

Ευρωπαϊκό Πρόγραμμα ERASMUS+ , KA1
Στ' Δημοτικό Σχολείο Λεμεσού (Κ.Β) – Αγίου Νικολάου



Στη χώρα της μικρής γοργόνας

Από τον Σεπτέμβριο του 2021, το Στ' Δημοτικό Σχολείο Λεμεσού (Κ.Β) – Αγίου Νικολάου, συμμετέχει στη Βασική Δράση 1 του Ευρωπαϊκού Προγράμματος Erasmus+, που αφορά στη μαθησιακή κινητικότητα ατόμων. Η Δράση 1 υποστηρίζει σχέδια κινητικότητας που παρέχουν στους δικαιούχους τη δυνατότητα να μετακινούνται σε μια άλλη συμμετέχουσα χώρα του Προγράμματος, για να σπουδάσουν, να δουλέψουν, να διδάξουν, να εκπαιδεύσουν και να αναπτύξουν επαγγελματικά προσόντα και δεξιότητες.

Τα αποτελέσματα των Δράσεων αυτών αναμένεται να έχουν θετικά και μακροχρόνια αποτελέσματα. Τα αποτελέσματα έχουν αντίκτυπο, τόσο στους συμμετέχοντες όσο και στους εμπλεκόμενους συμμετέχοντες οργανισμούς, καθώς και στα συστήματα πολιτικής στα οποία πλαισιώνονται τέτοιες δραστηριότητες.

Στα πλαίσια του Προγράμματος που υλοποιεί το σχολείο μας, πραγματοποιήθηκε η τέταρτη κινητικότητα για φέτος με σεμινάριο κατάρτισης στην Κοπεγχάγη της Δανίας. Η εκπαιδευτικός Αγγέλα Χριστάκη Φιλίππου, και συντονίστρια του Ευρωπαϊκού Προγράμματος, παρακολούθησε το πρόγραμμα «Gamification (Game-Based Learning)» που διοργάνωσε ο οργανισμός Euroteach Institute από τις 21-25/03/2022. Το πενθήμερο σεμινάριο παρακολούθησαν συνάδελφοι εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης από Τουρκία, Τσεχία και Κύπρο, καθώς και συνάδελφοι από Ισπανία που διδάσκουν γλώσσες σε Ενήλικες.

Το σεμινάριο εστίασε στην ενεργό και συναρπαστική μάθηση, στη βασισμένη σε παιχνίδια-μάθηση κι όχι στην απομνημόνευση. Κατά τη διάρκειά του, δόθηκε μεγάλη προσοχή στο πώς μπορεί ο εκπαιδευτικός να χρησιμοποιήσει δραστηριότητες στην τάξη που βασίζονται στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να οργανώνουν το μάθημά τους για να ελκύουν και να ενεργοποιούν τους μαθητές, εστιάζοντας κυρίως στη μάθηση μέσω της πράξης και στη μάθηση μέσω του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια αφορούσαν δραστηριότητες που ενεργοποιούσαν το σώμα και το πνεύμα με πολλούς και μοναδικούς τρόπους (διαδικτυακά αλλά και μέσα στην αυλή και στην τάξη). Έγινε σύγκριση της παραδοσιακής μάθησης με άλλες εναλλακτικές μεθόδους μάθησης, καθώς οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί συμμετείχαν ενεργά στην εκτέλεση προβλημάτων και δραστηριοτήτων, καθόλη τη διάρκεια της πραγματοποίησης του σεμιναρίου.

Στόχοι του σεμιναρίου Gamification (Game-Based Learning) ήταν οι συμμετέχοντες να:

- Γνωρίσουν διάφορους τρόπους ενσωμάτωσης των παιχνιδιών στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα.
- Εφαρμόσουν την πλευρική σκέψη: πώς να σκέφτονται έξω από το «κουτί».
- «Μάθουν» πώς να παιχνιδιοποιούν τη βαθμολόγηση.
- Ενστερνιστούν τρόπους, ώστε να ενθαρρύνουν τους μαθητές να είναι καινοτόμοι, ως μέρος της παιχνιδιοποίησης στην τάξη.
- Αναπτύξουν εργαλεία και τεχνικές για καινοτόμο επίλυση προβλημάτων.
- Οικειοποιηθούν τρόπους με τους οποίους να ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά μέσα από συναρπαστικά μαθήματα.

Η εκπαιδευτικός κατά τη διάρκεια της συμμετοχής της στο σεμινάριο, είχε την ευκαιρία να γνωρίσει τη χώρα της μικρής γοργόνας, την πνευματική και ιστορική έδρα των Βίκινγκ, να έρθει σε επαφή με σπάνια πολιτιστικά στοιχεία παγκόσμιας

κληρονομιάς της χώρας, να γνωρίσει την κουλτούρα και τον πολιτισμό της, τους ανθρώπους της, να γευτεί παραδοσιακά δανέζικα εδέσματα. Η Κοπεγχάγη προσφέρει έναν ιδιαίτερο συνδυασμό μοντέρνας αρχιτεκτονικής και ιστορικών κτιρίων, γκαλερί τέχνης, στενά δρομάκια, κανάλια, πάρκα και μπαρόκ εκκλησίες που πλαισιώνουν τα πολιτισμικά αξιοθέατα της πόλης, γεγονός που την καθιστά ως μοναδικό προορισμό που αναμφίβολα αξίζει κανείς να επισκεφτεί.

Κοπεγχάγη - Δανία

Μάρτιος 2022

