων λογικής & στρατηγικής. Αξίζει να σημειωθεί ότι από τα μέλη της ομάδας είχε ζητηθεί, κατά την έναρξη λειτουργίας του ομίλου, η αρχειοθέτηση των φύλλων εργασίας σε συγκεκριμένο φάκελο, αποσκοπώντας τόσο στην οργάνωση της διαδικασίας όσο και στη συχνή επαναφορά σε γρίφους άλλων κατηγοριών, από τους οποίους οι μαθητές και οι μαθήτριες θα μπορούσαν να αντλήσουν δεδομένα για την επίλυση νέων γρίφων.

Για τη δέκατη έβδομη συνάντηση, είχε προγραμματιστεί μία διαδικασία κατά την οποία οι μαθητές και οι μαθήτριες του ομίλου είχαν τη δυνατότητα να φέρουν έναν γρίφο τον οποίο θα επιδείκνυαν στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Ο γρίφος αυτός μπορούσε είτε να ανήκει σε μία από τις προηγούμενες κατηγορίες (γλωσσικοί, μαθηματικοί, συνδυαστικοί, παρατηρητικότητας και έμπνευσης), είτε να είναι ένα ξύλινο, μεταλλικό ή πλαστικό παιχνίδι σκέψης. Στην ίδια συνάντηση, ένας μαθητής της Δ' τάξης του σχολείου, με δεξιότητα στην επίλυση κύβων του Ρούμπικ, ήρθε ως καλεσμένος στον όμιλο και σε πραγματικό χρόνο πραγματοποίησε επίδειξη στους μαθητές και στις μαθήτριες του ομίλου. Η διαδικασία αυτή λειτούργησε ως αφόρμηση για τις δύο επόμενες συναντήσεις (δέκατη όγδοη και δέκατη ένατη), κατά τις οποίες τα μέλη του ομίλου ενεπλάκησαν σε ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες με ξύλινα παιχνίδια σκέψης. Η εικοστή συνάντηση, κατ' αντιστοιχία με τα τέσσερα τουρνουά που είχαν προηγηθεί, περιελάμβανε μονομαχίες των μαθητών και των μαθητριών με ξύλινα παιχνίδια σκέψης.

Στις επόμενες τρεις συναντήσεις (εικοστή πρώτη έως και εικοστή τρίτη), τα μέλη της ομάδας κλήθηκαν να επιλύσουν παιχνίδια λογικής και στρατηγικής, με αξιοποίηση των ΤΠΕ. Αν και, όπως σε όλες τις προηγούμενες συναντήσεις, έτσι και σε αυτή την τελευταία κατηγορία γρίφων, δινόταν φύλλο εργασίας στο οποίο γινόταν πλήρης περιγραφή των εκάστοτε παιχνιδιών ή/και προβλημάτων, ο βασικός χώρος εργασίας των μαθητών και των μαθητριών ήταν ο διαδραστικός πίνακας του τμήματος ένταξης. Κατά γενική ομολογία, η κατηγορία περιελάμβανε δραστηριότητες στις οποίες τα μέλη του ομίλου έπρεπε να συνεργαστούν για την επίλυσή τους.

Το μεγάλο τουρνουά των γρίφων (The Genius MindGames Tournament) αποτέλεσε αντικείμενο των τελευταίων συναντήσεων (εικοστή τέταρτη έως και εικοστή έκτη). Το τουρνουά αυτό διήρκεσε συνολικά τρεις μέρες (έξι διδακτικές ώρες) και περιελάμβανε γρίφους, παιχνίδια και προβλήματα λογικής & στρατηγικής και από τις έξι κατηγορίες στις οποίες είχαν εντρυφήσει οι μαθητές και οι μαθήτριες του ομίλου.

Τέλος, στην καταληκτική εικοστή έβδομη συνάντηση του ομίλου, συμπληρώθηκε εκ νέου το ερωτηματολόγιο, που είχε δοθεί στην εναρκτήρια συνάντηση, ώστε να προκύψουν χρήσιμα συμπεράσματα σχετικά με την πορεία της αυτοεικόνας των μελών της ομάδας σε σχέση με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά και την επικαιροποίηση των προτιμήσεων, σε σχέση με τις έξι κατηγορίες γρίφων, με δεδομένη, πλέον, μία πιο πρακτική ματιά σε αυτές. Ταυτόχρονα, μέσα από μία αναστοχαστική διαδικασία, με τίτλο «Λέω τη γνώμη μου», στην οποία δόθηκαν απαντήσεις για το τι άρεσε πιο πολύ στο όμιλο Genius MindGames, για το τι δεν άρεσε καθόλου, για τον αγαπημένο γρίφο αλλά και για τον δυσκολότερο γρίφο κάθε μέλους της ομάδας, όλοι οι μαθητές και οι μαθήτριες έλαβαν τις βεβαιώσεις επιτυχούς συμμετοχής τους στον όμιλο.

Ερωτηματολόγιο

Η συγκέντρωση πληροφοριών σχετικά με τις επιτυχίες που ένα άτομο έχει σημειώσει, στο πλαίσιο της προσπάθειας που έχει καταβάλει, και η παροχή αυτών των πληροφοριών στον υπεύθυνο/στους υπεύθυνους, δηλαδή η ανατροφοδότηση (Wiggins, 1998), αποτελούν εξαιρετικά σημαντικές διαδικασίες για την αξιολόγηση ενός διδακτικού εγχειρήματος, τόσο μάλλον όταν αυτό υλοποιείται για πρώτη φορά. Για τους μαθητές και τις μαθήτριες του ομίλου Genius MindGames, το σύντομο ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε, τόσο στην εναρκτήρια όσο και στην καταληκτική συνάντηση, είχε ακριβώς αυτό το ρόλο, δηλαδή, της ανατροφοδότησης για την αυτοεικόνα των μελών της ομάδας ως προς τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα και για τις προτιμήσεις των μαθητών και των μαθητριών ως προς τις έξι κατηγορίες γρίφων.

Το ερωτηματολόγιο (Εικόνα 2), περιελάμβανε 14 ερωτήσεις – δηλώσεις, στις οποίες οι μαθητές και οι μαθήτριες καλούνταν να «τοποθετήσουν» τον εαυτό τους σε μία 5-βαθμη κλίμακα Likert, που περιελάμβανε τις επιλογές «1 - Διαφωνώ απόλυτα», «2 - Διαφωνώ», «3 - Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ», «4 - Συμφωνώ», και «5 - Συμφωνώ απόλυτα».

	Διαφωνώ απόλυτα	Διαφωνώ	Ούτε συμφωνώ, ούτε διαφωνώ	Συμφωνώ	Συμφωνώ απόλυτα
1. Πιστεύω ότι έχω καλή μνήμη.					
2. Συγκεντρώνομαι σε ένα πρόβλημα μέχρι να βρω τη λύση.					
3. Αντιλαμβάνομαι με ευκολία τα δεδομένα και τα ζητούμενα μίας δραστηριότητας.					
4. Σκέφτομαι δημιουργικά.					
5. Οργανώνω και αξιοποιώ αποδοτικά τον προσωπικό μου χρόνο.					
6. Πιστεύω στον εαυτό μου.					
7. Συμμετέχω ενεργά και αρμονικά σε ομαδικές δραστηριότητες.					
8. Θέλω να συνδυάζω την εκπαίδευση με την ψυχαγωγία.					
9. Μου αρέσουν οι γλωσσικοί γρίφοι.					
10. Μου αρέσουν οι μαθηματικοί γρίφοι.					
11. Μου αρέσουν οι γρίφοι που συνδυάζουν γλώσσα και μαθηματικά.					
12. Μου αρέσουν τα ξύλινα παιχνίδια σκέψης.					
13. Μου αρέσουν τα παιχνίδια λογικής & στρατηγικής.					
14. Μου αρέσουν τα παιχνίδια κινήσης & σπορ.					

Θέλω να σας και πείτε άλλο... Το γράφω εδώ...!

Εικόνα 2. Ερωτηματολόγιο για την εναρκτήρια και την καταληκτική συνάντηση

Οι οκτώ πρώτες ερωτήσεις αναφέρονταν στα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα και ήταν οι ακόλουθες: 1) Πιστεύω ότι έχω καλή μνήμη, 2) Συγκεντρώνομαι σε ένα πρόβλημα μέχρι να βρω τη λύση, 3) Αντιλαμβάνομαι με ευκολία τα δεδομένα και τα ζητούμενα μίας δραστηριότητας, 4) Σκέφτομαι δημιουργικά, 5) Οργανώνω και αξιοποιώ αποδοτικά τον προσωπικό μου χρόνο, 6) Πιστεύω στον εαυτό μου, 7) Συμμετέχω ενεργά και αρμονικά σε ομαδικές δραστηριότητες, και 8) Θέλω να συνδυάζω την εκπαίδευση με την ψυχαγωγία. Οι έξι επόμενες ερωτήσεις αναφέρονταν στις ισάριθμες κατηγορίες των γρίφων και ήταν: 9) Μου αρέσουν οι γλωσσικοί γρίφοι, 10) Μου αρέσουν οι μαθηματικοί γρίφοι, 11) Μου αρέσουν οι γρίφοι που συνδυάζουν γλώσσα και μαθηματικά, 12) Μου αρέσουν οι γρίφοι παρατηρητικότητας & έμπνευσης, 13) Μου αρέσουν τα ξύλινα παιχνίδια σκέψης, και 14) Μου αρέσουν τα παιχνίδια λογικής & στρατηγικής.

Τόσο στην εναρκτήρια όσο και στην καταληκτική συνάντηση, το ερωτηματολόγιο απαντήθηκε από όλους τους μαθητές και τις μαθήτριες του ομίλου (8 αγόρια και 8 κορίτσια).

Αποτελέσματα

Στον Πίνακα 1 απεικονίζονται οι μέσοι όροι της αυτοεικόνας των μελών του ομίλου, ως προς τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα, στην εναρκτήρια και στην καταληκτική συνάντηση, με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν από τους μαθητές και τις μαθήτριες που συμμετείχαν σε αυτόν. Παράλληλα, με έντονη γραφή καταγράφεται η ποσοστιαία (%) μεταβολή μεταξύ των απαντήσεων που δόθηκαν στο αρχικό και στο τελικό ερωτηματολόγιο. Η σειρά εμφάνισης των ερωτήσεων στον πίνακα αποτελεσμάτων είναι σε φθίνουσα σειρά, με βάση την ποσοστιαία μεταβολή που προέκυψε.

Πίνακας 1. Μέσοι Όροι (Μ.Ο.) αυτοεικόνας των μελών του ομίλου ως προς τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

Ερώτηση	Μ.Ο. εναρκτήριας συνάντησης	Μ.Ο. καταληκτικής συνάντησης	Ποσοστιαία (%) μεταβολή
Συγκεντρώνομαι σε ένα πρόβλημα μέχρι να βρω τη λύση.	3,63	4,06	12,1
Θέλω να συνδυάζω την εκπαίδευση με την ψυχαγωγία.	3,69	4,13	11,9
Πιστεύω στον εαυτό μου.	4,00	4,44	10,9
Οργανώνω και αξιοποιώ αποδοτικά τον προσωπικό μου χρόνο.	3,81	4,13	8,2
Συμμετέχω ενεργά και αρμονικά σε ομαδικές δραστηριότητες.	4,06	4,38	7,7
Πιστεύω ότι έχω καλή μνήμη.	4,00	4,19	4,7
Αντιλαμβάνομαι με ευκολία τα δεδομένα και τα ζητούμενα μίας δραστηριότητας.	4,06	4,25	4,6
Σκέφτομαι δημιουργικά.	4,44	4,56	2,8

Στον Πίνακα 2 απεικονίζονται οι μέσοι όροι των προτιμήσεων για τις έξι κατηγορίες γρίφων, με βάση τις απαντήσεις που δόθηκαν από τους μαθητές και τις μαθήτριες στην εναρκτήρια και στην καταληκτική συνάντηση του ομίλου. Όπως και στον προηγούμενο πίνακα, με έντονη γραφή καταγράφεται η ποσοστιαία (%) μεταβολή μεταξύ των απαντήσεων που δόθηκαν στο αρχικό και στο τελικό ερωτηματολόγιο.

Πίνακας 2. Μέσοι Όροι (Μ.Ο.) προτιμήσεων των μελών του ομίλου για τις έξι κατηγορίες γρίφων

Ερώτηση	Μ.Ο. εναρκτήριας συνάντησης	Μ.Ο. καταληκτικής συνάντησης	Ποσοστιαία (%) μεταβολή
Γλωσσικοί γρίφοι	3,94	4,06	3,2
Μαθηματικοί γρίφοι	4,00	4,31	7,8
Συνδυαστικοί γρίφοι	3,56	3,31	-7,0
Γρίφοι παρατηρητικότητας & έμπνευσης	4,13	4,13	0,0
Ξύλινα παιχνίδια σκέψης	3,50	4,00	14,3
Παιχνίδια λογικής & στρατηγικής	3,81	4,25	11,5

Συμπεράσματα

Η λειτουργία του ομίλου Genius MindGames στο 3ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου Θεσσαλονίκης, κατά το σχολικό έτος 2023-2024, αποτέλεσε μία πρόκληση η οποία στέφθηκε με επιτυχία, επιβεβαιώνοντας ότι η υποστήριξη του πειραματισμού και της πιλοτικής εφαρμογής καινοτομιών στο εκπαιδευτικό σύστημα (Άρθρο 12, Νόμος 4692/2020), με προσεκτικό σχεδιασμό, συστηματική υλοποίηση και δυναμική ανατροφοδότηση, μπορεί

να επιφέρει σημαντικά οφέλη σε τομείς που σχετίζονται με την ολόπλευρη ανάπτυξη μαθητών και μαθητριών.

Τα αποτελέσματα της αναστοχαστικής και ανατροφοδοτικής διαδικασίας (Wiggins, 1998) του ερωτηματολογίου, το οποίο συμπληρώθηκε στην εναρκτήρια και στην καταληκτική συνάντηση του ομίλου, ανέδειξαν ότι οι μαθητές και οι μαθήτριες βελτίωσαν την αυτοεικόνα τους σε σχέση με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα που τέθηκαν κατά το σχεδιασμό του ομίλου. Συγκεκριμένα, βελτιώθηκαν, με βάση τις δηλώσεις τους, στην εστίαση της προσοχής (12,1%), στη επιθυμία συνδυασμού εκπαίδευσης & ψυχαγωγίας (11,9%) και στην αυτοεκτίμηση (10,9%). Μικρότερες βελτιώσεις εμφάνισαν η καλλιέργεια δεξιοτήτων συστηματικής οργάνωσης και αποδοτικής αξιοποίησης προσωπικού χρόνου (διαχείριση χρόνου) και η ενεργός και αρμονική συμμετοχή στην εκπόνηση μίας ομαδικής δραστηριότητας/ενός σχεδίου εργασίας (συνεργασία), με ποσοστιαίες μεταβολές, 8,2% και 7,7% αντίστοιχα. Τέλος, η μνήμη (4,7%), η αντίληψη (4,6%) και η δημιουργική σκέψη (2,8%), αποτέλεσαν τους τομείς εκείνους στους οποίους οι μαθητές και οι μαθήτριες είδαν για τους εαυτούς τους τη μικρότερη βελτίωση σε σχέση με την εναρκτήρια συνάντηση του ομίλου.

Οι προτιμήσεις των μελών του ομίλου για τις έξι κατηγορίες γρίφων άλλαξαν σημαντικά, καθώς η ενασχόληση των μαθητών και των μαθητριών, για ένα χρονικό διάστημα 3-4 εβδομάδων με κάθε μία από αυτές, είχε ως αποτέλεσμα αυξομειώσεις οι οποίες σχετίζονται όχι μόνο με τη φύση της κάθε κατηγορίας, αλλά και με τις ιδιαίτερες ικανότητες, κλίσεις και ενδιαφέροντα κάθε ατόμου (Güneş, 2021). Σαφέστατα, αν και τα αποτελέσματα, που προέκυψαν από το ερωτηματολόγιο, δεν μπορούν να γενικευτούν, καθώς πρόκειται για ένα πολύ μικρό δείγμα εφαρμογής του όλου εγχειρήματος, αξίζει να σημειωθεί ότι η μεταβολή στις προτιμήσεις συνδέεται ως ένα βαθμό και με την επίλυση ή μη επίλυση ατομικών ή/και ομαδικών γρίφων από κάθε κατηγορία. Ωστόσο, με βάση τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, οι μαθηματικοί γρίφοι, τα παιχνίδια λογικής & στρατηγικής και οι γρίφοι παρατηρητικότητας & έμπνευσης, αποτέλεσαν τις κατηγορίες που συγκέντρωσαν τις υψηλότερες προτιμήσεις κατά την ολοκλήρωση του ομίλου, ενώ σε επίπεδο ποσοστιαίων μεταβολών, τα ξύλινα παιχνίδια σκέψης, τα παιχνίδια λογικής & στρατηγικής και οι μαθηματικοί γρίφοι, εμφάνισαν τη μεγαλύτερη αύξηση στην προτίμηση των μαθητών και των μαθητριών του ομίλου (14,3%, 11,5% & 7,8% αντίστοιχα).

Ο όμιλος Genius MindGames υπηρέτησε σε υψηλό βαθμό τους θεμελιώδεις σκοπούς της δημιουργικότητας και της καινοτομίας, προάγοντας, ταυτόχρονα, τη φιλοσοφία των εκπαιδευτικών ομίλων στη δημόσια εκπαίδευση (N.4823/2021). Ταυτόχρονα, στο πλαίσιο της καινοτομίας και της πρωτοπορίας, η λειτουργία του ομίλου, σε συνθήκες παιδαγωγικής ελευθερίας, και χωρίς το ασφυκτικό πλαίσιο της διδακτέας ύλης (Μιχαήλ & Κουκουρίκος, 2023), επέφερε μεθοδολογικά μία σημαντική διαφοροποίηση στην παροχή των κοινωνικών αγαθών της μάθησης και της διασκέδασης, εμπνέοντας και εμπλέκοντας το σύνολο των μελών της ομάδας των μαθητών και των μαθητριών που συμμετείχαν σε αυτόν.

Αναφορές

Güneş, F. (2021). Riddles for Kids. *The Journal of Limitless Education and Research*, 6(1), 11-40.

Wiggins, G. (1998). *Educative assessment: Designing assessments to inform and improve student performance*. San Francisco: Jossey-Bass.

Zeinalipour, K., Iaquina, T., Zanollo, A., Angelini, G., Rigutini, L., Maggini, M., & Gori, M. (2023). *Italian Crossword Generator: Enhancing Education through Interactive Word Puzzles*. Retrieved June 19, 2024, from <https://arxiv.org/abs/2311.15723>.

Zieky, M.J. & Livingston, S.A. (1977). *Manual for setting standards on the basic skills assessment tests*. Princeton, NJ: Educational Testing Service.

Zokirova, S.M. & Kholikova, M.K. (2023). The Problem of Defining a Riddle. *Texas Journal of Philology, Culture and History*, 18, 22–26. Retrieved June 19, 2024, from <https://zienjournals.com/index.php/tjpc/article/view/3892>.

Απόφαση Δ.Ε.Π.Π.Σ 69/05.10.2023. *Τροποποίηση κανονισμού λειτουργίας ομίλων αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας και τμημάτων ενισχυτικής διδασκαλίας στα Πρότυπα και Πειραματικά Σχολεία.* ΑΔΑ Ψ80Λ46ΝΚΠΔ-1ΣΗ.

Απόφαση Ε.Ε.Π.Π.Σ. 119/09-09-2020. *Κανονισμός λειτουργίας ομίλων αριστείας, δημιουργικότητας και καινοτομίας και τμημάτων ενισχυτικής διδασκαλίας στα Πρότυπα και Πειραματικά Σχολεία.* ΑΔΑ ΨΚΦ446ΜΤΛΗ-2Γ3.

Μιχαήλ, Α. & Κουκουρίκος, Π. (2023), *Εργαστηριακός Όμιλος Δημιουργίας Podcast: Αξιοποίηση Πολυμέσων, Εργαλείων Web 2.0 & Εφαρμογών Οπτικοακουστικού Γραμματισμού στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, Πρακτικά Εργασιών 15ου Διεθνούς Συνεδρίου «Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση», Διαδικτυακά (έδρα εργασιών υποστήριξης το Ιόνιο Πανεπιστήμιο) 3-5 Νοεμβρίου 2023, ISBN 978-960-578-112-5, σελ. 229-239.

Νόμος 4692/2020. *Αναβάθμιση του Σχολείου και άλλες διατάξεις.* ΦΕΚ 111/Α/12-6-2020.

Νόμος 4823/2021. *Αναβάθμιση του σχολείου, ενδυνάμωση των εκπαιδευτικών και άλλες διατάξεις.* ΦΕΚ 136/Α/3.8.2021.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2009). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας.* Τόμος Α'. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Υπουργική Απόφαση 102939/ΓΔ4/2022. *Λειτουργία Εκπαιδευτικών Ομίλων - Υπεύθυνοι Εκπαιδευτικών Ομίλων.* ΦΕΚ 4509/Β/25-8-2022.