

“G.O.A.L.”: Εικονικό συναπάντημα, e-books με φαντασία και μηνύματα ηρωισμού για έναν καλύτερο κόσμο

Το τέλος της σχολικής χρονιάς 2020-2021 βρήκε τους μαθητές και τις μαθήτριες του Δημοτικού Σχολείου Δευτεράς που συμμετείχαν στο πρόγραμμα Erasmus+ να γιορτάζουν διαδικτυακά, μαζί με παιδιά από άλλα τέσσερα σχολεία της Ευρώπης, την επιτυχή ολοκλήρωση ενός ακόμη στόχου του σχεδίου “Games for Active Learning (G.O.A.L.)”.

Διαδικτυακές συναντήσεις και αναζητήσεις

Οι ιδιάζουσες συνθήκες που διαμορφώθηκαν από την πανδημία και οι περιορισμοί που προέκυψαν σε σχέση με τον τρόπο υλοποίησης των σχεδίων συνεργασίας του ευρωπαϊκού προγράμματος Erasmus+ ώθησαν τη συντονιστική ομάδα των πέντε συμμετεχόντων σχολείων από Αυστρία, Ελλάδα, Ιταλία, Κύπρο και Ρουμανία, να αναδιαμορφώσουν τις προγραμματισμένες δράσεις, ώστε τα παιδιά να επωφεληθούν στον μέγιστο δυνατό βαθμό από τη συμμετοχή τους στο πρόγραμμα αυτό. Αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρουν στην εκπαίδευση οι ΤΠΕ, τα παιδιά είχαν καθ’ όλη τη διάρκεια της χρονιάς ευκαιρίες να γνωριστούν μεταξύ τους, να ανταλλάξουν εμπειρίες, ιδέες και υλικό και να δημιουργήσουν νέες φιλίες. Η ανταλλαγή υλικού και η ασύγχρονη επικοινωνία πραγματοποιούνταν μέσω της πλατφόρμας της κοινότητας των σχολείων της Ευρώπης, E-twinning, της επίσημης ιστοσελίδας της σύμπραξης (<https://gamesforactivelearning.com/>) και της εφαρμογής Padlet, ενώ οι σύγχρονες συναντήσεις μέσω της πλατφόρμας ZOOM.

Στην πρώτη άτυπη διαδικτυακή συνάντηση τα παιδιά συζήτησαν σε μικτές ομάδες θέματα της καθημερινότητας και πώς αυτή άλλαξε λόγω της πανδημίας. Αντάλλαξαν εμπειρίες, σκέψεις και συναισθήματα και βρήκαν κοινά στοιχεία, ενδιαφέροντα και προβληματισμούς. Στη δεύτερη άτυπη συνάντηση, τα παιδιά μαζεύτηκαν για “Tea & Talk” δημιουργώντας μια όμορφη ατμόσφαιρα εν όψει των γιορτών των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Πίνοντας τα ζεστά τους ροφήματα, συζήτησαν χαλαρά για τα πλάνα τους για τις γιορτές και πώς θα μπορούσαν να αντισταθμίσουν τα περιοριστικά μέτρα ώστε να περάσουν όμορφα με τις οικογένειές τους. Αντάλλαξαν συνταγές για παραδοσιακά γλυκά, διαγωνίστηκαν για τη δημιουργία χριστουγεννιάτικων στολιδιών και μοιράστηκαν τις ευχές τους για τη νέα χρονιά. Η επόμενη σειρά διαδικτυακών συναντήσεων πήρε τη μορφή Εικονικής Κινητικότητας (Virtual Meeting), όπως αυτή προβλέπεται από τους όρους του προγράμματος Erasmus+ για αντικατάσταση προγραμματισμένων δια ζώσης κινητικότητας μεταξύ των συμμετεχόντων, οι οποίες δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν. Τη διοργάνωση και φιλοξενία της Εικονικής Κινητικότητας ανέλαβε το σχολείο της Αυστρίας, Praxis Neue Mittelschule.

Εικονική κινητικότητα: Δημιουργώντας παρέα ήρωες και ιστορίες

Το περιεχόμενο της Εικονικής Κινητικότητας, διάρκειας 3 τετράωρων διαδικτυακών συναντήσεων και αρκετών επιπρόσθετων ωρών ασύγχρονης εργασίας, αφορούσε μία σειρά εργαστηρίων συγγραφής, εικονογράφησης και αφήγησης ιστοριών με πρωταγωνιστές ήρωες του πραγματικού ή φανταστικού κόσμου. Πάνω από 200 παιδιά συνεργάστηκαν διαδικτυακά, υπό την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών τους, για τη δημιουργία ψηφιακών βιβλίων με περιεχόμενο σχετικό με την

τρίτη θεματική ενότητα του σχεδίου, που αφορούσε «Ήρωες και Ιστορίες». Για αφόρμηση και με τη χρήση του answergarden, έγινε καταγραφή προβλημάτων του σύγχρονου κόσμου που ανησυχούν ή προβληματίζουν τα παιδιά. Στη συνέχεια, κλήθηκαν να αναρωτηθούν και να συζητήσουν με ποιο τρόπο θα μπορούσαν απλοί άνθρωποι ή φανταστικοί υπερήρωες να λύσουν τα προβλήματα αυτά.

Τα παιδιά, ανάλογα με τις προτιμήσεις τους, ανέλαβαν ρόλο συγγραφέα, εικονογράφου ή αφηγητή/τριας. Αφού παρακολούθησαν σχετικό εργαστήριο με μουσικά συγγραφέας ή εικονογράφησης ιστορίας, συνεργάστηκαν σε μικρές ομάδες για τη δημιουργία του δικού τους ήρωα και μιας σχετικής περιπέτειας που να αναδεικνύει τις αρετές ή τις υπερδυνάμεις του. Βασική γλώσσα επικοινωνίας μεταξύ των ομάδων ήταν τα αγγλικά. Αποτέλεσμα των δραστηριοτήτων που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια της Εικονικής Κινητικότητας ήταν η δημιουργία, μέσω της εφαρμογής Book-Creator, 26 πρωτότυπων ιστοριών γεμάτων φαντασία, περιπέτεια και μηνύματα ηρωισμού για έναν καλύτερο κόσμο (<https://read.bookcreator.com/library/-MYtzjG50X9E-Zcxdw4k>).

Οι δράσεις που αναπτύχθηκαν κατά τη φετινή σχολική χρονιά, παρόλο που περιορίστηκαν στα πλαίσια της εξ αποστάσεως επικοινωνίας και συνεργασίας, συνέβαλαν στην υλοποίηση του βασικού σκοπού του σχεδίου “Games for Active Learning” που αφορά στην ενεργοποίηση με παιχνιδιώδεις δραστηριότητες των κινήτρων όλων των παιδιών, ειδικά αυτών που εμπίπτουν σε ευπαθείς κοινωνικές ομάδες, για συμμετοχή, καλλιεργώντας παράλληλα κοινωνικές δεξιότητες όπως η ενσυναίσθηση, η κατανόηση και η κοινωνική αποδοχή. Ταυτόχρονα, επιτεύχθηκαν οι στόχοι του σχεδίου οι οποίοι επικεντρώνονται στην:

- επικοινωνία και αλληλεπίδραση μαθητών και εκπαιδευτικών των συμμετεχόντων σχολείων για ανταλλαγή ιδεών και τρόπων εργασίας με τη χρήση των ΤΠΕ.
- γνωριμία με τον πολιτισμό, την κουλτούρα και τον τρόπο ζωής στις άλλες χώρες.
- ανάπτυξη των επαγγελματικών δεξιοτήτων των εκπαιδευτικών όσον αφορά στον σχεδιασμό και υλοποίηση δράσεων που προάγουν την κοινωνική ενσωμάτωση, κατά τον διδακτικό και έξω-διδακτικό χρόνο.
- δημιουργία ενός χαρτοφυλακίου καλών πρακτικών που υποστηρίζουν την κοινωνική ενσωμάτωση καθώς και μίας κοινότητας επαγγελματικής μάθησης μεταξύ των εκπαιδευτικών των εταιρικών σχολείων.

Η συντονίστρια του προγράμματος

Κωνσταντίνα Στεφάνου



This project is funded
by the European Union

Project Nr: 2019-1-RO01-KA229-063665

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

