



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ



ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Αριστεία & Καινοτομία στην Εκπαίδευση 2012-2013

Έντυπο Ανάπτυξης Περιεχομένου Καινοτόμου Δράσης

1 – Γράψτε μία περίληψη της καινοτόμου δράσης (έως 1 σελίδα).

Η συγκεκριμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα προτείνεται ως ένας εναλλακτικός τρόπος γνωστικής προσέγγισης και ενδοσχολικής συνεργασίας στη διαδικασία της μάθησης. Ειδικότερα, ως περιεχόμενο της εκπαιδευτικής δραστηριότητας ορίζεται η ενασχόληση, γνωριμία και μελέτη των μαθητών του ιστορικού γεγονότος της Απελευθέρωσης της πόλης των Ιωαννίνων από τον Τουρκικό ζυγό και η αποτύπωσή του σε ένα επιτραπέζιο εκπαιδευτικό παιχνίδι. Οι μαθητές μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού προσεγγίζουν και κατανοούν τη γνώση η οποία στη συγκεκριμένη περίπτωση αφορά πτυχές της τοπικής τους ιστορίας.

Συγκεκριμένα, οι μαθητές αφού ανέτρεξαν σε ιστορικές πηγές, αναζήτησαν πληροφορίες που αφορούν στους Βαλκανικούς πολέμους, εξέφρασαν την επιθυμία να προσεγγίσουν και να αναδείξουν τα γεγονότα που οδήγησαν στην απελευθέρωση της δικής τους πόλης. Έτσι, εμπνεύστηκαν ένα



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

ιστορικό εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι, όπου μέσα από ιστορικές διαδρομές οι παίχτες κατακτούν τη νίκη και αφομοιώνουν τα ιστορικά δρώμενα του τόπου τους. Οι μαθητές μορφοποίησαν την έμπνευσή τους με τη βοήθεια του προγράμματος της ζωγραφικής των Windows απολαμβάνοντας τη διαδικασία μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες και αναδεικνύοντας την αποτελεσματικότητα της ομαδικής εργασίας. Επιπρόσθετα, με την υλοποίηση της εκπαιδευτικής δραστηριότητας στο πλαίσιο του εορτασμού του σχολείου για τα 100 χρόνια Απελευθέρωσης της πόλης των Ιωαννίνων αναδεικνύεται ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των Σχολικών γιορτών, καθώς παρέχουν στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα για ουσιαστική παρέμβαση προς δημιουργικότερες διδακτικές προσεγγίσεις.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

2 – Περιγράψτε το πώς προέκυψε η καινοτόμος δράση (1 έως 2 σελίδες).

Η απόφαση υλοποίησης του επιτραπέζιου παιχνιδιού ήταν αποτέλεσμα μιας σειράς εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων των μαθητών του σχολείου προκειμένου να γιορτάσουν το γεγονός της απελευθέρωσης της πόλης των Ιωαννίνων από τον Τουρκικό ζυγό. Οι μαθητές ανέτρεξαν στην Ιστορία του Ελληνικού Έθνους, αναζήτησαν διαδικτυακά πληροφορίες, μελέτησαν τα ιστορικά γεγονότα που αφορούν στην Απελευθέρωση, παρακολούθησαν video με τις ιστορικές στιγμές που προηγήθηκαν του γεγονότος, γνώρισαν τα ηρωικά πρόσωπα που συνδέονται με αυτό, μελέτησαν φωτογραφικό υλικό της εποχής και κατέγραψαν τα σημαντικότερα ιστορικά δρώμενα. Αισθάνθηκαν, επίσης, ότι συμμετείχαν και εκείνοι στα γεγονότα, βλέποντας από κοντά κειμήλια του πολέμου στο Ιστορικό Μουσείο του Εμίν-Αγά, τα Τούρκικα Οχυρά στην περιοχή της Σαδοβίτσας και στο Μουσείο Κέρινων Ομοιωμάτων Βρέλλη τη θεματική ενότητα που αφορά στους Βαλκανικούς πολέμους. Οι μαθητές συναρπάστηκαν από τα γεγονότα και εξέφρασαν την ανάγκη να τιμήσουν τα έργα των προγόνων τους με το δικό τους «τέχνημα», ένα ιστορικό εκπαιδευτικό παιχνίδι. Συνεργάστηκαν με ενθουσιασμό εργαζόμενοι σε ομάδες, κατένειμαν ρόλους και υπό την καθοδήγηση των υπεύθυνων εκπαιδευτικών κατόπιν πολλαπλών συναντήσεων στο χώρο του σχολείου, υλοποίησαν το επιτραπέζιο παιχνίδι «Προσεγγίζοντας την Ιστορία της Απελευθέρωσης των Ιωαννίνων». Επιλέγοντας τα σημαντικότερα γεγονότα καθώς και φωτογραφικό υλικό που τους



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

είχε εντυπωσιάσει χάραξαν το δρόμο προς την Απελευθέρωση και τοποθέτησαν χρονολογικά τα γεγονότα που προηγήθηκαν αυτής. Για να μορφοποιήσουν την έμπνευση τους οι μαθητές εργάστηκαν στο εργαστήριο της πληροφορικής του σχολείου και χρησιμοποίησαν το πρόγραμμα ζωγραφικής των windows. Παίζοντας αρκετές φορές, επέτυχαν την τελική του μορφή. Με το παιχνίδι έπαιξαν, ψυχαγωγήθηκαν, έμαθαν να τιμούν την ιστορία του τόπου τους και χάραξαν το δικό τους δρόμο μέσα σε αυτή.

3 – Περιγράψτε αναλυτικά την καινοτόμο δράση και τη διαδικασία εφαρμογής στο σχολικό πρόγραμμα ή στη σχολική κοινότητα (5 έως 12 σελίδες).

Με το επιτραπέζιο παιχνίδι επιτυγχάνεται η αφομοίωση συγκεκριμένων ιστορικών γνώσεων. Ειδικότερα, το παιχνίδι παίζεται από δύο έως τέσσερις μαθητές (παίχτες) οι οποίοι χρησιμοποιώντας ζάρι και πούλια και ακολουθώντας μια διαδρομή από ιστορικά γεγονότα καταλήγουν στη νίκη (Απελευθέρωση των Ιωαννίνων). Οι μαθητές ξεκινούν από το σημείο εκκίνησης και προχωρούν αντίστοιχες θέσεις με τον αριθμό που φέρνει το ζάρι. Στο δρόμο προς την απελευθέρωση συναντούν κάρτες-σταθμούς που αντιστοιχούν στα ιστορικά γεγονότα που οδήγησαν στην Απελευθέρωση. Όταν το αποτέλεσμα της μάχης που περιγράφει η κάρτα είναι αρνητικό για τους Έλληνες ο μαθητής υποχωρεί, ενώ αντίθετα, όταν είναι θετικό, προχωρεί. Τη συμπεριφορά του παίκτη



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
«επένδυση στην κοινωνία της γνώσης»

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013

Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

σε κάθε σταθμό καθορίζουν κάρτες στο ίδιο χρώμα με την κάρτα-σταθμό την οποία ο παίκτης υποχρεούται να συμβουλευτεί. Έτσι, ο μαθητής αφομοιώνοντας τις ιστορικές γνώσεις, κατακτά, εάν κερδίσει, τη νίκη. Παράλληλα, παρατηρώντας το φωτογραφικό υλικό και τον πίνακα του Κενάν Μεσσαρέ (ζωγράφου της εποχής) έρχεται σε επαφή με την τέχνη και καλλιεργεί το αισθητικό του κριτήριο.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι παίχτηκε αρκετές φορές τόσο από τους μαθητές που εργάστηκαν για την υλοποίησή του όσο και από τους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου. Αξίζει να σημειωθεί ο ενθουσιασμός των μαθητών κατά τη διάρκεια υλοποίησης του παιχνιδιού καθώς και η ευκολία που αφομοίωσαν συγκεκριμένες ιστορικές γνώσεις, εξειδικευμένες και σχετικές με την τοπική τους ιστορία.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

4 – Περιγράψτε τρόπους δυνατής διεύρυνσης της εφαρμογής και σε άλλους τομείς/αντικείμενα της σχολικής μονάδας (1 έως 2 σελίδες).

Οι μαθητές επιδόθηκαν με ζήλο στην υλοποίηση του παιχνιδιού. Συναισθήματα, όπως ενθουσιασμός, χαρά της δημιουργίας, συνεργατικότητα, που βίωσαν βαδίζοντας τα διάφορα στάδια ολοκλήρωσής του, τους παρακίνησαν να επιδιώξουν τη διεύρυνση της εφαρμογής και σε άλλους μαθησιακούς τομείς. Έτσι, άρχισαν και ήδη εργάζονται για τη δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού σχετικό με τα μαθηματικά. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού έγκειται στο γεγονός ότι ο παίκτης για να προχωρήσει προς την νίκη καλείται να εκτελέσει μια σειρά από μαθηματικές ασκήσεις (εξισώσεις, ανισώσεις, μαθηματικά προβλήματα) Όταν αδυνατεί να επιτύχει το συγκεκριμένο στόχο, υποχρεώνεται να βγει από την πορεία του και να βαδίσει σε άλλα μονοπάτια πιο μακρινά. Όσο, επίσης, προχωρά οι μαθηματικές ασκήσεις είναι αυξανόμενης δυσκολίας. Ο παίκτης για να φτάσει στο τέρμα και να νικήσει είναι υποχρεωμένος ταυτόχρονα να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες μίας εξίσωσης, ενός προβλήματος και αντίστοιχου γεωμετρικού θέματος.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



5 – Γράψτε τις προϋποθέσεις που θεωρούνται απαραίτητες για την καλύτερη ανάπτυξής της στο σχολείο (1 έως 2 σελίδες).

Η συγκεκριμένη εκπαιδευτική δραστηριότητα μπορεί με εύκολο τρόπο να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε χώρο και χρόνο προκειμένου να ικανοποιήσει παιδαγωγικές, μαθησιακές και ψυχαγωγικές ανάγκες των μαθητών. Μπορεί να λειτουργήσει ανατροφοδοτικά στο χώρο της εκπαιδευτικής κοινότητας και να χρησιμοποιηθεί στα πλαίσια των εξωδιδασκτικών δραστηριοτήτων και της υλοποίησης προγραμμάτων Comenius, eTwinning, προσφέροντας τη δυνατότητα στους μαθητές να παίζουν δημιουργικά με συμμαθητές τους από άλλα σχολεία στην Ελλάδα και το Εξωτερικό, να προβάλλουν την ιστορία του τόπου τους, να ασκηθούν στην ικανότητα για συνεργασία και επικοινωνία διαμορφώνοντας έτσι μια συλλογική ταυτότητα. Επιπλέον, δύναται να χρησιμοποιηθεί ως εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας και να αξιοποιηθεί ως εργαλείο στη διδασκαλία των Βαλκανικών πολέμων ευχάριστα και δημιουργικά και από άλλα σχολεία διαφορετικών περιοχών της Ελλάδας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

6 – Γράψτε γενικότερα συμπεράσματα που εξήχθησαν (1 έως 3 σελίδες).

Με τη δημιουργία της εκπαιδευτικής δραστηριότητας οι μαθητές:

- Μελέτησαν την ιστορία του τόπου τους με βιωματικό-διερευνητικό τρόπο, αφομοίωσαν θεωρητική γνώση ψυχαγωγούμενοι μέσα από ένα πλαίσιο φθίνουσας καθοδήγησης από το δάσκαλο
- Καλλιέργησαν ένα «νέο ήθος», στον τρόπο σκέψης και δράσης με κύρια χαρακτηριστικά τη συμμετοχή σε ομάδες, την αίσθηση συνδεσιμότητας, τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση των μελών της ομάδας
- Καλλιέργησαν τη φαντασία τους και ανέπτυξαν αφαιρετική σκέψη με την επιλογή των σημαντικότερων ιστορικών γεγονότων
- Ενισχύθηκαν σε πρακτικές ψηφιακού γραμματισμού
- Καλλιέργησαν μεταγνωστικές ικανότητες μάθησης και εμπνεύστηκαν για τη δημιουργία περαιτέρω καινοτόμων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων
- Γνώρισαν σημαντικά γεγονότα και πρόσωπα της υπό διερεύνηση περιόδου, περιηγήθηκαν και είδαν από κοντά τους χώρους δράσης τους, τα έργα της τέχνης και του πολιτισμού τους, εμπνεύστηκαν και δημιούργησαν το δικό τους έργο
- Καλλιέργησαν την αισθητική τους αντίληψη ερχόμενοι σε επαφή με έργα και πλούσιο φωτογραφικό υλικό της εποχής που μελέτησαν
- Εντυπωσιάστηκαν από τις δημιουργίες του ζωγράφου Κενάν



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Μεσσαρέ που αποτύπωσε στον καμβά του τις κρίσιμες ιστορικές στιγμές του αγώνα της απελευθέρωσης και συνειδητοποίησαν το ρόλο που διαδραμάτισε ο πατέρας του στρατηγός Χασάν Ταχσί Πασάς στην απελευθέρωση της Θεσσαλονίκης

- Κατανόησαν τη σημασία της απόδοσης του ονόματος Κενάν Μεσσαρέ σε πρόσφατο δρόμο της πόλης των Ιωαννίνων συνειδητοποιώντας ότι η ιστορία είναι γύρω τους, στα παλιά κτήρια της γειτονιάς τους, στα ονόματα των δρόμων και των πλατειών, στα δημόσια μνημεία
- Συμμετείχαν και απόλαυσαν τη διαδικασία, κάποιοι μαθητές μάλιστα με τους γονείς τους, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ευχάριστου και θετικού κλίματος στους κόλπους της σχολικής κοινότητας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

7. Τεκμηριώστε σε ό,τι αφορά:

7.1 - τον καινοτόμο χαρακτήρα του υποβαλλόμενου έργου σε σχέση με την:

- ✓ παραγωγή μιας νέας προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία που στηρίζεται σε θεωρητική τεκμηρίωση
- ✓ εισαγωγή για πρώτη φορά στο σχολείο μιας καθιερωμένης πρακτικής ή παιδαγωγικής προσέγγισης
- ✓ αναμόρφωση/ανασχεδιασμό μιας καθιερωμένης διδακτικής προσέγγισης

7.2 –τη συμβολή του έργου στη βελτίωση της διδακτικής πράξης όπως:

- ✓ επιτυχή αποτελέσματα μάθησης,
- ✓ προώθηση της συμμετοχής των εκπαιδευόμενων,
- ✓ εκπόνηση εκπαιδευτικού υλικού προσαρμοσμένου στις τοπικές συνθήκες και στις ανάγκες των μαθητών.

7.3 – την παιδαγωγική αξία του έργου όπως:

- ✓ συμβολή στην προσωπική, κοινωνική, πολιτιστική ανάπτυξη των μαθητών, καθώς και στην ανάπτυξη της περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης,
- ✓ κίνητρα για την επίτευξη υψηλότερων προσδοκιών,
- ✓ επικέντρωση στις ανάγκες των μαθητών,
- ✓ καλύτερη κατανόηση/εμβάθυνση στο γνωστικό αντικείμενο/περιοχή,
- ✓ διευκόλυνση στη διαδικασία «μαθαίνω πώς να μαθαίνω».

7.4 – τη συμβολή στη λειτουργία της σχολικής τάξης/μονάδας όπως:

- ✓ ευκολία εφαρμογής στο σχολείο,
- ✓ διαμόρφωση θετικού κλίματος στις σχέσεις της σχολικής κοινότητας και στις σχέσεις με τους γονείς,
- ✓ ανάπτυξη μιας σχολικής κουλτούρας υποδοχής διαφορετικών μαθητών στις τάξεις και ανταπόκριση στις διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες.
- ✓ συνεργασία των εκπαιδευτικών της Σχολικής Μονάδας.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

(1 έως 4 σελίδες)

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι διακρίνεται για τον καινοτόμο χαρακτήρα του. Μία συγκεκριμένη θεωρητική ενότητα που πιθανόν να κούραζε με την παραδοσιακή εκπαιδευτική προσέγγιση μεταβλήθηκε σε ερέθισμα για ανάπτυξη μαθητικής πρωτοβουλίας στην κατάκτηση της γνώσης. Άλλωστε, το εκπαιδευτικό υλικό που παρήχθη ανταποκρινόταν και στις πραγματικές - ουσιαστικές ανάγκες της παιδικής ηλικίας που είναι ταυτόσημη με το παιχνίδι. Τόσο με την υλοποίηση του παιχνιδιού όσο και με τη χρήση του αισθητοποιείται η βιωματική προσέγγιση της γνώσης και η συνειδητοποίηση ότι επιβάλλεται αναμόρφωση και επαναπροσδιορισμός της διδακτικής προσέγγισης της γνώσης. Πρέπει να τονιστεί, πως ο ενθουσιασμός, η χαρά της δημιουργίας, η συνεργασία των εκπαιδευτικών του σχολείου, η συμβολή όλων σχεδόν των μαθητών καθώς και το ενδιαφέρον πολλών γονέων των μαθητών στη συγκεκριμένη παραγωγή συνέβαλαν στη δημιουργία ευχάριστου και θετικού κλίματος στο χώρο του σχολείου, όρου απαραίτητου για την ουσιαστική εκμάθηση των μαθητών και γενικότερα για την εύρυθμη λειτουργία της σχολικής μονάδας. Παράλληλα, η δημιουργία και η χρήση του παιχνιδιού συνέβαλε στην ανάπτυξη της μεταξύ τους συνεργασίας. Μαθητές ντροπαλοί και εσωστρεφείς, έδειξαν ενδιαφέρον, ανταποκρίθηκαν στις απαιτήσεις του παιχνιδιού, επικοινωνήσαν με τους συμμαθητές



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

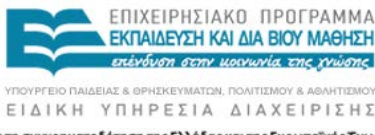
τους, αισθάνθηκαν χρήσιμοι στην ομάδα, δέθηκαν μαζί της και απόλαυσαν τη χαρά της ομαδικής εργασίας σε μια εποχή που η επιθετικότητα γεννάται στα σχολεία και η βία κάνει όλο και περισσότερο αισθητή την παρουσία της. Ωστόσο, η πιο ευχάριστη και ελπιδοφόρα απότοκος της συγκεκριμένης δραστηριότητας συνίσταται στο γεγονός ότι οι μαθητές με μεγάλη ευκολία αποφάσισαν να συνεχίσουν την πραγμάτωση τέτοιων δραστηριοτήτων.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

8 – Γράψτε βασικές βιβλιογραφικές αναφορές (μέχρι 1 σελίδα).

- Ιστορία του Ελληνικού Έθνους (1977, 2000). Τόμος ΙΔ΄. Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών
- <http://limnhioanninon.weebly.com/zetaomegagammarhoalphaphiiotakappaeta.html>
- <http://www.ethnos.gr/entheta.asp?catid=23386&subid=2&pubid=63731907>



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης