

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ

ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

«Ηλεκτρονική Μάθηση»

Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

της **Σοφίας Βεργοπούλου**

(Α.Μ.: 24013)

Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης.
Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού

Design and Development of an E-Course Based on Project-Based Learning. Emotional Intelligence and Citizenship: Inclusion and Integration during the preparation of the Active Citizens of the Future through Gamification.
A Lesson Plan for First Grade Primary School Students

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Φωτεινή Παρασκευά

Πειραιάς, Ιανουάριος 2026

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Αυτή η Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία υποβάλλεται ως μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η συγκεκριμένη Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία έχει συγγραφεί από εμένα προσωπικά και δεν έχει υποβληθεί ούτε έχει αξιολογηθεί στο πλαίσιο κάποιου άλλου μεταπτυχιακού ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό.

Η εργασία αυτή έχοντας εκπονηθεί από εμένα, αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου απόψεις επί του θέματος. Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής αναφέρονται στο σύνολό τους, δίνοντας πλήρεις αναφορές στους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το Διαδίκτυο.

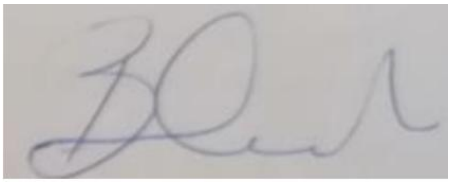
Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου. Σε κάθε περίπτωση, αναληθούς ή ανακριβούς δηλώσεως, υπόκειμαι στις συνέπειες που προβλέπονται τις διατάξεις που προβλέπει η Ελληνική και Κοινοτική Νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Ονοματεπώνυμο: Σοφία Βεργοπούλου

Αριθμός Μητρώου: 24013

Υπογραφή:



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός E-Course για μαθητές της Α΄ Δημοτικού, βασισμένου στη μεθοδολογία Project-Based Learning (PBL), με στόχο την προώθηση της συμπερίληψης στο σχολικό περιβάλλον μέσα από την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας. Η εργασία ανταποκρίνεται στη σύγχρονη ανάγκη για μαθητοκεντρικές και βιωματικές προσεγγίσεις μάθησης, οι οποίες σχεδιάζονται σύμφωνα με τις αρχές της συμπερίληψης και λαμβάνουν υπόψη τις αναπτυξιακές ιδιαιτερότητες των παιδιών στις πρώτες σχολικές ηλικίες.

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο συνδυάζει θεωρητικά τεκμηριωμένες παιδαγωγικές αρχές με σύγχρονα εκπαιδευτικά εργαλεία, όπως η παιχνιδοποίηση, η μικρομάθηση και η χρήση πολυτροπικών μέσων, όπως εικόνα, αφήγηση, μουσική και βίντεο. Μέσα από σύντομα, στοχευμένα μαθησιακά σενάρια και απλά projects, τα παιδιά ενθαρρύνονται να συνεργάζονται, να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, να λαμβάνουν αποφάσεις και να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, διαμέσου μίας όσο το δυνατόν ευχάριστα.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς και συμπεριληπτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, όπου κάθε παιδί έχει την ευκαιρία να συμμετάσχει με το δικό του ύφος και ανάλογα με τις δυνατότητές του. Θεωρητικά στοιχεία αντλούνται από τη συναισθηματική νοημοσύνη και την Κοινωνικοσυναισθηματική Μάθηση (Social and Emotional Learning – SEL), οι οποίες εστιάζουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η αυτοεπίγνωση, η αυτορρύθμιση, η ενσυναίσθηση, η υπεύθυνη λήψη αποφάσεων (Goleman, 1995; CASEL, 2020) και οι θετικές διαπροσωπικές σχέσεις. Οι δεξιότητες αυτές θεωρούνται κρίσιμες στις πρώτες σχολικές ηλικίες, καθώς συνδέονται άμεσα με τη σχολική προσαρμογή, τη μαθησιακή ετοιμότητα και τη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς και συμπεριληπτικού μαθησιακού περιβάλλοντος (Denham et al., 2012).

Παράλληλα, αξιοποιούνται αφηγηματικές, βιωματικές και πολυτροπικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις, οι οποίες ανταποκρίνονται στις αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών της Α΄ Δημοτικού. Η αφήγηση, οι συμβολικές ιστορίες και τα σενάρια δράσης λειτουργούν ως μέσα κατανόησης συναισθημάτων και κοινωνικών καταστάσεων (Kolb, 1984;

Ντάκα, 2021), ενώ η βιωματική μάθηση επιτρέπει στα παιδιά να εμπλέκονται ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από το παιχνίδι, τη συνεργασία και την εμπειρία. Επιπλέον, η πολυτροπικότητα –μέσω εικόνας, μουσικής, κίνησης, λόγου και ψηφιακών μέσων– ενισχύει την προσβασιμότητα και τη συμμετοχή όλων των μαθητών, λαμβάνοντας υπόψη τη διαφορετικότητα στους τρόπους μάθησης (UNESCO, 2017).
Στόχος της παρούσας διπλωματικής δεν είναι μόνο η παρουσίαση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου, αλλά και η ανάδειξη ενός παιδαγωγικού πλαισίου που μπορεί να υποστηρίξει τη συνολική ανάπτυξη των μαθητών, προετοιμάζοντάς τους να γίνουν ενεργοί, συνεργατικοί και συναισθηματικά εγγράμματοι πολίτες από τα πρώτα σχολικά τους βήματα.

Λέξεις κλειδιά: E-Course, project-based learning, συναισθηματική νοημοσύνη, ενεργός πολιτειότητα, παιχνιδοποίηση, Α’ Δημοτικού, μικρομάθηση

ABSTRACT

This Master's thesis focuses on the design and development of an E-Course for 1st Grade primary school students, based on the Project-Based Learning (PBL) methodology, with the aim of promoting inclusion within the school environment through the cultivation of emotional intelligence and active citizenship. The study responds to the contemporary need for learner-centered and experiential learning approaches that are aligned with the principles of inclusion and take into account the developmental characteristics of children in the early years of formal schooling.

The suggested educational scenario integrates theoretically grounded pedagogical principles with contemporary educational tools, such as gamification, microlearning, and the use of multimodal resources, including visualosation, storytelling, music, and video. Through short, focused learning scenarios and simple project-based activities, children are encouraged to collaborate, express their emotions, make decisions, and actively participate in the learning process, within an environment designed to be as engaging and enjoyable as possible.

Particular emphasis is placed on the creation of an emotionally safe and inclusive learning environment, in which every child is given the opportunity to participate according to their own learning style and individual abilities. The theoretical framework draws on principles, such as those of emotional intelligence and Social and Emotional Learning (SEL), which focus on the development of core competencies such as self-awareness, self-regulation, empathy, responsible decision-making, and positive interpersonal relationships (Goleman, 1995; CASEL, 2020). These competencies are considered critical during the early years of schooling, as they are directly associated with school adjustment, learning readiness, and the establishment of emotionally supportive and inclusive educational settings (Denham et al., 2012).

At the same time, narrative, experiential, and multimodal pedagogical approaches are employed, that respond effectively to the developmental needs of first-grade primary school students. Storytelling, symbolic narratives and action-based scenarios function as means for understanding emotions and social situations (Kolb, 1984; Ntaka, 2021), while experiential learning enables children to actively engage in the learning process through play, collaboration, and first-hand experience. Furthermore, multimodality—through the

use of visual elements, music, movement, language, and digital media—enhances accessibility and participation for all learners, taking into account diversity in learning styles and modes of engagement (UNESCO, 2017).

The aim of the present Master's thesis is not limited to the presentation of an educational scenario, but also seeks to highlight a pedagogical framework capable of supporting students' holistic development, preparing them to become active, collaborative and emotionally literate citizens from the very beginning of their schooling.

Keywords: E-Course, project-based learning, emotional intelligence, active citizenship, gamification, first-grade primary education, microlearning

Αφιέρωση

Στους αγαπημένους μου γονείς.

«Ονειροναύτες είμαστε εμείς,
μες στο ταξίδι της ζωής,
απ’ το σχολείο με χαρά,
η κοινωνία μία αγκαλιά.»

Σοφία Βεργοπούλου,
Μικροί Ονειροναύτες (Στίχοι τραγουδιού E-Course)

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις εγκάρδιες ευχαριστίες προς την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Φωτεινή Παρασκευά, για την συνεχή υποστήριξη και την επιμελή καθοδήγησή της, την υπομονή και την καίρια παρέμβαση και συμβολή της καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας.

Επιπλέον, θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες προς τους καθηγητές μου, κύριο Δημήτριο Σάμψων και κύριο Συμεών Ρετάλη, για την επιστημονική καθοδήγηση, τη στήριξη και τη συμβολή τους καθ' όλη τη διάρκεια του μεταπτυχιακού προγράμματος. Παράλληλα, ευχαριστώ όλους τους συνεργαζόμενους καθηγητές, με τους οποίους είχαμε την ευκαιρία και την τύχη να συνεργαστούμε και να έρθουμε σε επαφή σε διαφορετικές χρονικές στιγμές κατά τη διάρκεια των δύο αυτών εξαμήνων.

Ευχαριστώ τους συμφοιτητές και τις συμφοιτήτριές μου από το Τμήμα Β' του Μεταπτυχιακού Προγράμματος «Ηλεκτρονική Μάθηση» 2024-'25, για τη συνεργασία, την ανταλλαγή ιδεών και το υποστηρικτικό κλίμα που διαμόρφωσαν κατά τη διάρκεια των σπουδών μας, με ιδιαίτερη αναφορά στην ομάδα μου, καθώς επίσης, ιδιαίτερα σε ορισμένους ακόμη συμφοιτητές και συμφοιτήτριες, οι οποίοι συνέβαλαν ουσιαστικά με τη βοήθεια και την ενθάρρυνσή τους και με τους οποίους διαμορφώσαμε πιο βαθιές σχέσεις φιλίας και συνεργασίας.

Ευχαριστώ την οικογένειά μου για την υπομονή και την κατανόηση στο διάστημα αυτό που χρειάστηκε να αφιερώσω στο μεταπτυχιακό αυτό πρόγραμμα.

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ 3

ABSTRACT 5

Ευχαριστίες 9

Κατάλογος Πινάκων 14

Κατάλογος Σχημάτων 15

Κατάλογος Εικόνων 16

Κατάλογος Διαγραμμάτων 17

Συντομογραφίες 18

Ξένη ορολογία 19

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή 22

1.1 Θεωρητική Θεμελίωση Προβληματικής 22

1.1.1. Project-Based Learning 23

1.1.2. Μικρομάθηση (Microlearning) 26

1.1.3. Συναισθηματική Νοημοσύνη 28

1.1.4. Ενεργός Πολιτειότητα 29

1.1.5. Συμπερίληψη & Ένταξη 30

1.1.6. Παιχνιδοποίηση 31

1.2. Παρουσίαση της Προβληματικής 33

1.3. Σκοπός της διπλωματικής εργασίας 35

1.4 Καινοτομία της διπλωματικής Εργασίας 37

1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα 39

1.6 Γενική Επισκόπηση της Μεθοδολογίας 42

1.7 Οργάνωση της Διπλωματικής Εργασίας 43

Κεφάλαιο 2: Βιβλιογραφική Επισκόπηση 45

2.1 Εισαγωγή 45

2.2 Project-Based Learning 45

2.2.1 Gold Standard PBL 47

2.2.2. STEAM Project-Based Learning 57

2.3 Μικρομάθηση (Microlearning) 60

2.4 Συναισθηματική Νοημοσύνη 62

2.4.1 Αφηγηματικές, βιωματικές και πολυτροπικές προσεγγίσεις στη συναισθηματική αγωγή στην Α' Δημοτικού 71

2.5 Ενεργός Πολιτειότητα 73

2.6 Συμπερίληψη & Ένταξη 75

2.7 Παιχνιδοποίηση 79

2.7.1 Επιβράβευση στην παιχνιδοποίηση 84

2.8 Μικτή Μάθηση 87

2.9 Συνεργατικές στρατηγικές μάθησης 88

2.10 Περιβάλλον Ηλεκτρονικής Μάθησης 91

2.10.1 Wix 91

2.10.2 Ψηφιακά εργαλεία 93

Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία 96

3.1 Ο στόχος της ερευνητικής προσέγγισης 96

3.2 Εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των ερευνητικών μεταβλητών 97

3.3 Ερευνητικά Ερωτήματα 99

3.4 Περιγραφή διαδικασίας της έρευνας 101

3.4.1 Conceptual Framework – Ροή του Σεναρίου και Ερευνητικού Σχεδιασμού 104

3.4.2 Ρόλοι, Στρατηγικές και Μέθοδοι 106

3.4.3 Ερευνητικά εργαλεία 109

3.5 Επιλογή στατιστικών κριτηρίων για τις αναλύσεις 115

3.6 Περιγραφή του σχεδίου μαθήματος (δομή – ώρες – φάσεις). 117

3.7 Το δείγμα μελέτης 119

3.7.1 Οι συμμετέχοντες *120*

3.7.2 Οι περιορισμοί της έρευνας *121*

3.7.3 Προτάσεις για επέκταση της έρευνας *121*

3.8 Εκπαιδευτικός σχεδιασμός σεναρίου 122

3.8.1 Στοχοθεσία συνεδριών *125*

3.8.2 Οι συνεδρίες πιο αναλυτικά *130*

3.8.3 Επιβραβεύσεις *144*

3.9 Τα ερευνητικά περιβάλλοντα 145

3.10 Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας 146

3.11 Τα ερευνητικά μέσα 147

3.11.1 Ερωτηματολόγια *148*

Κεφάλαιο 4: Ανάλυση Ευρημάτων & Αποτελέσματα 150

4.1 Εισαγωγή 150

4.2 Έλεγχος Ερευνητικών Ερωτημάτων (RQ) 151

4.3 Ποσοτικά ευρήματα της αξιολόγησης 152

4.3.1 Γενική εικόνα αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος *152*

4.3.2 Ευρήματα ανά άξονα αξιολόγησης *153*

4.4 Ποιοτικά ευρήματα και σχολιασμός 155

4.5 Ποιοτικά ευρήματα και σχολιασμός 155

4.5.1 Θεματική ομαδοποίηση σχολίων *156*

4.5.2 Ενδεικτικά αποσπάσματα *157*

4.6 Σύνθεση ποσοτικών και ποιοτικών ευρημάτων 157

4.6.1 Ποσοτική προσέγγιση *158*

4.6.2 Σύνδεση με τα ερευνητικά ερωτήματα *164*

4.6.3 Ποιοτική προσέγγιση *165*

4.7 Συνολική παιδαγωγική αποτίμηση 165

4.8 Περιορισμοί της μελέτης 166

Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα & Μελλοντική Έρευνα 168

5.1 Εισαγωγή 168

5.2 Επισκόπηση αποτελεσμάτων 168

5.3 Συζήτηση, Συμπεράσματα, Περαιτέρω Μελέτη και Έρευνα 169

5.3.1 Συμπεράσματα της παρούσας μελέτης *170*

5.3.2 Περιορισμοί και προτάσεις για περαιτέρω μελέτη και έρευνα *171*

Βιβλιογραφικές Αναφορές 173

Ελληνική Βιβλιογραφία 173

Ξένη Βιβλιογραφία 175

Παράρτημα 186

Παράρτημα Α 186

Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών *186*

Checklist Παρατήρησης Κοινωνικοσυναισθηματικών Συμπεριφορών *189*

Παράρτημα Β: 191

Εκπαιδευτικό Σενάριο *191*

Σχεδιασμός Ιστοσελίδας Wix *207*

Μεταγραφή Βίντεο *264*

Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG3, SDG 10, SDG16, Προγράμματος Σπουδών «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» για την Α' Δημοτικού *306*

Στιγμιότυπα οθόνης από το Wix *309*

Βεβαίωση Ολοκλήρωσης E-Course *362*

Αφίσα E-Course *363*

Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1: Θεωρητικές έννοιες (constructs) και σχεδιαστικοί παράγοντες της παρούσας μελέτης 36
Πίνακας 2: Σύγκριση Μοντέλων Συναισθηματικής Νοημοσύνης 70
Πίνακας 3:Παιδαγωγικές προσεγγίσεις συναισθηματικής αγωγής στην Α΄ Δημοτικού . 73
Πίνακας 4: Σύγκριση Gameful Learning, Player Experience και Affective Game Design .. 83
Πίνακας 5: Τρόποι Επιβράβευσης στην Παιχνιδοποίηση και Παιδαγωγική Αξιοποίησή τους στην Α΄ Δημοτικού 86
Πίνακας 6: Παιδαγωγικές προσεγγίσεις και στρατηγικές που χρησιμοποιήθηκαν στη διπλωματική εργασία 91
Πίνακας 7: Σύγκριση πλατφόρμας LMS και ψηφιακού χώρου Wix 92
Πίνακας 8: Εννοιολογικοί και Λειτουργικοί Ορισμοί των όρων και η σύνδεσή τους με τα Ερευνητικά Ερωτήματα (RQ) 97
Πίνακας 9: Ροή Σεναρίου και Ερευνητικού Σχεδιασμού του Σχεδίου Μαθήματος 106
Πίνακας 10: Ρόλοι, Διδακτικές Στρατηγικές και Μέθοδοι στο Σχέδιο Μαθήματος 109
Πίνακας 11: Σύνδεση Ερωτηματολογίου Εκπαιδευτικών με τα Ερευνητικά Ερωτήματα 112
Πίνακας 12: Αντιστοίχιση Ερευνητικών Ερωτημάτων, Δεικτών και Εργαλείων Αξιολόγησης 114
Πίνακας 13: Ροή διδακτικών συνεδριών του E-Course «Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ-Εμείς- στη Δράση» 130
Πίνακας 14: Περιγραφή επιβραβεύσεων-Badges ανά Συνεδρία 145
Πίνακας 15: Ποσοτικά ευρήματα πιλοτικής έρευνας 154
Πίνακας 16: Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου εκπαιδευτικούς σε δείγμα 23 ατόμων (n-23) 158
Πίνακας 17: Περιγραφική στατιστική ανάλυση αποτελεσμάτων ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών (δείγμα 23 ατόμων) 163

Κατάλογος Σχημάτων

Σχήμα 1: Gold Standard Project-Based Learning, 7 απαραίτητα σχεδιαστικά στοιχεία για Project (PBLWorks, n.d.-i)..... 25
Σχήμα 2: Τα 5 στοιχεία της συναισθηματικής νοημοσύνης (Coplay, 2025)..... 29
Σχήμα 3: Παιχνιδοποίηση (Kurt, 2023)..... 32
Σχήμα 4: Ερευνητικά Ερωτήματα..... 42
Σχήμα 5: Βασικά στοιχεία Gold Standard PBL PBLWorks. (n.d.-a) 48
Σχήμα 6: Ολοκληρωμένο Πλαίσιο για την πρόβλεψη της συμπεριφοράς της Συναισθηματικής Νοημοσύνης (Vesely et al., 2018)..... 63
Σχήμα 7: Πλαίσιο Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης SEL (CASEL, 2020) 68
Σχήμα 8: Μοντέλο Συναισθηματικής Νοημοσύνης μικτού τύπου (Goleman, 1998a) 70
Σχήμα 9: Διδακτικός σχεδιασμός για την αύξηση ευκαιριών πρόσβασης για όλους τους μαθητές (Katsampokaki-Hodgetts, Cope & Kalantzis, 2024)..... 79
Σχήμα 10: Ερευνητικός Σχεδιασμός Διπλωματικής Εργασίας, βασισμένος στα 3 Στάδια της (EDR)..... 104
Σχήμα 11: Bloom's Revised Taxonomy (Center for Teaching Vanderbilt University, 2016) 124
Σχήμα 12: Ροή ερευνητικών μέσων και διαμορφωτικής αξιολόγησης 150

Κατάλογος Εικόνων

Εικόνα 1: Οι 3 κατηγορίες Δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (ΙΕΠ, 2021) 24
Εικόνα 2: Αρχές μικρομάθησης (Sachdeva, 2023) 27
Εικόνα 3: Gold Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 1 - Βασικό ερώτημα (PBLWorks, n.d.-i) 48
Εικόνα 4: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 2 - Διερεύνηση (PBLWorks, n.d.-i) 49
Εικόνα 5: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 3 – Αυθεντικότητα (PBLWorks, n.d.-i) 50
Εικόνα 6: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 4 – Φωνή και επιλογές μαθητών (PBLWorks, n.d.-i) 51
Εικόνα 7: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 5 - Αναστοχασμός (PBLWorks, n.d.-i) 52
Εικόνα 8: Project Assessment Map - διάγραμμα Σχεδίου Μαθήματος (PBLWorks, n.d.-i) 53
Εικόνα 9: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 6 - Κριτική και Αναθεώρηση (PBLWorks, n.d.-i)..... 54
Εικόνα 10: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 7 - Δημόσιο προϊόν (PBLWorks, n.d.-i) 55
Εικόνα 11: Παράδειγμα Project-Based Learning in STEAM (Χημεία) (Project-Based Learning in STEAM Project, n.d.) 58
Εικόνα 12: 17 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών (United Nations, 2023) 76
Εικόνα 13: Το Ονειρόπλοιο των Μικρών Ονειροναυτών (Open AI, n.d.)..... 119

Κατάλογος Διαγραμμάτων

Διάγραμμα 1: Διάγραμμα ροής E-Course.....129
Διάγραμμα 2: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (α) Εισαγωγή στο μάθημα.....158
Διάγραμμα 3: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (β) Μαθησιακοί Στόχοι.....159
Διάγραμμα 4: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (γ) Δραστηριότητες Μάθησης 159
Διάγραμμα 5: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (δ) Αξιολόγηση και Μέτρηση . 160
Διάγραμμα 6: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση 160
Διάγραμμα 7: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (στ) Ποιότητα περιεχομένου .. 161
Διάγραμμα 8: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (ζ) Οργάνωση του μαθήματος 161
Διάγραμμα 9: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα 162

Συντομογραφίες

ΙΕΠ	Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής
ΥΠΠΑΘ	Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού
SDG	Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης
E-Course	Electronic Course
RQ	Research Question – Ερευνητικό Ερώτημα
UNESCO	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
CLT	Cognitive Load Theory
PAM	Project Assessment Map
AI	Artificial Intelligence
IQ	Intelligence Quotient
EQ	Emotional Intelligence
PBL	Project-Based Learning
DBR	Design-based research
STEAM-PBL	Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics - Project-Based Learning
STEM	Science, Technology, Engineering, Mathematics
MSCEIT	Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test
TEIQue	Trait Emotional Intelligence Questionnaire - TEIQue
ISCI,	Emotional and Social Competence Inventory
PAT Integrated Framework	Personality/Trait EI (TEI), Ability EI (AEI), and Technical/Process Information Processing
EIP	Emotion Information Processing
AEI	Ability Emotional Intelligence
TEI	Trait Emotional Intelligence
CASEL	Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning
MDA	Mechanics–Dynamics–Aesthetics
M (SPSS)	Mean, αριθμητικός μέσος όρος
SD	Standard Deviation, τυπική απόκλιση
n	Sample size, μέγεθος ερευνητικού δείγματος

Ξένη ορολογία

Project-Based Learning	Μάθηση βάσει έργου
Microlearning	Μικρομάθηση
Gamification	Παιχνιδοποίηση
Sustainable Development Goals	Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης
Electronic Course	Ψηφιακό Μάθημα
United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization	Οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών για την Εκπαίδευση, την Επιστήμη και τον Πολιτισμό
Self-regulated Learning	Αυτορρυθμιζόμενη Μάθηση
Cognitive Load Theory	Θεωρία γνωστικού φόρτου
Working Memory	Λειτουργική μνήμη
constructs	Θεωρητική έννοια/ κατασκευή
Design-based research	Σχεδιαστική μεθοδολογία έρευνας
Developmental research	Αναπτυξιακή μεθοδολογία έρευνας
Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics - Project-Based Learning	Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική, Τέχνες, Μαθηματικά - Μάθηση μέσω Έργων
Scaffolding	Διδακτική υποστήριξη
Peer feedback	Ανατροφοδότηση από συνομιλήκους
Challenging Problem or question	Βασικό ερώτημα
Sustained inquiry	Διερεύνηση
Authenticity	Αυθεντικότητα
Student voice and choice	Φωνή και επιλογές μαθητών
Reflection	Αναστοχασμός
Critique and revision	Κριτική και Αναθεώρηση
Public product	Δημόσιο Προϊόν
Problem-Based Learning	μάθηση βάσει προβλήματος
Self-regulation	Αυτορρύθμιση
self-awareness	Αυτογνωσία, Αυτοεπίγνωση

self-motivation	αυτενέργεια
empathy	ενσυναίσθηση
Ability Models	*Μοντέλα Ικανοτήτων*
Trait Models	Μοντέλα χαρακτηριστικών
Mixed Models	Μοντέλα *Μικτού Τύπου*
Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test	Τεστ Συναισθηματικής Νοημοσύνης Mayer-Salovey-Caruso
Trait Emotional Intelligence Questionnaire	Ερωτηματολόγιο Χαρακτηριστικών Συναισθηματικής Νοημοσύνης
Emotional and Social Competence Inventory	Ερωτηματολόγιο Συναισθηματικών και Κοινωνικών Ικανοτήτων
SEL Framework	Πλαίσιο Κοινωνικο-Συναισθηματικής Μάθησης
Self-Management	Αυτορρύθμιση
Social Awareness	την κοινωνική επίγνωση
Relationship Skills	*δεξιότητες σχέσεων*
Responsible Decision-Making	υπεύθυνη λήψη αποφάσεων
Sustainable Development Goals	Στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης
United Nations	Ηνωμένα Έθνη
Schools for Inclusion	Σχολεία για Όλους/ Σχολεία για συμπερίληψη
Student-centered learning approach	Μαθητοκεντρική προσέγγιση μάθησης
Gameful (Game-Based Learning/ Meaningful learning,	*Μάθηση Βασισμένη σε Παιχνίδι/Μάθηση με Ουσιαστικό νόημα*
Emotional competence	Συναισθηματική επάρκεια
SEL Framework	Social and Emotional Learning
interaction design	Σχέδιο διάδρασης
Playful design	Παιγνιώδες σχέδιο
Gameful strategies	Στρατηγικές παιχνιδιού
Affective Game Design	Αποτελεσματικό σχέδιο παιχνιδιού
Player Experience	Εμπειρία παίκτη

badges	Σήματα (επιβράβευσης)
levels	Επίπεδα (δυσκολίας)
Feedback	Ανατροφοδότηση
Leaderboards	Πίνακες προόδου
Points	Πόντοι
Blended Learning	Μικτή μάθηση
Intelligence Quotient	Δείκτης Νοημοσύνης
Emotional Intelligence	Συναισθηματική Νοημοσύνη
Rotation Model	Περιστροφικό μοντέλο
Station Rotation	Σταθμών Μάθησης
Think–Pair–Share	Σκέψου – Συζήτησε σε ζευγάρι – Μοιράσου
Turn-and-Talk	Συζήτηση με τον διπλανό
Round Robin	Κυκλική συμμετοχή
Numbered Heads Together	Αριθμημένα κεφάλια μαζί
Συνεργασία σε δυάδες	Buddy Work
Brainstorming	Καταιγισμός ιδεών
Analysis and Exploration	Ανάλυση και Διερεύνηση
Design and Construction	Σχεδιασμός και Ανάπτυξη
Evaluation and Reflection	Αξιολόγηση και Αναστοχασμός
Conceptual Framework	Εννοιολογικό πλαίσιο
Checklist	Λίστα ελέγχου

Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

1.1 Θεωρητική Θεμελίωση Προβληματικής

Η παρούσα διπλωματική εργασία βασίζεται σε ένα πολυδιάστατο θεωρητικό πλαίσιο με σκοπό την οργάνωση ενός σχεδίου μαθήματος στο αντικείμενο της ενεργούς πολιτειότητας. Με αρχή ότι η ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης μπορεί να έχει θετικό αντίκτυπο στη συμπερίληψη και την ένταξη στην Α' Δημοτικού (Ghanamah, Masri, 2025; Bar-On, 1997), χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογία μάθησης Project-Based Learning (PBL, Μάθηση βάσει έργου), σε συνδυασμό με στοιχεία μικρομάθησης (Microlearning), με τη βοήθεια των μηχανισμών της παιχνιδοποίησης, οργανώνεται ένα σχέδιο μαθήματος που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τη μία πλευρά, στα πλαίσια των εργαστηρίων δεξιοτήτων, και επιπλέον, για τις ανάγκες του Προγράμματος Σπουδών «Δράσεις Ενεργού Πολίτη».

Για τις ανάγκες του παρόντος σχεδίου μαθήματος, σε αυτό το σημείο, θα αναφερθούν βασικά στοιχεία των θεωριών που αφορούν τις έννοιες, καθώς και η σύνδεσή τους με το παρόν θέμα του εκπαιδευτικού σεναρίου, τα οποία είναι:

α. Project-based learning και μικρομάθηση (microlearning),
β. Συναισθηματική νοημοσύνη,
γ. Ενεργός Πολιτειότητα,
δ. Συμπερίληψη και ένταξη,
ε. Παιχνιδοποίηση (gamification).

Ταυτόχρονα, θα πραγματοποιείται μία πρώτη σύνδεση με το θέμα του σχεδίου μαθήματος και το πώς εξυπηρετούνται οι ανάγκες αυτού σχετικά με τους επιμέρους μαθησιακούς στόχους, καθώς και το πώς αυτοί οι στόχοι εξυπηρετούν τους επιλεγμένους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (Sustainable Development Goals – SDGs) (United Nations, 2023), οι οποίοι χρησιμοποιούνται στο Πρόγραμμα Σπουδών (Π.Σ.) «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων (ΥΠΠΑΘ, 2024), εντάσσοντάς τους σε ένα ευρύτερο παιδαγωγικό και κοινωνικό πλαίσιο.

Πιο συγκεκριμένα, ο σχεδιασμός και η παιδαγωγική αξιολόγηση του παρόντος ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου για μαθητές Α΄ Δημοτικού συνδέεται άμεσα με τον Στόχο 3, «Καλή υγεία και ευημερία», τον Στόχο 10, «Μείωση των ανισοτήτων» και τον Στόχο 16, «Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί». Η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας, σε συνδυασμό με πρακτικές συμπερίληψης και ένταξης, συμβάλλει ουσιαστικά στην ψυχοκοινωνική ευημερία των μαθητών, στη διαμόρφωση ίσων ευκαιριών μάθησης και στη σταδιακή ανάπτυξη δημοκρατικών αξιών και στάσεων από τις πρώτες σχολικές ηλικίες. Στο πλαίσιο αυτό, η αξιοποίηση της μεθοδολογίας Project-Based Learning σε συνδυασμό με στοιχεία μικρομάθησης και παιχνιδοποίησης, λειτουργεί ως παιδαγωγικός μοχλός ενεργοποίησης, συμμετοχής και συνεργασίας, υποστηρίζοντας ένα μαθησιακό περιβάλλον που είναι αναπτυξιακά κατάλληλο, συμπεριληπτικό και κοινωνικά προσανατολισμένο. Μέσα από αυτή τη σύνθεση θεωρητικών και διδακτικών προσεγγίσεων, το προτεινόμενο E-Course φιλοδοξεί να συμβάλει στην εκπαίδευση ενεργών, συναισθηματικά ενεργοποιημένων και κοινωνικά υπεύθυνων πολιτών του μέλλοντος.

1.1.1. Project-Based Learning

Η παιδαγωγική μεθοδολογία Project-Based Learning, η οποία βασίζεται στον κονστρουκτιβισμό και τον κοινωνικό εποικοδομισμό υποστηρίζει και δημιουργεί ενεργά περιβάλλοντα μάθησης, όπου οι μαθητές ασχολούνται με ερωτήματα που άπτονται της καθημερινότητας και τα οποία απαντούν μεν ομαδοσυνεργατικά, συμβάλλοντας τα μέγιστα ο καθένας, καθώς και διερευνητικά (Gutek, 2014). Έτσι λοιπόν, σε αυτό το πλαίσιο οι εκπαιδευόμενοι σχεδιάζουν, εκτελούν και αξιολογούν με ανατροφοδότηση, όχι απλά τα αποτελέσματα, αλλά τις διαδικασίες και τις αποκτηθείσες δεξιότητες. Οι δοκιμασίες, τα σχέδια των επιμέρους τμημάτων του σχεδίου μαθήματος, έχουν χαρακτηριστικά πραγματικών καθημερινών καταστάσεων και αποτελούν προσομοίωση της αληθινής ζωής, μέσα στα οποία τα παιδιά καλλιεργούν δεξιότητες κατάλληλες για τις ανάγκες του 21ου αιώνα (Εικόνα 1), όπως τις ορίζει το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς (Punie, editor(s), Redecker, 2017), μερικές εκ των οποίων είναι αυτές, της κριτικής σκέψης, της δημιουργικότητα, της συνεργασίας και της επικοινωνίας (ΙΕΠ, 2021; Kennedy & Sundberg, 2025; Γκικοπούλου &

Αξιομάκαρος, 2022). Αυτές οι δεξιότητες είναι πρωτίστως δεξιότητες ζωής και άρρηκτα συνδεδεμένες με την ευτυχία και την επιτυχία του ατόμου, με την ομαλή κοινωνικοποίηση και την προσωπική του εξέλιξη.

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΛΦΑΒΗΤΙΣΜΟΥ	ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΖΩΗΣ
Κριτική Σκέψη	Ψηφιακός Αλφαβητισμός	Η Ευελιξία,
Δημιουργικότητα	Αλφαβητισμός στα Μέσα Ενημέρωσης	Ηγεσία,
Συνεργασία	Τεχνολογικός Αλφαβητισμός	Πρωτοβουλία,
Επικοινωνία		Παραγωγικότητα
		Κοινωνικές Δεξιότητες

Εικόνα 1: Οι 3 κατηγορίες Δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (ΙΕΠ, 2021)

Η μεθοδολογία μάθησης Project-Based Learning αποδεδειγμένα προωθεί και ενισχύει τις δεξιότητες, ενηλίκων και παιδιών (Setyowati, Rakhmawati, Fitri, Saroinsong & Simatupang, 2023). Πιο συγκεκριμένα, στις μικρές ηλικίες, στις οποίες αφορά αυτό το σχέδιο μαθήματος, η Project-Based Learning μπορεί να επιφέρει σημαντικές βελτιώσεις, όπως κοινωνική παρατήρηση και συσχέτιση, αναγνώριση συνθηκών και καταστάσεων και ανάκληση διδαγμένων κανόνων και συμπεριφορών, οι οποίες πραγματοποιούνται αποτελεσματικότερα, ενώ επιτυγχάνεται αυξημένη ενεργός συμμετοχή (Rehman et al., 2024).

Το PBLWorks είναι ένας οργανισμός που μελετά συστηματικά το διδακτικό μοντέλο Project-Based Learning και προσφέρει το κατάλληλο θεωρητικό και ερευνητικό πλαίσιο, ώστε να εφαρμοστεί εμπεριστατωμένα ως ένα εργαλείο χρήσιμο στους εκπαιδευτικούς, απαραίτητο και δυναμικό στη μαθησιακή διαδικασία για την ανάπτυξη δεξιοτήτων του 21ου αιώνα (PBLWorks, n.d.). Η PBLWorks ανέπτυξε το μοντέλο Gold Standard PBL, του Project-Based Learning (Σχήμα 1), με σκοπό να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να χρησιμοποιούν σωστά τη μαθητοκεντρική αυτή μέθοδο (PBLWorks, n.d.-a). Προσφέρεται επιμορφωτικό υλικό, σεμινάρια για αρχάριους και προχωρημένους, δια ζώσης και απομακρυσμένα, καθώς επίσης, workshops, ενώ προσφέρονται οπτικό και επιμορφωτικό υλικό. Επιπρόσθετα, η PBLWorks προσφέρει

online σημείο για διαμοιρασμό εμπειριών, δίνει πρακτικές συμβουλές και προτείνει εργαλεία σχεδιασμού και εκπαιδευτικό υλικό, ερωτηματολόγια, στρατηγικές καθοδήγησης των μαθητών και υποδείγματα σχεδιασμού.

Με στόχο τη διευκόλυνση και επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, δημιούργησαν τη Gold Standard Project-Based Learning, ορίζοντας ένα πλαίσιο 7 βημάτων, βασισμένο στην έρευνα, ώστε ο σχεδιασμός να διεξάγεται με σαφήνεια, να είναι συμπεριληπτικός και να ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες απαιτήσεις, οδηγώντας τον σχεδιασμό μαθητοκεντρικά, φροντίζοντας και στοχεύοντας σε υψηλά ποσοστά επιτυχίας των μαθησιακών αποτελεσμάτων.



Σχήμα 1: Gold Standard Project-Based Learning, 7 απαραίτητα σχεδιαστικά στοιχεία για Project (PBLWorks, n.d.-i)

Πιο συγκεκριμένα, τα 7 βασικά στοιχεία σχεδιασμού που προτείνει η Gold Standard Project-Based Learning είναι:

I. Βασικό Ερώτημα
II. Διερεύνηση
III. Αυθεντικότητα
IV. Φωνή και Επιλογές Μαθητών
V. Αναστοχασμός
VI. Κριτική και Αναθεώρηση

VII. Δημόσιο Προϊόν

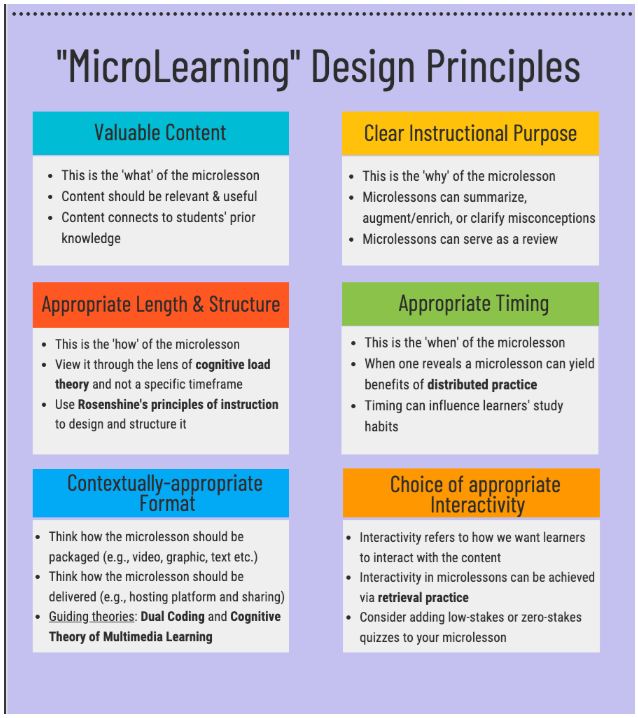
Πιο διεξοδική ανάλυση και σύνδεση με το θέμα της διπλωματικής εργασίας, δηλαδή με το πώς αυτά μπορούν να συνδεθούν με την ενεργό πολιτειότητα, τη συναισθηματική νοημοσύνη και τη συμπερίληψη, πραγματοποιούνται στο Κεφάλαιο 2, παράγραφος 2.1.

1.1.2. Μικρομάθηση (Microlearning)

Σε συνδυασμό του παιδαγωγικού σχήματος του Project-Based Learning, λειτουργεί με ευστοχία το στοιχείο της μικρομάθησης, το οποίο είναι ένα ακόμη συστατικό που μπορεί να συμβάλλει στην επιτυχία μίας μαθησιακής διαδικασίας. Η μικρομάθηση είναι «μία νέα προσέγγιση στην ηλεκτρονική μάθηση» (Τσουμάνη & Κώστας, 2024) κατά την οποία, το εκπαιδευτικό υλικό χωρίζεται σε μικρότερους στόχους, σύντομους και επαναλαμβανόμενους, πιο εύκολα επιτεύξιμους (Sachdeva, 2023). Περαιτέρω, βασικές αρχές που χαρακτηρίζουν τη μικρομάθηση είναι η εννοιολογική αυτοτέλεια της μαθησιακής ενότητας, η ποικιλία πολυτροπικότητα, η διαδραστηκότητα και ενεργός συμμετοχή καθώς και, η ευελιξία και προσβασιμότητα (Sachdeva, 2023) (Εικόνα 3). Κατά αυτόν τον τρόπο, η διδακτέα ύλη είναι πιο εύκολα διαχειρίσιμη, η στοχοθεσία επιτυγχάνεται και εκπληρώνεται με μικρότερη προσπάθεια και γρηγορότερα. Η μικρομάθηση χρησιμοποιείται σε όλες τις ηλικίες, στην εκπαίδευση, αλλά και στην επαγγελματική κατάρτιση (Τσουμάνη & Κώστας, 2024).

Ερευνητικά δεδομένα καταδεικνύουν ότι η αποτελεσματικότητα της μάθησης είναι υψηλότερη κατά τα πρώτα λεπτά της εκπαιδευτικής δραστηριότητας και μειώνεται σημαντικά όσο αυξάνεται η διάρκειά της. Συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Burns (1985), η συγκέντρωση και η μαθησιακή απόδοση κορυφώνονται στα πρώτα πέντε λεπτά, ενώ παρουσιάζουν αισθητή πτώση μετά από δεκαπέντε λεπτά συνεχούς ενασχόλησης. Παράλληλα, μεταγενέστερη έρευνα στον χώρο της ψηφιακής μάθησης έδειξε ότι, σε ένα εκπαιδευτικό βίντεο διάρκειας 16 λεπτών, οι εκπαιδευόμενοι επεξεργάζονται ουσιαστικά πληροφορίες μόνο από τα πρώτα τρία λεπτά (Guo, Kim & Rubin, 2014). Τα ευρήματα αυτά ενισχύουν την παιδαγωγική αξία της μικρομάθησης, ιδίως σε μικρές ηλικίες, όπου η διάρκεια της προσοχής είναι περιορισμένη.

Περαιτέρω έρευνες έχουν δείξει πως με η μικρομάθηση μπορεί να πετύχει ικανοποιητική συγκέντρωση, αφού απαιτεί λιγότερο χρόνο, βοηθάει να διατηρηθούν τα μαθησιακά αποτελέσματα και ταιριάζει στον σύγχρονο κόσμο της υψηλής ταχύτητας, των μεγάλων προσδοκιών και του λίγου χρόνου, ώστε να αποκτώνται δεξιότητες χρήσιμες και άμεσα αναγκαίες, ταχύτερα και αποτελεσματικότερα, ενώ συνδέεται άμεσα με τις δεξιότητες του 21ου αιώνα και επομένως, με την ενεργό πολιτειότητα, στην περίπτωση αυτής της διπλωματικής (Leong, Sung, Au & Blunchard, 2021). Μία άλλη έρευνα, από τους Monib, Qazi & Apong, 2024, καταλήγει ότι η μικρομάθηση είναι μέθοδος υποσχόμενη και ευέλικτη , ενισχύει τη μνήμη, την εμπλοκή και την κατανόηση (Τσουμάνη & Κώστας, 2024), ενώ συμβάλει στην αυτορρυθμιζόμενη μάθηση (Self-regulated Learning) (Monib, Qazi & Apong, 2024; Shail, 2019).



Εικόνα 2: Αρχές μικρομάθησης (Sachdeva, 2023)

Στα ίδια συμπεράσματα κατέληξαν και οι Alias και Abdul Razak (2024), οι οποίοι πραγματοποίησαν μία συστηματική μελέτη στη βιβλιογραφία και τις στρατηγικές που αφορούν τη μικρομάθηση, όπως μάθηση από το κινητό, μάθηση μέσω βίντεο, μάθηση με πολύ στόχους, κοινωνική μάθηση και πρόσθεσαν το επιπλέον στοιχείο ότι λειτουργεί καλύτερα με ενεργητικές εκπαιδευτικές στρατηγικές, όπως είναι η άμεση

ανατροφοδότηση και τα διαδραστικά σενάρια, επίσης χαρακτηριστικά της Project-Based Learning (Alias, N. F., & Abdul Razak, 2024). Οι Venkat et al 2020, συνδέουν τη μικρομάθηση με τη θεωρία του γνωστικού φόρτου (Cognitive Load Theory - CLT), σε μία εκπαιδευτική παρέμβαση που μελετά τη λειτουργική μνήμη (Working Memory) και καταλήγει ότι καταλήγοντας στα ουσιώδη, μπορεί να επιτευχθεί μείωση του φόρτου και αναβάθμιση των μαθησιακών αποτελεσμάτων (Venkat et al, 2020).

Συνολικά, μπορεί να ειπωθεί ότι η Project-Based Learning μπορεί να συνδυαστεί με τη Μικρομάθηση δημιουργώντας συνθήκες ευνοϊκές στη μάθηση, όμως ιδανικά, έχοντας πάντα υπόψη την επικινδυνότητα λόγω της υπεραπλούστευσης, η οποία μπορεί να προληφθεί διατηρώντας ένα συγκεκριμένο πλαίσιο.

1.1.3. Συναισθηματική Νοημοσύνη

Η συναισθηματική νοημοσύνη παίζει κεντρικό ρόλο σε αυτή τη διπλωματική εργασία. Είναι απαραίτητη η ανάπτυξη της δεξιότητας της αναγνώρισης συναισθημάτων από τους μαθητές, στον εαυτό τους και τους άλλους. Μετά τον εντοπισμό ακολουθεί η κατανόηση αυτών των συναισθημάτων, ώστε να φτάσουμε στην αποτελεσματική διαχείρισή τους (Goleman, 1998a). Σύμφωνα με τον Goleman (1998a), η συναισθηματική νοημοσύνη περιλαμβάνει πέντε βασικές διαστάσεις: την αυτοεπίγνωση, την αυτορρύθμιση, την παρακίνηση, την ενσυναίσθηση και τις κοινωνικές δεξιότητες, οι οποίες συμβάλλουν καθοριστικά στην προσωπική, κοινωνική και ακαδημαϊκή ανάπτυξη του ατόμου (Goleman, 1998a) (Σχήμα 2).



Σχήμα 2: Τα 5 στοιχεία της συναισθηματικής νοημοσύνης (Coplay, 2025)

Η έρευνα διαπιστώνει τη σημασία της ενσωμάτωσης της συναισθηματικής νοημοσύνης, τόσο στη μαθησιακή διαδικασία όσο και στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Επομένως, είναι απαραίτητο να δώσουμε βάση σε αυτή ήδη από τα πρώτα βήματα της ανάπτυξης του παιδιού, ενώ στο τομέα της εκπαίδευσης, πρέπει να συμπεριλαμβάνεται στους στόχους ακόμη από της προσχολική ηλικία. Η έκφραση των συναισθημάτων βοηθά στην αναγνώρισή τους και συμβάλλει στη διαμόρφωση του χαρακτήρα και της προσωπικότητας. Η ανεπτυγμένη συναισθηματική νοημοσύνη οδηγεί τα παιδιά στο να σέβονται τη διαφορετικότητα και να αναπτύσσουν τον αλληλοσεβασμό, να διαπιστώσουν από νωρίς πως η συμπεριφορά τους έχει αντίκτυπο και οι αντιδράσεις των σε αυτή μπορεί να διαμορφώσει την καθημερινότητα και την ψυχολογία τους. Επίσης, βλέπουν στην πράξη τον αντίκτυπο των αποφάσεών τους και διαπιστώνουν ότι έχουν ισχύ και δύναμη να επηρεάσουν τις ζωές των συμμαθητών τους.

1.1.4. Ενεργός Πολιτειότητα

Η Ενεργός πολιτειότητα είναι μέρος της άρτιας ανάπτυξης ενός παιδιού σε υπεύθυνο πολίτη. Το Πρόγραμμα Σπουδών (Π.Σ.) «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» (ΥΠΠΑΘ, 2024) έχει ως στόχο να προετοιμάσει τους μαθητές, εξοπλίζοντάς τους με κριτική σκέψη και

κοινωνική υπευθυνότητα, ώστε η συμβολή τους στο κοινό όφελος να είναι ουσιαστική και συνεχής, να βασίζεται στην αειφορία και την κοινωνική δικαιοσύνη. Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, επιχειρείται αυτό το σχέδιο μαθήματος η σχεδίαση βιωματικών και συνεργατικών εκπαιδευτικών παρεμβάσεων με σκοπό την ενίσχυση του αισθήματος της συμμετοχικότητας και κοινωνικής αλληλεγγύης για τη δόμηση συναισθηματικά υγιών και κοινωνικά ενεργών παιδιών.

Μελέτες ερευνούν και αναδεικνύουν με ποιον τρόπο τα παιδιά λειτουργούν ενεργά και αλληλεπιδρούν μέσα στο περιβάλλον τους, εφόσον αυτό είναι γόνιμο, ήδη από τη μικρή ηλικία 0-6 ετών, πώς εκφράζουν στοιχεία πολιτειότητας μέσα από καθημερινές πράξεις φροντίδας και συνεργασίας, αποδεικνύοντας ότι η πολιτειότητα εκφράζεται ήδη μέσα από απλές ανθρώπινες αξίες και δικαιώματα και όχι πολύπλοκες θεωρίες πολιτικής γνώσης (Ryder & Robson, 2023). Για τον λόγο αυτό, μελετήθηκε με θετικά ευρήματα, ο ρόλος της εκπαίδευσης στην καλλιέργεια των δημοκρατικών αξιών και της κοινωνικής συμμετοχής σε αυτές τις ηλικίες (Ryder & Robson, 2023).

Μελέτες όπως αυτή των Álamo-Bolaños et al. (2024), επιβεβαιώνουν το γεγονός ότι εκπαιδευτικές πρακτικές μπορούν να προάγουν την πολιτειότητα με συνεργατικό και βιωματικό τρόπο (Álamo-Bolaños et al. 2024). Η εκπαίδευση στην ενεργό πολιτειότητα στοχεύει στη διαμόρφωση μαθητών που συμμετέχουν, συνεργάζονται και αναλαμβάνουν ευθύνη στο πλαίσιο της κοινότητας, συμβάλλοντας στη δημιουργία δημοκρατικών και βιώσιμων κοινωνιών (Flemming et al., 2021).

1.1.5. Συμπερίληψη & Ένταξη

Το θέμα της συμπερίληψης και της ένταξης απασχολεί ιδιαίτερα τη σημερινή κοινωνία. Αναμφισβήτητα, το παιδαγωγικό περιβάλλον πάντα έχρηζε διαφοροποίησης, στην οποία όμως δε δίνονταν η ίδια σημασία, ενώ ειδικά τα τελευταία τριάντα (30) χρόνια είναι διαρκώς μεταβαλλόμενο παρουσιάζοντας σημαντική ετερότητα, χάρη σε δύο, επίσης κύριους, λόγους, ο ένας, η δυνατότητα φοίτησης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, καθώς επίσης, η μεγάλη εξειδίκευση στην κατηγοριοποίηση

των διαφόρων μαθησιακών δυσκολιών, και ο δεύτερος, η μετακίνηση πληθυσμών λόγω οικονομικής μετανάστευσης ή προσφυγικών ροών.

Τα παραπάνω ζητήματα έγιναν κύριο μέλημα της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης, η οποία με έμφαση στη διαφοροποίηση, καλείται να αποτελέσει τον οριζόντιο άξονα (UNESCO, 2017), τον συνδετικό κρίκο για την ισότιμη συμμετοχή και την παροχή ευκαιριών σε όλους τους μαθητές. Στο ίδιο μήκος κυμαίνεται ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός και για τις ανάγκες της δια ζώσης μάθησης και για την εξ αποστάσεως, της ηλεκτρονικής μάθησης, θέτοντας κύριο στόχο ένα πολυτροπικό και βιωματικό μαθησιακό πλαίσιο που προάγει τη συμπερίληψη, τη συναισθηματική νοημοσύνη και την ενεργό συμμετοχή, ήδη από τα πρώτα σχολικά βήματα (UNESCO, 2017; UNESCO, 2020).

Η συμπερίληψη και η ένταξη δεν αφορούν πλέον αποκλειστικά την αντιμετώπιση των ειδικών εκπαιδευτικών αναγκών, αλλά αποτελούν ένα ευρύ αίτημα, παιδαγωγικό και κοινωνικό, που συνδέεται με τη διαφορετικότητα, τον σεβασμό, την ισότητα, τη δικαιοσύνη (Tomlinson, 2014). Το συμπεριληπτικό ύφος είναι πλέον προϋπόθεση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, με την πεποίθηση ότι οι στόχοι είναι επιτεύξιμοι εάν και εφόσον προσαρμοστεί κατάλληλα, με την εκπαίδευση να καλείται σε συνεχή έρευνα και μελέτη πρακτικών και προσεγγίσεων οι οποίες να λαμβάνουν υπόψη τη μοναδικότητα του κάθε μαθητή και να προάγουν δεξιότητες απαραίτητες για μία γεμάτη και ισότιμη ζωή, μέσα από τη συμμετοχή, τη βιωματικότητα, τη συνεργασία (Florian & Black-Hawkins, 2011). Σε αυτό το πλαίσιο κινείται και η παρούσα εργασία, επιχειρώντας να συνδυάσει τις ευεργεσίες διαφόρων στοιχείων για τον ίδιο σκοπό.

1.1.6. Παιχνιδοποίηση

Τέλος, για την ολοκλήρωση της περιγραφής των βασικών πυλώνων του παρόντος σχεδίου μαθήματος, λίγα λόγια για την μέθοδο της παιχνιδοποίησης, η επίδραση της οποίας στην ανθρώπινη συμπεριφορά έχει γίνει αντικείμενο μελέτης, ήδη από την εποχή της ανάπτυξης των πρώτων βιντεοπαιχνιδιών, που επέτρεψαν την

παρακολούθηση και μελέτη των επιπτώσεων των μηχανισμών του παιχνιδιού σε μεγαλύτερη κλίμακα, σε διαφορετικά περιβάλλοντα ανά τον κόσμο, σε ποικίλες ηλικιακές ομάδες, προκαλώντας το ενδιαφέρον και εμπνέοντας την ιδέα της εφαρμογής τους σε άλλα περιβάλλοντα, εκτός παιχνιδιού.



Σχήμα 3: Παιχνιδοποίηση (Kurt, 2023)

Όπως φαίνεται στο σχήμα (Σχήμα 3), η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί στοιχεία όπως η παρακίνηση, η ενεργός εμπλοκή, οι σαφείς στόχοι, οι ανταμοιβές, η πρόκληση και ο ανταγωνισμός, με σκοπό την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας και της συμμετοχής των εκπαιδευομένων με σκοπό την ενίσχυση της συμμετοχής και της μαθησιακής εμπειρίας (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Werbach & Hunter, 2012).

Επακολούθως, οι στρατηγικές της παιχνιδοποίησης προσέθεσαν παιδαγωγική αξία στη μαθησιακή διαδικασία που αφορά κοινές αποστολές, ανάπτυξη συνεργατικότητας, ευχάριστη μάθηση, διάρκεια μαθησιακών αποτελεσμάτων, ενίσχυση του ενδιαφέροντος των εκπαιδευομένων, προσήλωση και αύξηση της ενεργού συμμετοχής (Karagianni & Mastrodimos, 2018). Ειδικότερα μάλιστα, ακόμη οι θετικές επιπτώσεις της παιχνιδοποίησης σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες, έχουν διαφανεί ακόμη και σε περιπτώσεις παιδιών με αναπηρία (Karagianni & Mastrodimos, 2018). Αναλυτικότερα, τα ερευνητικά αποτελέσματα δείχνουν, ότι η σχεδιαστική στρατηγική της

παιχνιδοποίησης μπορεί να συνδεθεί πέρα των εξωτερικών, και με εσωτερική παρακίνηση, προσφέροντας μαθησιακές εμπειρίες με θετικότερο πρόσημο, ιδίως σε μαθητές μικρότερης ηλικίας (Karagianni & Mastrodimos, 2018).

Παράλληλα, η αξιοποίηση σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, συμπεριλαμβανομένων εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης, δύναται να λειτουργήσει υποστηρικτικά στον παιδαγωγικό σχεδιασμό, όχι ως αυτοσκοπός, αλλά ως μέσο ενδυνάμωσης της μαθησιακής εμπλοκής και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών, στοιχείο που αναλύεται διεξοδικότερα σε επόμενα κεφάλαια της παρούσας εργασίας.

1.2. Παρουσίαση της Προβληματικής

Παρά τη σαφή θεωρητική και θεσμική στροφή προς τη συμπεριληπτική εκπαίδευση, η καθημερινή σχολική πρακτική εξακολουθεί να αντιμετωπίζει σημαντικές δυσκολίες ως προς την ουσιαστική εφαρμογή της. Το σύγχρονο σχολείο καλείται να ανταποκριθεί σε ένα ανομοιογενές μαθητικό δυναμικό, με ποικίλες μαθησιακές ανάγκες, κοινωνικοπολιτισμικά χαρακτηριστικά, γλωσσικές αφετηρίες και συναισθηματικά προφίλ, συχνά μέσα σε πλαίσια που παραμένουν προσανατολισμένα σε ομοιογενή μοντέλα διδασκαλίας, περισσότερο για λόγους πρακτικούς και οικονομικούς. Επικεντρώνοντας όμως, στην ανάγκη της βελτίωσης του ποσοστού της ενεργού συμμετοχής και των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, σύγχρονες μελέτες επισημαίνουν τον σημαντικό ρόλο των συμπεριληπτικών πρακτικών και την θετική ενίσχυση της χρήσης τους προς αυτή την κατεύθυνση (Vorlíček, 2024; Hendriksen et al., 2024)

Σημαντικός παράγοντας είναι σύμφωνα με τις μελέτες, ο σωστός και θεωρητικά τεκμηριωμένος παιδαγωγικός σχεδιασμός, καθώς η εμπλοκή των μηχανισμών του παιχνιδιού δεν αρκούν για την επιτυχία των μαθησιακών στόχων (Dichev & Dicheva, 2024), ενώ επιπλέον αναγνωρίζεται η ανάγκη για πιο ολιστικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις (Toda et al., 2024), αλλά και για περαιτέρω μελέτη και έρευνα, αφού διαπιστώνονται πολλά ερευνητικά κενά (Al-Azawei, et al., 2025). Σύμφωνα με τους Sailer και Homner (2024), σημαντικό ρόλο παίζουν επίσης η αυτοπεποίθηση και η αυτονομία,

καθώς ακόμη και σε παιγνιώδη περιβάλλοντα μάθησης, η χαμηλή αίσθηση ικανότητας μπορεί να αποτελέσει τροχοπέδη (Sailer & Homner, 2024).

Η έλλειψη λοιπόν, ευέλικτων διδακτικών προσεγγίσεων, διαφοροποιημένων πρακτικών και παιδαγωγικών εργαλείων που να υποστηρίζουν τη συμμετοχή όσο το δυνατό πιο πολλών μαθητών οδηγεί, στην πράξη, σε φαινόμενα αποκλεισμού, παθητικής συμμετοχής (Tomlinson, 2005; Subban, 2006) ή μαθησιακής και κοινωνικής αποστασιοποίησης (Curneen, 2023; Guo et al., 2025), ιδιαίτερα στις πρώτες σχολικές ηλικίες, όπου η συμμετοχή συνεπάγεται επιπτώσεις στην καλλιέργεια της αυτοπεποίθησης και στη δόμηση της ψυχολογίας και της στάσης του παιδιού σε σχέση με το εκπαιδευτικό πλαίσιο και τη συμμετοχή στα κοινά. Οι Kapp & Defelice (2024) αναδεικνύουν τη μικρομάθηση ως καλή στρατηγική για εκπαιδευτικά σενάρια που απευθύνονται σε ποικίλες ηλικιακές ομάδες (Kapp & Defelice, 2024), όμως δεν υπάρχουν ακόμη πολλές μελέτες που να αφορούν το Νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του Δημοτικού.

Η προβληματική αυτή καθίσταται εντονότερη στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στην Α’ Δημοτικού, όπου οι μαθητές βρίσκονται σε κρίσιμη αναπτυξιακή φάση και διαμορφώνουν τις πρώτες τους στάσεις απέναντι στη μάθηση, τη συνεργασία και τη σχολική πραγματικότητα. Η ανάγκη για συμπεριληπτικά παιδαγωγικά πλαίσια που να συνδυάζουν τη γνωστική μάθηση με τη συναισθηματική υποστήριξη, την ενεργό συμμετοχή και την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων αναδεικνύεται ως ουσιαστική. Μελέτες δείχνουν ότι ενεργητικές μεθοδολογίες, όπως αυτή της Project-Based Learning, μπορούν να υποστηρίξουν την ηλεκτρονική μάθηση με χαρακτήρα συμπεριληπτικό (López-Gil & Molina, 2025).

Η συμπερίληψη στην προκειμένη μελέτη, εκλαμβάνεται ως χαρακτηριστικό του μαθησιακού περιβάλλοντος (López-Gil & Molina, 2025; Nikou & Economides, 2025), και κατά αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύει τη σημαντικότητα της καλλιέργειάς της ως μαθησιακό στόχο πολύπλευρα, όπως έχει επιλεχθεί και σε αυτή τη διπλωματική εργασία.

Στο πλαίσιο αυτό, η έρευνα και η μελέτη δείχνει αυξημένο ενδιαφέρον για την σύνδεση και αλληλεπίδραση της παιχνιδοποίησης και της συμπερίληψης (Martí-Parreño et al.,2024), ενώ ανακύπτει το ερώτημα κατά πόσο σύγχρονες μαθητοκεντρικές προσεγγίσεις, όπως η Project-Based Learning (López-Gil & Molina, 2025; Nikou & Economides, 2025), σε συνδυασμό με στρατηγικές όπως η μικρομάθηση και η παιχνιδοποίηση, μπορούν να λειτουργήσουν ως αποτελεσματικά εργαλεία για την προώθηση της συμπερίληψης, της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας από τις πρώτες σχολικές ηλικίες.

1.3. Σκοπός της διπλωματικής εργασίας

Σκοπός της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός ψηφιακού σχεδίου μαθήματος (E-Course), βασισμένου στη μεθοδολογία Project-Based Learning, το οποίο απευθύνεται σε μαθητές Α΄ Δημοτικού και στοχεύει στην καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης μέσα από αναπτυξιακά κατάλληλες και μαθητοκεντρικές πρακτικές με τη βοήθεια μηχανισμών παιχνιδοποίησης. Αξιοποιούνται παιγνιώδη στοιχεία, συνεργατικές δραστηριότητες και αυθεντικά προβλήματα από την καθημερινή ζωή, με στόχο την ενεργή εμπλοκή όλων των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Επιδιώκεται εστίαση στον παιδαγωγικό και ψηφιακό σχεδιασμό ενός μαθησιακού περιβάλλοντος που δεν λειτουργεί ως απλό αποθετήριο υλικού, αλλά ως δομημένο πλαίσιο μάθησης με σαφείς παιδαγωγικούς ρόλους, αποστολές, σενάρια, συνεργασία και αναστοχασμό.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη διαφοροποίηση και στη δημιουργία συνθηκών ισότιμης συμμετοχής, ώστε το E-Course να είναι προσβάσιμο και λειτουργικό για ένα ανομοιογενές μαθητικό κοινό, λαμβάνοντας υπόψη τις γνωστικές, κοινωνικές και συναισθηματικές ανάγκες των μαθητών της πρώτης σχολικής ηλικίας.

Ειδικότερα, η εργασία επιδιώκει:

- την ενίσχυση βασικών κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, όπως η αναγνώριση και διαχείριση συναισθημάτων, η ενσυναίσθηση και η συνεργασία,

- την καλλιέργεια στάσεων υπευθυνότητας, συμμετοχής και σεβασμού προς τον άλλον, ως θεμέλια της ενεργού πολιτειότητας,
- τη δημιουργία ενός συμπεριληπτικού μαθησιακού περιβάλλοντος που αντιμετωπίζει τη διαφορετικότητα ως πηγή μάθησης και όχι ως εμπόδιο,
- τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η Project-Based Learning και η παιχνιδοποίηση μπορούν να υποστηρίξουν τη συμπερίληψη και την ενεργή μάθηση στην Α΄ Δημοτικού μέσα από ψηφιακά μέσα.

Η παρούσα διπλωματική δεν αποσκοπεί μόνο στην ανάπτυξη ενός σχεδίου μαθήματος, με την έννοια ενός ακόμη προϊόντος αλλά κυρίως στην τεκμηρίωση ενός όσο το δυνατόν, ολοκληρωμένου παιδαγωγικού σχεδιασμού, ο οποίος μπορεί να λειτουργήσει ως πρόταση και πλαίσιο αναφοράς για μελλοντικές εφαρμογές συμπεριληπτικών, μαθητοκεντρικών και ψηφιακά υποστηριζόμενων παρεμβάσεων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Πίνακας 1: Θεωρητικές έννοιες (constructs) και σχεδιαστικοί παράγοντες της παρούσας μελέτης

Έννοια	Είδος	Επίπεδο	Ρόλος στην έρευνα	Ενδεικτικοί δείκτες
Συναισθηματική Νοημοσύνη	Construct	Ατομικό	Μαθησιακό αποτέλεσμα	Αναγνώριση συναισθημάτων, διαχείριση αποτυχίας, ενσυναίσθηση
Ενεργός Πολιτειότητα	Construct	Κοινωνικό	Μαθησιακό αποτέλεσμα	Συμμετοχή, ανάληψη ρόλων, υπευθυνότητα
Συμπερίληψη	Construct	Περιβάλλον	Παιδαγωγική ποιότητα/ Μαθησιακό Αποτέλεσμα	Ισότιμη συμμετοχή, προσβασιμότητα, αποδοχή
Project-Based Learning	Μεθοδολογία	Σχεδιασμός	Πλαίσιο	Συνεργατικές δραστηριότητες, αυθεντικά έργα
Παιχνιδοποίηση	Μηχανισμός	Σχεδιασμός	Υποστηρικτικός παράγοντας	Αποστολές, ανατροφοδότηση, ρόλοι

Σημείωση: Ο πίνακας αποτελεί συνθετική αποτύπωση των βασικών εννοιών της μελέτης, όπως αυτές αξιοποιούνται στο θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

1.4 Καινοτομία της διπλωματικής Εργασίας

Η καινοτομία της παρούσας διπλωματικής εργασίας δεν εντοπίζεται σε ένα μεμονωμένο στοιχείο, αλλά στον συστηματικό και ολιστικό συνδυασμό παιδαγωγικών προσεγγίσεων, μεθοδολογιών και στόχων. Συγκεκριμένα, η εργασία συνθέτει τη Project-Based Learning, την παιχνιδοποίηση, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα, τον ψηφιακό παιδαγωγικό σχεδιασμό μέσω E-Course και τη συμπεριληπτική και ενταξιακή προσέγγιση, εστιάζοντας στην Α' Δημοτικού.

Ο συνδυασμός αυτός, ιδιαίτερα για μαθητές τόσο πρώιμης σχολικής ηλικίας, εμφανίζεται περιορισμένος στη διεθνή βιβλιογραφία και ακόμη περισσότερο στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα, γεγονός που προσδίδει στην παρούσα εργασία χαρακτήρα πρωτοτυπίας. Προσπάθειες έχουν αρχίσει να γίνονται στα πλαίσια του εκπαιδευτικού προγράμματος «Δράσεις ενεργού πολίτη», όμως βρίσκονται ακόμη σε αρχικό στάδιο. Επιδιώκεται σχεδιασμός παρέμβασης σε πολύ πρώιμη ηλικία, επιδιώκοντας τη διαμόρφωση της συνείδησης των παιδιών με κατεύθυνση προς την υπευθυνότητα, τη λογική της συμμετοχής στα κοινά, ενεργοποιώντας τα και εμπλέκοντάς τα σε μηχανισμούς που τα προετοιμάζουν για τις επόμενες βαθμίδες του Δημοτικού σχολείου, αλλά παράλληλα τα εξοπλίζουν με ευαισθησία για τον συνάνθρωπο και την κοινωνία, καλώντας τα να μεγαλώσουν στα 'ακατέργαστο' παιδικό τους μυαλό και στα άπειρα ακόμη, παιδικά τους μάτια, την εικόνα του κόσμου γύρω τους.

Επίσης, ο ολιστικός σχεδιασμός που επιχειρείται αποτελεί βασικό στοιχείο αυτής της προσπάθειας, καθώς αντιμετωπίζει τη μάθηση ως ενιαία διαδικασία γνωστικής, κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης.

Η επιλογή της Α' Δημοτικού ως πεδίου εφαρμογής συνιστά επίσης καινοτομία, καθώς επιδιώκεται παιδαγωγική παρέμβαση σε κρίσιμη αναπτυξιακή φάση, με στόχο τη διαμόρφωση στάσεων υπευθυνότητας, συνεργασίας και συμμετοχής στα κοινά από τις πρώτες σχολικές εμπειρίες. Η πρώιμη καλλιέργεια της συναισθηματικής ευαισθησίας και της κοινωνικής συνείδησης αντιμετωπίζεται ως θεμέλιο για τη μετέπειτα εκπαιδευτική και κοινωνική πορεία των μαθητών.

Ιδιαίτερο στοιχείο καινοτομίας αποτελεί η προσέγγιση της συμπερίληψης και της ένταξης όχι ως μεμονωμένων ή παράλληλων στόχων, που αφορούν μερικά μέλη του μαθητικού συνόλου, αλλά ως αναπόσπαστη προϋπόθεση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στην παρούσα εργασία, η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργούς πολιτειότητας λειτουργεί αμφίδρομα, ταυτόχρονα με τη συμπερίληψη, καθώς αφενός δημιουργεί συνθήκες αποδοχής και ισότιμης συμμετοχής και αφετέρου ενισχύεται από ένα παιδαγωγικό περιβάλλον που σέβεται τη διαφορετικότητα και επιδιώκει την πολύπλευρη διαπαιδαγώγηση με στόχο να θέσει τις βάσεις για τη διάπλαση ολοκληρωμένων, σκεπτόμενων και ευτυχισμένων ανθρώπων. Η παιγνιώδης προσέγγιση και η ενεργός μάθηση μέσω αυθεντικών ερωτημάτων, ζητημάτων και σεναρίων από την καθημερινή ζωή ενισχύουν τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών στο πλαίσιο της Project-Based Learning.

Ως προς τον ψηφιακό παιδαγωγικό σχεδιασμό, αυτό το σχέδιο μαθήματος που αναπτύσσεται, δεν αντιμετωπίζεται ως απλό αποθετήριο υλικού ή ως συμβατικό σύστημα διαχείρισης μάθησης. Αντιθέτως, αποτελεί ένα δομημένο μαθησιακό περιβάλλον με σαφείς παιδαγωγικούς ρόλους, σενάρια, αποστολές, συνεργατικές δραστηριότητες και αναστοχασμό, προσαρμοσμένο στις αναπτυξιακές ανάγκες μαθητών Α' Δημοτικού.

Η μεταφορά της Project-Based Learning σε ψηφιακό περιβάλλον (E-Course) για τόσο μικρές ηλικίες συνιστά από μόνη της καινοτόμο πρακτική, καθώς απαιτεί ιδιαίτερη μέριμνα ως προς τη γλωσσική απλότητα, την παιγνιώδη διάσταση και τη συμπεριληπτική πρόσβαση, ενώ συγχρόνως δίνει νέες εμπειρίες στα παιδιά για μία ακόμη διάσταση της χρήσης της τεχνολογίας.

Τέλος, η καινοτομία της παρούσας εργασίας εντοπίζεται και στον σκοπό της χρήσης των επιλεγμένων παιδαγωγικών εργαλείων. Η Project-Based Learning, η παιχνιδοποίηση και η τεχνολογία δεν αξιοποιούνται για λόγους επιφανειακής ενίσχυσης της ελκυστικότητας του μαθήματος, αλλά ως συνειδητές επιλογές για την υποστήριξη της κοινωνικοσυναισθηματικής ανάπτυξης, την καλλιέργεια δημοκρατικής κουλτούρας και την προετοιμασία ενεργών πολιτών.

1.5 Ερευνητικά Ερωτήματα

Για τις ανάγκες της διπλωματικής εργασίας επιδιώκεται να διερευνηθεί ο παιδαγωγικός σχεδιασμός και η εκπαιδευτική δυναμική ενός παιχνιδοποιημένου E-Course, βασισμένου στη μεθοδολογία της Project-Based Learning, με στόχο την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης σε μαθητές Α΄ Δημοτικού.

Η Project-Based Learning και η παιχνιδοποίηση δεν αντιμετωπίζονται στην παρούσα έρευνα ως αυτοτελείς μεταβλητές προς σύγκριση, αλλά ως συμπληρωματικοί παιδαγωγικοί μηχανισμοί που διαμορφώνουν το μαθησιακό περιβάλλον και υποστηρίζουν την καλλιέργεια κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, ενεργού πολιτειότητας και συμπερίληψης.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω, διατυπώνονται τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα και επιμέρους ερωτήματα, τα οποία επίσης, αποτυπώνονται σχηματικά (Εικόνα 6):

1ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_1: Συναισθηματική Νοημοσύνη και Ενεργός Πολιτειότητα)

RQ_1: Σε ποιον βαθμό μπορεί η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης να υποστηρίξει την ανάπτυξη της ενεργού πολιτειότητας σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό σχέδιο μαθήματος;

Δεδομένου ότι, από τη μία πλευρά, βασικά χαρακτηριστικά που σχετίζονται με την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης είναι η αναγνώριση των συναισθημάτων στον εαυτό και σε άλλους, η έκφραση συναισθημάτων με κατάλληλο τρόπο, η ρύθμιση των βασικών συναισθημάτων, όπως η απογοήτευση και η αποδοχή του λάθους και η ενσυναίσθηση, η συνεργατική συμπεριφορά (Lawson et al., 2019), και από την άλλη πλευρά, βασικές διαστάσεις της ενεργού πολιτειότητας είναι η συμμετοχή και ανάληψη ενεργών ρόλων, η τήρηση κανόνων και κοινών συμφωνιών, ο σεβασμός, η υπευθυνότητα και η ικανότητα για συνεργασία μέσα στην ομάδα, τα επιμέρους ερωτήματα διατυπώνονται ως εξής:

RQ_1.1: *Σε ποιον βαθμό ο προτεινόμενος μαθησιακός σχεδιασμός υποστηρίζει την αναγνώριση βασικών συναισθημάτων από τους μαθητές;*

RQ_1.2: *Σε ποιον βαθμό μπορεί η σωστή διαχείριση της αποτυχίας να ενισχύσει την ενεργό πολιτειότητα;*

RQ_1.3: *Σε ποιον βαθμό ενισχύουν την ενσυναίσθηση και την υπευθυνότητα των μαθητών οι συνεργατικές αποστολές στα πλαίσια της ομάδας;*

RQ_1.4: *Σε ποιον βαθμό ενισχύει το E-Course τη συμμετοχή και την ανάληψη ρόλων μέσα στην ομάδα;*

RQ_1.5: *Σε ποιον βαθμό τα στοιχεία παιχνιδοποίησης (αποστολές, ρόλοι, ανατροφοδότηση) συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ελκυστικού, συμμετοχικού και αναπτυξιακά κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας;*

RQ_1.6: *Σε ποιον βαθμό η εργασία πάνω σε αυθεντικά έργα (Project-Based Learning) υποστηρίζει τη συνεργασία και την ανάληψη ρόλων;*

RQ_1.7: *Σε ποιον βαθμό οι εκπαιδευτικοί αξιολογούν το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος ως παιδαγωγικά κατάλληλο, εφαρμόσιμο και υποστηρικτικό για την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης σε μαθητές Α΄ Δημοτικού;*

2ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_2: Ενεργός Πολιτειότητα και Συμπερίληψη)

RQ_2: Σε ποιον βαθμό μπορεί η καλλιέργεια της ενεργού πολιτειότητας να ενισχύσει τη συμπερίληψη σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό E-Course;

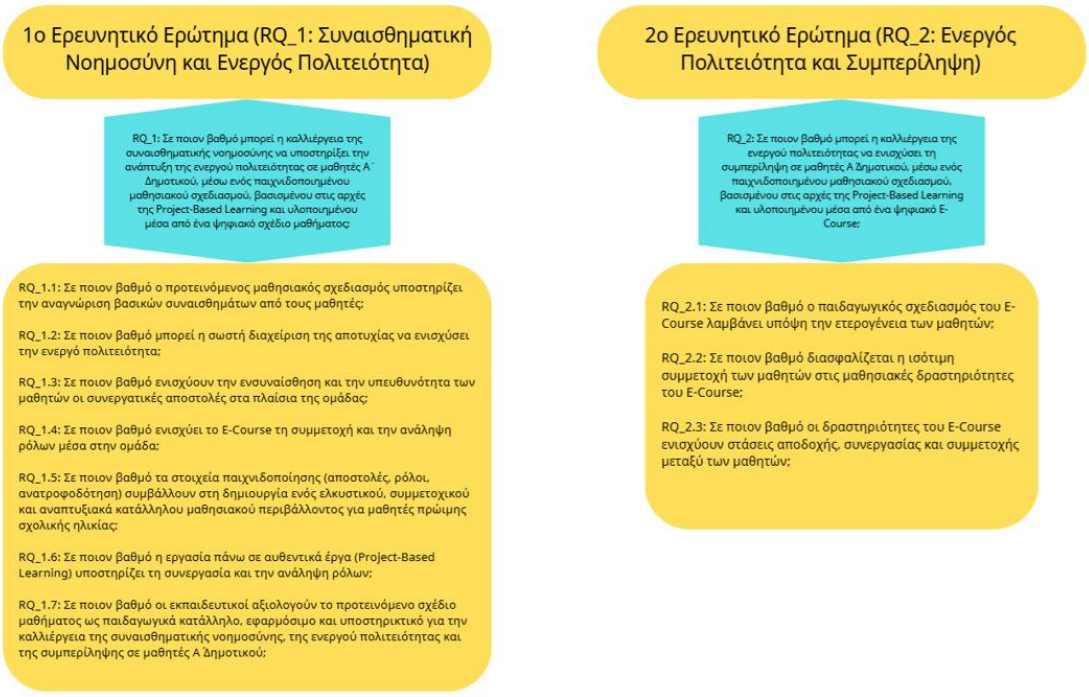
Λαμβάνοντας τα προαναφερθέντα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την ενεργό πολιτειότητα, καθώς επίσης, το γεγονός ότι η συμπερίληψη προϋποθέτει και συνεπάγεται την ισότιμη πρόσβαση σε δραστηριότητες, τη διαφοροποίηση στον σχεδιασμό, με σκοπό την ευκαιρία όλων για επιτυχία και συμμετοχή (ρυθμός, τρόπος, ρόλοι), την έμπνευση συναισθημάτων αποδοχής και συμμετοχής (Booth & Ainscow, 2011) επιλέγονται και διατυπώνονται τα εξής επιμέρους ερωτήματα:

Επιμέρους ερωτήματα:

RQ_2.1: *Σε ποιον βαθμό ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του E-Course λαμβάνει υπόψη την ετερογένεια των μαθητών;*

RQ_2.2: *Σε ποιον βαθμό διασφαλίζεται η ισότιμη συμμετοχή των μαθητών στις μαθησιακές δραστηριότητες του E-Course;*

RQ_2.3: *Σε ποιον βαθμό οι δραστηριότητες του E-Course ενισχύουν στάσεις αποδοχής, συνεργασίας και συμμετοχής μεταξύ των μαθητών;*



Σχήμα 4: Ερευνητικά Ερωτήματα.

Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

1.6 Γενική Επισκόπηση της Μεθοδολογίας

Για τις ανάγκες της παρούσας διπλωματικής εργασίας επιχειρείται ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός παιχνιδοποιημένου σχεδίου μαθήματος που θα λάβει τη μορφή E-Course, βασισμένου στη μεθοδολογία της Project-Based Learning, με στόχο την ενίσχυση της συμπερίληψης και της διευκόλυνση της ένταξης μέσω της καλλιέργειας της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας σε μαθητές Α' Δημοτικού. Η μεθοδολογική προσέγγιση της εργασίας είναι σχεδιαστική και αναπτυξιακή (*design-based (DBR)/ developmental research*), με έμφαση στον παιδαγωγικό σχεδιασμό και την τεκμηρίωσή του, λαμβάνοντας υπόψη τις αναπτυξιακές ιδιαιτερότητες των μαθητών της πρώτης σχολικής ηλικίας.

Αρχικά, καθορίστηκε η θεματική περιοχή, το ηλικιακό πλαίσιο εφαρμογής και το παιδαγωγικό υπόβαθρο της παρέμβασης. Ακολούθησε εκτενής βιβλιογραφική επισκόπηση σχετικών ερευνών και θεωρητικών πλαισίων που αφορούν τη συμπεριληπτική εκπαίδευση, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα,

την Project-Based Learning, την παιχνιδοποίηση και τη μικρομάθηση. Με βάση τα ευρήματα της βιβλιογραφίας διαμορφώθηκαν οι γενικοί και ειδικοί στόχοι της διπλωματικής, καθώς και τα ερευνητικά ερωτήματα που καθοδηγούν τον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε ο *εκπαιδευτικός σχεδιασμός του σεναρίου* με τον καθορισμό της δομής του σχεδίου μαθήματος, των παιδαγωγικών ρόλων, των δραστηριοτήτων, των αποστολών και των συνεργατικών διαδικασιών, σύμφωνα με τις αρχές της Gold Standard Project-Based Learning και της παιχνιδοποιημένης μάθησης. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη διαφοροποίηση, στη μικρομάθηση και στη δημιουργία συνθηκών ισότιμης συμμετοχής όλων των μαθητών. Ακολούθως, το σενάριο μεταφέρθηκε σε ψηφιακό περιβάλλον, με στόχο τη δημιουργία μίας λειτουργικής και αναπτυξιακά κατάλληλης παρέμβασης για μαθητές Α' Δημοτικού.

Η παρούσα εργασία δεν περιλαμβάνει την πλήρη πειραματική εφαρμογή του E-Course σε μαθητές, αλλά επικεντρώνεται στον *σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αξιολόγηση της παιδαγωγικής του ποιότητας*. Για τον σκοπό αυτό, προβλέπεται η αξιολόγηση του σχεδίου μαθήματος από εκπαιδευτικούς με εμπειρία στη σχολική εκπαίδευση, τη συμπερίληψη και την ηλεκτρονική μάθηση, μέσω κατάλληλων εργαλείων αξιολόγησης. Τα δεδομένα που θα προκύψουν θα αξιοποιηθούν ανατροφοδοτικά, με στόχο τη βελτίωση και την τεκμηρίωση της αποτελεσματικότητας του προτεινόμενου παιδαγωγικού σχεδιασμού.

1.7 Οργάνωση της Διπλωματικής Εργασίας

Στο πρώτο κεφάλαιο της διπλωματικής εργασίας παρουσιάζεται το *γενικό πλαίσιο της έρευνας*. Συγκεκριμένα, γίνεται εισαγωγή στις έννοιες της συμπερίληψης και της ένταξης στην εκπαίδευση, διατυπώνεται η προβληματική που οδήγησε στη συγκεκριμένη μελέτη και αποσαφηνίζεται ο σκοπός και οι στόχοι της εργασίας. Παράλληλα, αναδεικνύεται η καινοτομία της διπλωματικής, ορίζονται τα ερευνητικά ερωτήματα και παρουσιάζεται συνοπτικά η μεθοδολογική προσέγγιση που ακολουθείται, καθώς και η δομή των κεφαλαίων της εργασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο πραγματοποιείται *η βιβλιογραφική επισκόπηση και η θεωρητική θεμελίωση της έρευνας*. Αρχικά, αναλύονται οι βασικές αρχές της συμπεριληπτικής και ενταξιακής εκπαίδευσης, σε συνδυασμό με τη διαφοροποιημένη και μαθητοκεντρική μάθηση. Στη συνέχεια, εξετάζεται η Project-Based Learning, με έμφαση στα χαρακτηριστικά της και στο πλαίσιο της Gold Standard PBL, καθώς και η συμβολή της στην ενεργή μάθηση και τη συμπερίληψη. Ακολουθεί η παρουσίαση της θεωρίας της συναισθηματικής νοημοσύνης και η σύνδεσή της με την κοινωνική ανάπτυξη, τη συνεργασία και την ενεργό πολιτειότητα από τις πρώτες σχολικές ηλικίες. Επιπλέον, αναλύεται η παιχνιδοποίηση ως παιδαγωγική στρατηγική και διερευνάται ο ρόλος της μικρομάθησης και των ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων στη δημιουργία συμπεριληπτικών σχεδίων μαθημάτων για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται αναλυτικά *η μεθοδολογία της διπλωματικής εργασίας*. Περιγράφεται η ερευνητική προσέγγιση που υιοθετείται, ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του παιχνιδοποιημένου E-Course βασισμένου στη Project-Based Learning, καθώς και τα στάδια του εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Επιπλέον, προσδιορίζονται οι στόχοι της έρευνας, τα ερευνητικά ερωτήματα και τα κριτήρια αξιολόγησης του προτεινόμενου παιδαγωγικού σχεδιασμού. Παρουσιάζονται τα εργαλεία και οι διαδικασίες αξιολόγησης, καθώς και το πλαίσιο στο οποίο πραγματοποιείται η ανατροφοδότηση από εκπαιδευτικούς.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζονται και αναλύονται *τα αποτελέσματα της αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος*, όπως προκύπτουν από τα δεδομένα που συλλέχθηκαν μέσω των εργαλείων αξιολόγησης. Η ανάλυση επικεντρώνεται στην παιδαγωγική καταλληλότητα, τη συμπερίληψη, τη λειτουργικότητα και τη συμβολή του προτεινόμενου σχεδιασμού στην καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας.

Στο πέμπτο κεφάλαιο διατυπώνονται *τα συμπεράσματα της διπλωματικής εργασίας*, συζητούνται τα βασικά ευρήματα σε σχέση με τα ερευνητικά ερωτήματα και τον σκοπό της μελέτης και προτείνονται κατευθύνσεις για τη βελτίωση του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος, καθώς και προτάσεις για μελλοντική έρευνα.

Τέλος, στο παράρτημα περιλαμβάνονται ενδεικτικά στιγμιότυπα από το ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον, τα εργαλεία αξιολόγησης και πρόσθετο υποστηρικτικό υλικό που συμπληρώνει την κύρια εργασία.

Κεφάλαιο 2: Βιβλιογραφική Επισκόπηση

2.1 Εισαγωγή

Στο παρόν κεφάλαιο πραγματοποιείται βιβλιογραφική επισκόπηση των βασικών εννοιών και θεωρητικών προσεγγίσεων που σχετίζονται με τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη του προκείμενου σχεδίου μαθήματος. Αρχικά, παρουσιάζεται η μεθοδολογία της μάθησης βάσει έργου, Project-Based Learning, η οποία αποτελεί τον βασικό παιδαγωγικό άξονα της παρούσας εργασίας, καθώς και σύγχρονες εφαρμογές της στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Παράλληλα, γίνεται επιγραμματική αναφορά σε διεπιστημονικές προσεγγίσεις, όπως η STEAM-PBL, στο πλαίσιο της ευρύτερης βιβλιογραφικής χαρτογράφησης, χωρίς να αποτελούν κεντρικό θεωρητικό πυλώνα του σχεδιασμού.

Στη συνέχεια, το κεφάλαιο εστιάζει στις έννοιες της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης, οι οποίες συνιστούν βασικούς πυλώνες του εκπαιδευτικού σεναρίου. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην παιδαγωγική αξιοποίηση της παιχνιδοποίησης ως μέσου ενίσχυσης της συμμετοχής, της συνεργασίας και της κοινωνικοσυναισθηματικής ανάπτυξης των μαθητών της Α΄ Δημοτικού. Τέλος, παρουσιάζονται ερευνητικά δεδομένα και παιδαγωγικές προσεγγίσεις που τεκμηριώνουν τη συνάφεια των παραπάνω εννοιών με τον σχεδιασμό σύγχρονων, συμπεριληπτικών μαθησιακών εμπειριών.

2.2 Project-Based Learning

Το Project-Based Learning είναι μια παιδαγωγική προσέγγιση, μία διδακτική μέθοδος κατά την οποία ο εκπαιδευόμενος λαμβάνει μέρος ενεργά και πραγματεύεται θέματα που αφορούν τον πραγματικό κόσμο.

Οι μαθητές μαθαίνουν τη θεωρία μέσα από την πράξη, μέσα δηλαδή από την εφαρμογή, εργαζόμενοι πάνω σε θέματα και ερωτήματα, χρησιμοποιώντας την κριτική σκέψη, αποκτώντας και εφαρμόζοντας δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, μαθαίνοντας την σημασία της συνεργασία και την αυτοδιαχείριση, με σκοπό την μελέτη και διερεύνηση ερωτημάτων, προβλημάτων και άλλων προκλήσεων.

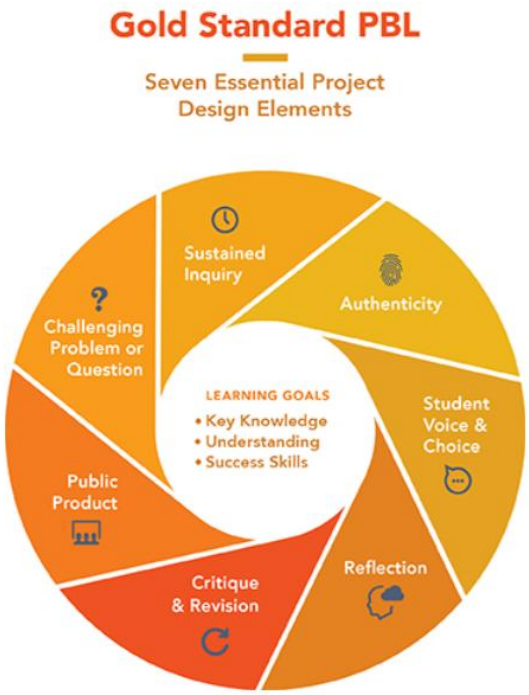
Η Project-Based Learning αντλεί τη θεωρητική της θεμελίωση από τη θεωρία του Πραγματισμού, του John Dewey, ο οποίος υποστήριξε θεωρητικά και τεκμηρίωσε παιδαγωγικά ότι τα παιδιά μπορούν ήδη από μικρή ηλικία να λάβουν μέρος ενεργά στην επίλυση προβλημάτων που άπτονται της πραγματικής ζωής και επομένως να επωφεληθούν από αυτή τη διαδικασία οικοδομώντας τη γνώση μέσα από ενεργές διαδικασίες (Dewey, 1938; Williams, 2017; Gutek, 2014; Krajcik & Blumenfeld, 2006). Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να επιλύσουν πιο σύνθετα προβλήματα συνδυάζοντας δεξιότητες, σκεπτόμενοι ολοένα πιο αυτόνομα. Βασικό εργαλείο σε αυτή τη διαδικασία είναι η μάθηση μέσω της επανάληψης. Τα παιδιά μελετούν το ερώτημα, σχεδιάζουν την επίλυσή του, κατόπιν την εκτελούν και επιστρέφουν για ανατροφοδότηση και αναστοχασμό των αποτελεσμάτων, μελετώντας πιθανές βελτιώσεις. Αυτή η διαδικασία, παρόλη τη δυσκολία, παράσχει τα εφόδια για την ανάπτυξη επίλυσης αυθεντικών προβλημάτων (Mills & Tregust, 2003). Βασικό συστατικό της διαδικασίας είναι η ανάπτυξη συνεργατικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, καθώς απαιτείται συνήθως η εργασία σε ομάδες, μέσα στις οποίες υπάρχουν όλες οι αναπόφευκτες διεργασίες που τις αφορούν, όπως επίλυση διαφορών, διαχείριση εντάσεων, επιχειρηματολογία για την υποστήριξη απόψεων.
Στην περίπτωση του μικρού της ηλικιακής ομάδας στην οποία απευθύνεται αυτό το E-Course, οι μαθητές γνωρίζουν σιγά σιγά τρόπους συνεργασίας με την ομάδα, απλούς τρόπους επίλυσης ζητημάτων, λογικούς τρόπους απάντησης ερωτημάτων, χτίζοντας έτσι μία σταθερή βάση, ικανή να στηρίξει τη συνέχιση αυτής της ενεργούς διαδικασίας με στις επόμενες τάξεις του δημοτικού, καθώς μεγαλώνουν (Ferrero et al., 2021).
Το Project-Based Learning μπορεί να παράσχει ένα πλαίσιο, μέσα στο οποίο οι εκπαιδευόμενοι βλέπουν το μαθησιακό αντικείμενο να γίνεται αληθινό και σχετικό, αφού συνδέεται με την καθημερινότητα, συνειδητοποιώντας έτσι την χρησιμότητά του και διατηρώντας το ενδιαφέρον και το κίνητρό τους για συμμετοχή και μάθηση, ενώ ταυτόχρονα παρακινούνται για ανάληψη πρωτοβουλιών κάνοντάς τους πιο υπεύθυνους και ανεξάρτητους, ικανότητες απαραίτητες για την πλήρη και ισότιμη ένταξή τους στα διάφορα κοινωνικά περιβάλλοντα που μπορεί να μετέχουν από αυτή τη μικρή ηλικία, και αργότερα στην ενήλικη ζωή τους.

Ένα μειονέκτημα του Project-Based Learning είναι ότι απαιτεί διαθεματική προσέγγιση στην μάθηση και μπορεί να είναι χρονοβόρα, στοιχεία που ίσως να μην είναι διαθέσιμα στα διάφορα μαθησιακά περιβάλλοντα. Μία περαιτέρω δυσκολία μπορεί να είναι η αξιολόγηση των μαθητών και των μαθησιακών αποτελεσμάτων, κάτι που προϋποθέτει τη δημιουργία αξιολογικών εργαλείων, μία πολλές φορές πολύπλοκη διαδικασία. Θα ήταν παράληψη να μην αναφερθεί ότι η επιτυχία του Project-Based Learning επίσης βασίζεται στην καλή γνώση αυτής της προσέγγισης από τον εκπαιδευτικό ή αντίστοιχα από τον δημιουργό του E-Course.

Η αποτελεσματικότητα του Project-Based Learning δεν μπορεί ακόμη να αποδειχθεί στο έπακρο από τις υπάρχουσες έρευνες για τις ηλικίες που αφορούν τις ανάγκες της διπλωματικής εργασίας, κάτι που ωθεί συνεχώς στην ανάγκη για επαναπροσδιορισμό των αξιολογικών εργαλείων, καθώς η χρήση της συγκεκριμένης διδακτικής μεθόδου συνιστάται για την ανάπτυξη πιο εξειδικευμένων γνώσεων (Ferrero 2021).

2.2.1 Gold Standard PBL

Στο πλαίσιο της συστηματικής μελέτης της Project-Based Learning από την PBLWorks, αναπτύχθηκε το μοντέλο Gold Standard PBL (Εικόνα 7), το οποίο με σκοπό της αποτελεσματικότερη και ευκολότερη χρήση της μεθοδολογίας PBL από τους εκπαιδευτικούς, προτείνει πιο τυποποιημένο τρόπο εφαρμογής της μεθοδολογίας και προσδιορίζει τα βασικά στοιχεία για ενίσχυση της ενεργούς συμμετοχής και υπευθυνότητας από τη μία, καθώς επίσης, τη διασφάλιση της ποιότητας των μαθησιακών αποτελεσμάτων (PBLWorks, n.d.-i).



Σχήμα 5: Βασικά στοιχεία Gold Standard PBL PBLWorks. (n.d.-a)

Στοιχείο 1: Βασικό ερώτημα (Challenging Problem or question)



Εικόνα 3 Gold Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 1 - Βασικό ερώτημα (PBLWorks, n.d.-i)

Το σωστά διατυπωμένο ποιοτικό ερώτημα, που αντικατοπτρίζει αυθεντικές συνθήκες, είναι το εφαλτήριο και το σημείο αναφοράς για ένα καλά οργανωμένο σχέδιο μαθήματος βασισμένο στη θεωρία Project-Based Learning. Τα βασικά χαρακτηριστικά ενός κατάλληλου ερωτήματος είναι να κινεί το ενδιαφέρον των μαθητών, να απαιτεί αναλυτική απάντηση, όχι μονολεκτική, αλλά μετά από αναζήτηση, μέσα από κριτική σκέψη και να είναι εναρμονισμένο με τους μαθησιακούς στόχους, ενώ το μειονέκτημα εντοπίζεται στο γεγονός είναι ότι παρόλο που το ενδιαφέρον διατηρείται και οι μαθητές ενεργοποιούνται, είναι δυσκολότερο να απαντηθούν (PBLWorks, n.d.-b). Αυτό το στοιχείο θα προσαρμοστεί αναλόγως, για τις ανάγκες της Α’ Δημοτικού και

δικαιολογεί το στοιχείο της μικρομάθησης, ώστε να εισάγονται έννοιες ομαλά, σε μικρό βαθμό, να παρέχεται χρόνος επεξεργασίας για τους μαθητές, να γίνεται υπενθύμιση στα παιδιά, σύνδεση με καθημερινά γεγονότα στο σχολείο.

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

Η παιδαγωγική μέθοδος Project-Based Learning καλλιεργεί στα παιδιά βασικές δεξιότητες απαραίτητες για την προσωπική, μαθησιακή και κοινωνική τους ανάπτυξη, όπως είναι η κριτική σκέψη, δημιουργικότητα και επίλυση προβλημάτων, εξαιτίας του γεγονότος ότι τα παιδιά επεξεργάζονται ζητήματα που άπτονται της πραγματικής ζωής και καλούνται να αναζητήσουν λύσεις.

Με την εμπλοκή των μαθητών επιτυγχάνεται η ενεργοποίησή τους σε καθημερινά προβλήματα. Τα παιδιά εξοπλίζονται με πιθανά σενάρια λύσεων που συνδέονται με τις εμπειρίες τους και τα κάνει πιο φιλότιμα απέναντι στις ανάγκες και στα συναισθήματα, τα δικά τους και των άλλων (Denham, 2006). Προάγεται η συμμετοχή όσο το δυνατόν περισσότερων μαθησιακών προφίλ μαθητών, περιλαμβάνοντας δραστηριότητες με οπτικό, ακουστικό υλικό, με διάφορους βαθμούς δυσκολίας, ώστε να παρέχεται το περιθώριο συμμετοχής ανάλογα με τις δυνατότητες.

Στοιχείο 2: Διερεύνηση (Sustained inquiry)



Εικόνα 4: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 2 - Διερεύνηση (PBLWorks, n.d.-i)

Η διαδικασία της διερεύνησης του ερωτήματος είναι συνεχής, επιμελής, πολύπλευρη, προς διάφορες κατευθύνσεις, απαιτούν έρευνα, κριτική τεκμηρίωση, ανάλυση και αναθεώρηση, στοιχεία που επιβεβαιώνουν τον ενεργητικό χαρακτήρα της Project-Based Learning, εξαιτίας του γεγονότος ότι τα παιδιά συμμετέχουν και διερευνούν ενεργά. Κρίσιμο σημείο αυτής της διαδικασίας είναι η διατύπωση ερωτήσεων από τους μαθητές, ώστε να οδηγηθούν σε βαθύτερη κατανόηση και γνώση (PBLWorks, n.d.-c)

➢ **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

Η διαδικασία της διερεύνησης αναπτύσσει την περιέργεια, τη διερευνητική σκέψη, την υπομονή και επιμονή, βοηθά στη διαπίστωση ότι υπάρχουν ποικίλοι νέοι χώροι να εξερευνηθούν, οι οποίοι συνδέονται με τις καθημερινές ανάγκες του παιδιού. Έρχεται μέσα από την πράξη, η συνειδητοποίηση ότι διαμέσου της συνεργασίας μπορεί κάποιος να πετύχει ευκολότερα, πιο δημιουργικά τους στόχους του, ενώ από την άλλη, τα παιδιά μαθαίνουν εξασκούνται στο να αναζητούν πληροφορίες, να τις επιλέγουν και να τις χρησιμοποιούν.

Η διαχείριση άγνωστων εννοιών, ζητημάτων, η επιλογή στόχων, η αναγνώριση των χρήσιμων πληροφοριών, η προσωπική προσπάθεια και η δύναμη αναζήτησης βοήθεια, είναι βασικά στοιχεία αυτορρύθμισης, που με τη σειρά τους, χτίζουν σταδιακά την κριτική σκέψη, δυνατούς χαρακτήρες με υπομονή και τα εξασκεί σε αντιδράσεις, όπως αποδοχή του λάθους, της αποτυχίας, της συνέχισης της προσπάθειας. Ποικίλες μαθησιακές ευκαιρίες προσφέρονται μέσα από τις διάφορες δραστηριότητες, όπως είναι οι ιστορίες, τα εκπαιδευτικά βίντεο, τα τραγούδια, η ζωγραφική, και όλα αυτά μέσα από διασκεδαστικές διαδρομές με μηχανισμούς παιχνιδιού, ώστε να τονώνουν την αυτοπεποίθηση και τη δυνατότητα συμμετοχής για περισσότερα παιδιά.

Στοιχείο 3: Αυθεντικότητα (Authenticity)



Εικόνα 5: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 3 – Αυθεντικότητα (PBLWorks, n.d.-i)

Εξαιρετικό βάρος έχει το σχεδιαστικό κομμάτι της αυθεντικότητας, με την έννοια της συσχέτισης του αντικειμένου μελέτης ενός σχεδίου μαθήματος, βασισμένο σε Project-Based Learning, με την πραγματική ζωή. Έτσι, ζητήματα της καθημερινότητας,

πραγματικές καταστάσεις και ανάγκες, αντιφεγγίζονται μέσα από εκπαιδευτικά σενάρια κατανοητά προς τους μαθητές, ενισχύοντας τη σύνδεση αυτών πέρα από τη σχολική ή την εικονική τάξη ή μία υποθετική πλοκή (PBLWorks, n.d.-d).

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

Επιδιώκεται σύνδεση της μάθησης με πραγματικές καταστάσεις. Οι μαθητές σταδιακά αναγνωρίζουν το συσχετισμό με τις καθημερινές τους ανάγκες ενισχύοντας μέσα τους το κίνητρο, την εμπιστοσύνη στη μαθησιακή διαδικασία και στους παιδαγωγούς, ενώ ταυτόχρονα παροτρύνει τη δημιουργικότητα. Συνεχής καλλιέργεια των συναισθημάτων των παιδιών, αναγνωρίζοντας τις δυσκολίες και τις ανησυχίες, παροτρύνοντάς τα και τονώνοντας την πίστη στις ικανότητές τους. Την ίδια στιγμή, τα παιδιά καλούνται μέσα από αυτή τη διαδικασία να αναγνωρίσουν σιγά σιγά κοινωνικά ζητήματα και σχήματα και να τα επεξεργαστούν, να ψάξουν πώς νιώθουν σχετικά με αυτά και να υποθέσουν τα συναισθήματα των συμμαθητών τους. Η συμπερίληψη επιδιώκεται από τη συμμετοχή, στον δυνατό βαθμό, όλων των μαθητών. Τα αυθεντικά παραδείγματα επιτρέπουν το περιθώριο της αξιοποίησης των εμπειριών του κάθε παιδιού, ανάλογα με τις δεξιότητες, το κοινωνικό και πολιτισμικό τους υπόβαθρο. Το γλωσσικό εμπόδιο δεν είναι εύκολο να προσπεραστεί συνήθως, όμως η επικοινωνία τονώνεται με διάφορους τρόπους, όπως οπτικοακουστικό υλικό και γιατί όχι, αυτόματη μετάφραση με τη βοήθεια της τεχνολογίας.

Στοιχείο 4: Φωνή και επιλογές μαθητών (Student voice and choice)



Εικόνα6: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 4 – Φωνή και επιλογές μαθητών (PBLWorks, n.d.-i)

Η ικανότητα στην έκφραση της γνώμης των μαθητών, το να έχουν φωνή και επιλογή, είναι μία πολύπλοκη διαδικασία, ενώ στην Project-Based Learning ειδικότερα, προκαλεί

τη διαφορά σε σχέση με μία οποιαδήποτε άλλη εργασία που ανατίθεται στα παιδιά (PBLWorks, n.d.-e). Σύμφωνα με τους Kachele και Ragatz 2022, είναι απαραίτητο να επικεντρωνόμαστε σε θέματα που αφορούν και ενδιαφέρουν τα παιδιά, με στόχο την καλλιέργεια της ουσιαστικής μαθητικής εμπλοκής και τα αντικείμενα μαθήματος πρέπει να συνδέονται με τις κοινωνικές και συναισθηματικές ανάγκες των μαθητών (Kaechele, M., & Ragatz, M. 2022). Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές καλούνται να επιλέξουν τρόπους εργασίας, μέσα παρουσίασης και να ξεκινήσουν τη διερεύνηση. Στη μικρή ηλικία της Α' Δημοτικού αυτό είναι μία πρόκληση. Σε αυτή τη διπλωματική λαμβάνεται ως αρχή ότι τα παιδιά μαθαίνουν σε αυτό το στάδιο τη διαδικασία εργασίας με τη μέθοδο Project-Based Learning και κάνουν τα πρώτα βήματα προς την ανεξάρτητη και αυτόνομη σκέψη και κρίση. Το παιδί αρχίζει να γίνεται πιο υπεύθυνο και συμβάλλει αναλόγως των δυνατοτήτων του.

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

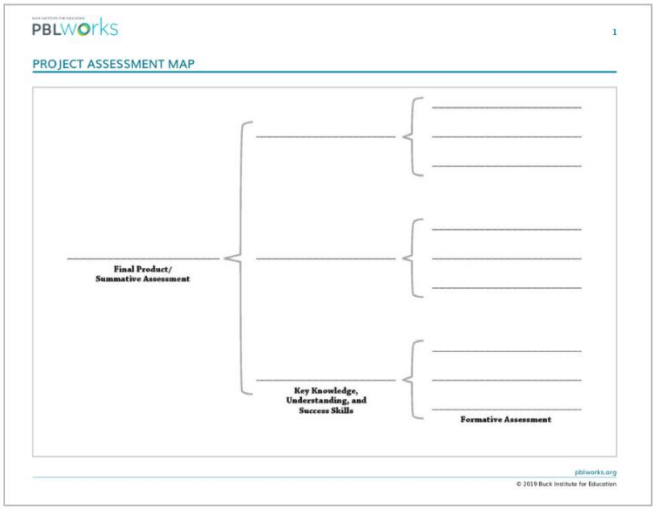
Αναπτύσσονται δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η υπευθυνότητα και η κριτική σκέψη για την λήψη αποφάσεων. Καλλιεργώντας την αυτογνωσία και την αυτοπεποίθηση στο άτομο, προτρέπεται η έκφραση της προσωπικής γνώμης, τα παιδιά μιλούν για τις σκέψεις, τις προτιμήσεις, τις ανάγκες, τα συναισθήματά τους. Είναι σημαντικό, ο σχεδιασμός να λαμβάνει υπόψη ότι ο σχεδιασμός φροντίζει ο κάθε μαθητής να μπορεί να έχει ενεργό ρόλο, κατάλληλο για τις δυνατότητές του στη μαθησιακή διαδικασία, με στόχο, πέραν της απόκτησης δεξιοτήτων, να αυξάνεται η χαρά για συμμετοχή, να μπαίνουν όλη στη συνολική συνεργατική εικόνα της τάξης.

Στοιχείο 5: Αναστοχασμός (Reflection)



Εικόνα 7: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 5 - Αναστοχασμός (PBLWorks, n.d.-i)

Η διαδικασία του αναστοχασμού θεωρείται κρίσιμο στάδιο στην Project-Based Learning (PBLWorks, n.d.-f). Εμβαθύνει τα μαθησιακά αποτελέσματα, οξύνει τις αναλυτικές δεξιότητες και ενσωματώνει τη νέα γνώση με την προηγούμενη δημιουργώντας νέες διαδρομές και μηχανισμούς στον τρόπο σκέψης και τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων (PBLWorks, n.d.-f). Καίριο ερώτημα είναι το ποιες είναι άραγε οι σωστές ερωτήσεις στο σημείο αυτό. Η απάντηση δίνεται μέσα από το Project Assessment Map (PAM), το διάγραμμα του σχεδίου μαθήματος (Εικόνα 13), που περιέχει τα σημαντικότερα στοιχεία του (PBLWorks, n.d.-i).



Εικόνα 8: Project Assessment Map - διάγραμμα Σχεδίου Μαθήματος (PBLWorks, n.d.-i)

Το Project Assessment Map είναι ένα βασικό σχεδιαστικό εργαλείο των εκπαιδευτικών που περιλαμβάνει στοιχεία Διαμορφωτικής Αξιολόγησης και Ανατροφοδότησης κατά τη διάρκεια και όχι μόνο στο πέρας του σχεδίου μαθήματος (Σταύρου, 2020–2021), όπως με ημερολόγια, ερωτήσεις, δραστηριότητες, συζητήσεις, μικρά κουίζ, νέα παραδείγματα και σύνδεσή τους με τη διδαγμένη γνώση. Έτσι, σε κάθε επιμέρους μικρότερο στόχο, παράσχεται στοιχείο αξιολόγησης, με σκοπό ο εκπαιδευτικός να παρακολουθήσει τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν οι μαθητές, την ύπαρξη παρανοήσεων και την δυνατότητα να προσαρμόσει τη διαδικασία ανάλογα με τις ανάγκες (Vijayalakshmi, Patil & Karikatti, 2022).

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και***

Ένταξη

Ο αναστοχασμός, που σε αυτό το στάδιο συνδέεται με την εδραίωση της γνώσης, συνεπάγεται την ανάπτυξη της αντίληψης και τον σεβασμό των συναισθημάτων και είναι μέρος της διαδικασίας που ξεκίνησε ήδη από το πρώτο στοιχείο, αυτό του βασικού ερωτήματος, κατά την οποία τα παιδιά πλέον αναγνωρίζουν περισσότερο και κατονομάζουν συναισθήματα, τα εκφράζουν και διαπιστώνουν την επίδρασή τους στους άλλους, ενώ ταυτόχρονα μέσω της συστηματικής καλλιέργειας της συναισθηματικής νοημοσύνης ενισχύεται η βαθύτερη μάθηση (Dogham et al, 2025). Ταυτόχρονα, προάγονται και αναπτύσσονται στοιχεία που συνδέονται με τις δεξιότητες της αυτορρύθμισης, της αυτογνωσίας και της ισότιμης συμμετοχής μέσα από ποικίλες δραστηριότητες αναστοχασμού, κατάλληλους για κάθε ηλικιακή ομάδα.

Στοιχείο 6: Κριτική και Αναθεώρηση (Critique and revision)



Εικόνα 9: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 6 – Κριτική και Αναθεώρηση (PBLWorks, n.d.-i)

Σε αυτό το στάδιο γίνεται αμοιβαία ανατροφοδότηση. Παρουσιάζει αρκετές προκλήσεις στον σχεδιασμό και την υλοποίηση για τις μικρές ηλικίες της Α' Δημοτικού. Η διαδικασία περιλαμβάνει σχόλια, συζήτηση, βελτίωση πριν την τελική παρουσίαση. Ιδιαίτερο βάρος δίνεται στην καλλιέργεια της επικοινωνίας και της ενσυναίσθησης και επιδοκιμάζει με επιβραβεύσεις τις προσπάθειες προτρέποντας για πειραματισμό περαιτέρω ενασχόληση και ανάπτυξη (PBLWorks, n.d.-g; Larmer et all, 2015).

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

Βελτίωση της επικοινωνίας, της ικανότητας συνεργασίας, της ανατροφοδότησης PBLWorks, n.d.-g; Larmer et all, 2015. Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να μεταφέρουν την προσωπική τους άποψη και ανατροφοδότηση, λαμβάνοντας υπόψη, ναι μεν την πρόοδο του μαθησιακού έργου, αλλά με πνεύμα συνεργασίας και συναδελφικότητας,

μαθαίνουν πώς συνεχίζουν την προσπάθεια μετά από απογοήτευση καθώς και την πολύπλευρη σημασία της αποτυχίας. Εκτενείς βιβλιογραφικές έρευνες, όπως των Larmer et all, 2015 και των Krajcik & Blumenfeld, 2006, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι ενισχύεται η συμπερίληψη μέσω της ανατροφοδότησης, υπό την προϋπόθεση ότι περιλαμβάνει όλους τους μαθητές, ακόμη και τους ακαδημαϊκά αδύναμους και επιτρέπει το συναίσθημα της επιτυχίας σε διάφορα επίπεδα για όλους τους συμμετέχοντες, χαρακτηριστικά, τα οποία ειδικά στην Α' Δημοτικού, μόνο θετικά μπορούν να επιδράσουν στην συμμετοχή και την ενσυναίσθηση (Larmer et all, 2015; Krajcik & Blumenfeld, 2006).

Στοιχείο 7: Δημόσιο προϊόν (Public product)



Εικόνα 10: Standard Project-Based Learning , Σχεδιαστικό στοιχείο 7 – Δημόσιο προϊόν (PBLWorks, n.d.-i)

Η παρουσίαση των επιτευγμάτων του σχεδίου μαθήματος είναι το τελικό στοιχείο της όλης διαδικασίας. Πραγματοποιείται παρουσίαση σε κοινό, που μπορεί να αποτελείται από συμμαθητές, τη σχολική κοινότητα ή κάποιο μεγαλύτερο κοινό, προσδίδοντας αίγλη στην προσπάθεια, τονώνοντας την αυτοπεποίθηση, επιβραβεύοντας τον κόπο των μαθητών, συνδέοντάς τους με την κοινότητα και κάνοντας τους να νιώθουν ικανοί, υπερήφανοι, αποδεκτοί, υπεύθυνοι, δυνατοί (PBLWorks, n.d.-h).

- **Σύνδεση με *Δεξιότητες 21ου αιώνα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη και Ένταξη***

Αναπτύσσονται επικοινωνιακές δεξιότητες, ενισχύεται η υπευθυνότητα και η συνεργασία. Τα παιδιά λαμβάνοντας την ικανοποίηση και την αναγνώριση της προσπάθειάς τους, έχουν αυξημένες πιθανότητες να νιώσουν μεγαλύτερο ζήλο. Ένας επιπλέον στόχος που επιτυγχάνεται είναι η έκθεση της συνολικής προσπάθειας στο κοινό να αποτελέσει ερέθισμα για επόμενες συνεργασίες, συζητήσεις και εξέλιξη (PBLWorks, n.d.-h).

Η δυνατότητα ενίσχυσης της συναισθηματικής νοημοσύνης στις ηλικίες έως επτά (7) με οκτώ (8) ετών, επιτυγχάνεται μέσω της τόνωσης της αυτοπεποίθησης, της συναισθηματικής σταθερότητας, της αναγνώρισης των συναισθημάτων, της αυτορρύθμισης, στοιχεία που θεωρείται ότι επιτυγχάνονται στο πλαίσιο της Project-Based Learning. Τα παραπάνω επιβεβαιώνουν ποικίλες έρευνες. Οι Domitrovich et al. (2017), υποστηρίζουν ότι προγράμματα κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης, ενισχύουν στην εκπαιδευτική ισότητα και την ομαλή ένταξη (Domitrovich et al. 2017), ενώ σύμφωνα με τους Eisenberg et al. (2014), η πρόληψη και έγκαιρη καλλιέργεια μπορεί να προμηνύσει την ενδυνάμωση της ψυχικής ανθεκτικότητας και κοινωνικής επάρκειας (Eisenberg et al., 2014).

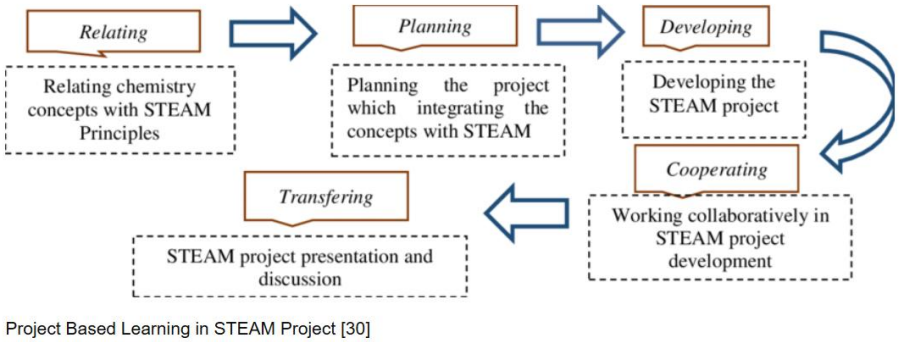
Σε αυτό το σημείο, έχοντας ολοκληρώσει την περιγραφή των επτά (7) απαραίτητων για την Gold Standard PBL στοιχείων, μπορεί να ειπωθεί με μεγάλη ασφάλεια ότι αυτή η μέθοδος μάθησης μπορεί να υποσχεθεί θετικά αποτελέσματα και αυξημένες πιθανότητες επίτευξης μαθησιακών στόχων. Η έρευνα σχετικά με τις θετικές επιδράσεις του Project-Based learning ενισχύει την καλή λειτουργία και επιτυχία της μεθόδου. Για παράδειγμα, η έρευνα του Apriadi (2020), καθώς επίσης, η έρευνα του Pawar 2020, αναδεικνύει την Project-Based Learning ως μέθοδο εκμάθησης και ενίσχυσης των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα και ως μέσο βαθύτερης καλλιέργειας για πιο πρακτική μάθηση με ουσιαστικά αποτελέσματα (Apriadi, 2020; Pawar, 2020). Πιο συγκεκριμένα, για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, η Machanova, (2025), σε άρθρο της σχετικά με την επίδραση της παιδαγωγικής προσέγγισης Project-Based Learning στην ενεργό συμμετοχή και μάθηση, συμπεραίνει μεν την ανάγκη λεπτομερούς σχεδιασμού από τον εκπαιδευτικό ώστε να προκύψει η ανάλογη θετική έκβαση, όμως εκ νέου διαπιστώνει ενισχυμένη εμπλοκή των μαθητικών στη μαθησιακή διαδικασία, τους βοηθά να αναπτύξουν πολύπλευρες δεξιότητες, όπως κριτική σκέψη, κοινωνικές δεξιότητες, σύνδεση της θεωρίας με πραγματικά σενάρια, μετατρέποντας τη διδασκαλία από παραδοσιακή σε μαθητοκεντρική (Machanova, 2025). Η έρευνα των Riyadi και Rahayu (2017), οι οποίοι μελέτησαν τους άξονες συνεργασία, εύρεση πηγών και πληροφοριών, ικανότητα χρήσης εργαλείων και έκφρασης ιδεών, επιβεβαιώνει για ακόμη μία φορά την επιτυχία της Project-Based Learning να ενεργοποιήσει τους

μαθητές σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης στην πράξη και να διατηρήσει το ενδιαφέρον τους (Riyadi & Rahayu, 2017).

Η Gold Standard PBL δίνει βάση όχι μόνο στα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά και στη μαθησιακή εμπειρία και επιδιώκει να ενισχύσει την επιτυχία της με τον προσεχτικό σχεδιασμό, καλλιεργώντας και δυναμώνοντας ταυτόχρονα δεξιότητες μάθησης, αλφαβητισμού και ζωής (Larmer et al, 2015b).

2.2.2. STEAM Project-Based Learning

Η μεθοδολογία της Project-Based Learning, όπως αποτυπώνεται και στα στοιχεία της Gold Standard PBL, έχει αξιοποιηθεί εκτενώς ως παιδαγωγικό πλαίσιο για τον σχεδιασμό αυθεντικών, μαθητοκεντρικών και διερευνητικών μαθησιακών εμπειριών (PBLWorks, n.d.-i). Η έμφαση σε πραγματικά προβλήματα, στη συνεργασία, στη δημιουργία τελικού προϊόντος και στον αναστοχασμό καθιστά την PBL κατάλληλη για την καλλιέργεια σύνθετων δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως η κριτική σκέψη, η επικοινωνία, η συνεργασία και η υπευθυνότητα (Apriadi, 2020; Pawar, 2020). Στο πλαίσιο αυτό, η PBL λειτουργεί ως ευέλικτη παιδαγωγική βάση, πάνω στην οποία μπορούν να αναπτυχθούν επιμέρους διεπιστημονικές και θεματικές προσεγγίσεις (Krajcik & Blumenfeld, 2006; Larmer et al., 2015b). Έτσι, υποστηρίζει την ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η συσχέτιση γνώσης με αυθεντικά πλαίσια, ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη έργων, η συνεργασία και η μεταφορά γνώσης σε νέες καταστάσεις, μέσα από ενεργές και βιωματικές μαθησιακές διαδικασίες (Krajcik & Blumenfeld, 2006; Larmer et al., 2015; Kolb, 1984) (Εικόνα 16).



Εικόνα 11: Παράδειγμα Project-Based Learning in STEAM (Χημεία) (Project-Based Learning in STEAM Project, n.d.)

Μία από τις προσεγγίσεις που αξιοποιούν τα βασικά σχεδιαστικά στοιχεία της Project-Based Learning είναι η STEAM-PBL. Η συγκεκριμένη προσέγγιση δεν συνιστά αυτοτελή θεωρία μάθησης, αλλά εφαρμοσμένη μορφή της PBL, η οποία ενσωματώνει διεπιστημονικά στοιχεία από τα πεδία Science (Επιστήμη), Technology (Τεχνολογία), Engineering (Μηχανική), Arts (Τέχνες) και Mathematics (Μαθηματικά) (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019; Quigley et al., 2017; Chen & Huang, 2023). Η STEAM-PBL διατηρεί τον πυρήνα της Gold Standard PBL, ενώ εμπλουτίζει το μαθησιακό περιβάλλον με δημιουργικές, σχεδιαστικές και αισθητικές διαστάσεις, διευρύνοντας τις δυνατότητες εφαρμογής της PBL σε σύνθετα και αυθεντικά μαθησιακά πλαίσια (Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019; Quigley et al., 2017).

Η εκπαιδευτική προσέγγιση STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) αναπτύχθηκε ως διεπιστημονικό μοντέλο μάθησης με στόχο τη σύνδεση επιστημονικών γνώσεων με πραγματικά προβλήματα και κοινωνικές ανάγκες (National Research Council, 2011; Bybee, 2013). Από την εμφάνισή της, η εκπαίδευση STEM εξελίχθηκε σε ένα από τα σημαντικότερα διεθνή εκπαιδευτικά κινήματα, προτείνοντας πολυθεματικές, διεπιστημονικές και διαθεματικές μορφές διδασκαλίας (Bybee, 2013; Perignat, & Katz-Buonincontro, 2019). Κεντρικός της στόχος είναι η καλλιέργεια δεξιοτήτων όπως η επίλυση προβλημάτων, η κριτική σκέψη και η σύνδεση της γνώσης με την καθημερινή ζωή, προετοιμάζοντας τους μαθητές για έναν σύνθετο και τεχνολογικά εξελισσόμενο κόσμο (Quigley et al., 2017).

Η προσέγγιση STEAM προέκυψε από την επέκταση του STEM με την ενσωμάτωση των Τεχνών (Arts), με σκοπό την ενίσχυση της δημιουργικότητας, της αισθητικής αντίληψης

και της συναισθηματικής εμπλοκής των μαθητών (Yakman, 2008). Οι Τέχνες στο πλαίσιο του STEAM δεν περιορίζονται στις εικαστικές ή παραστατικές μορφές, αλλά περιλαμβάνουν ευρύτερες ανθρωπιστικές, δημιουργικές και κοινωνικές διαστάσεις της μάθησης. Ωστόσο, η βιβλιογραφία επισημαίνει εννοιολογική ασάφεια ως προς τον ορισμό και τις πρακτικές της STEAM εκπαίδευσης, γεγονός που καταδεικνύει ότι η προσέγγιση αυτή βρίσκεται ακόμη σε φάση θεωρητικής ωρίμανσης (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019; Chen et al., 2019).

Παρά τις θεωρητικές διαφοροποιήσεις, οι περισσότερες έρευνες συγκλίνουν στο ότι η STEAM εκπαίδευση συμβάλλει θετικά στην ανάπτυξη γνωστικών, δημιουργικών και κοινωνικών δεξιοτήτων (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019; Ozkan, & Umdu Topsakal, 2021). Οι μαθητές εμφανίζουν αυξημένη παρακίνηση, ενισχυμένο ενδιαφέρον για τη μάθηση, καθώς και βελτίωση σε δεξιότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η λήψη αποφάσεων και η δημιουργική επίλυση προβλημάτων (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019), στοιχεία άμεσα συνδεδεμένα με το αντικείμενο αυτής της διπλωματικής εργασίας, κάνοντας τη χρήση του STEAM αρωγό στην επίτευξη των επιλεχθέντων στόχων. Η ενσωμάτωση των Τεχνών φαίνεται να ενισχύει τόσο τη γνωστική όσο και τη συναισθηματική ανάπτυξη, υποστηρίζοντας μια πιο ολιστική μαθησιακή εμπειρία (Ozkan, & Umdu Topsakal, 2021).

Ωστόσο, η βιβλιογραφία αναδεικνύει και δυσκολίες στην πρακτική εφαρμογή της STEAM προσέγγισης, κυρίως λόγω της έλλειψης σαφών παιδαγωγικών πλαισίων και επαρκούς επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών (Quigley et al., 2017). Για τον λόγο αυτό έχουν προταθεί εννοιολογικά μοντέλα εφαρμογής, τα οποία εστιάζουν στην ενσωμάτωση των επιστημών, στη διαμόρφωση υποστηρικτικών μαθησιακών περιβαλλόντων και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανώτερου επιπέδου. Κοινά χαρακτηριστικά των STEAM εφαρμογών αποτελούν η ενασχόληση με αυθεντικά προβλήματα, ο σχεδιασμός και η υλοποίηση λύσεων, η αναθεώρηση και η παρουσίαση του τελικού έργου (Chen et al., 2019).

Τέλος, αρκετές μελέτες, όπως των Chen et al. (2019) και των Sigit et al. (2022), υπογραμμίζουν ότι η STEAM προσέγγιση αποδίδει αποτελεσματικότερα όταν συνδυάζεται με συγκεκριμένα παιδαγωγικά μοντέλα μάθησης, όπως η μάθηση βάσει έργου (Project-Based Learning), η μάθηση βάσει προβλήματος (Proble self-regulation και η μικτή μάθηση (Blended Learning). Στο πλαίσιο αυτό, η STEAM-PBL αναδεικνύεται ως

εφαρμοσμένη μορφή της PBL, η οποία αξιοποιεί τη διεπιστημονικότητα και τη δημιουργικότητα, χωρίς να συνιστά αυτοτελή θεωρία μάθησης (Chen et al., 2019; Sigit et al., 2022).

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας, η προσέγγιση STEAM-PBL δεν υιοθετείται ως καθολικό ή δεσμευτικό παιδαγωγικό πλαίσιο, αλλά αξιοποιούνται επιλεκτικά επιμέρους στοιχεία της, όπου αυτό κρίνεται παιδαγωγικά σκόπιμο. Η ενσωμάτωση διεπιστημονικών, δημιουργικών και σχεδιαστικών διαστάσεων πραγματοποιείται με ευελιξία και προσαρμοστικότητα, λαμβάνοντας υπόψη τις αναπτυξιακές ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των μαθητών της Α΄ Δημοτικού. Κατ' αυτόν τον τρόπο, τα στοιχεία της STEAM-PBL λειτουργούν υποστηρικτικά και συμπληρωματικά στο βασικό παιδαγωγικό πλαίσιο της Project-Based Learning και της παιχνιδοποίησης, χωρίς να εφαρμόζονται υποχρεωτικά σε όλες τις δραστηριότητες, αλλά επιλέγονται στοχευμένα, ανάλογα με τους μαθησιακούς στόχους και τις ανάγκες των παιδιών.

2.3 Μικρομάθηση (Microlearning)

Η μικρομάθηση (microlearning) χαρακτηρίζεται από τη μία, ως στρατηγική σχεδιασμού μάθησης (Buchem & Hamelmann, 2010) και από την άλλη, ως διδακτική τεχνική σε πρακτικό επίπεδο (Hug, 2005; Leong et al. 2021). Η τεχνική της επικεντρώνεται στο να κατακερματίζεται η γνώση σε μικρότερες μονάδες, πιο στοχευμένες, με μικρότερη διάρκεια διεκπεραίωσης (Kapp & DeFelice, 2019).

Η χρήση της μικρομάθησης είναι συχνή τόσο στα ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως βίντεο, κουίζ, εκπαιδευτικές κάρτες όσο και σε δια ζώσης διδασκαλία, με μικρές επαναλαμβανόμενες διαδικασίες, τους σταθμούς δραστηριοτήτων (Kapp & DeFelice, 2019). Οι Kapp και DeFelice (2019), φτάνουν στο συμπέρασμα ότι η παιδαγωγική επιτυχία εξαρτάται από τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και όχι από τη διάρκεια, ενώ η μείωση του γνωστικού φορτίου συμβάλλει στην ενίσχυση της συγκέντρωσης, της αφομοίωσης και της αυτορρύθμισης (Kapp & DeFelice, 2019), γεγονός που δρα επικουρικά ειδικά στις μικρές αυτές ηλικίες.

Οι Jahnke et al. (2020), καταδεικνύουν την χρονικά ακριβή δυνατότητα παρέμβασης και ρύθμισης σε περιβάλλον μικρομάθησης, καθώς επίσης ότι λειτουργεί ιδιαίτερα

αποτελεσματικά σε συνδυασμό με την Project-Based Learning, βελτιώνοντας τον βαθμό συμμετοχής και αυτορρύθμισης (Jahnke et al., 2020). Οι μελέτες συμπεραίνουν ότι το μεγάλο μέρος της ευθύνης βρίσκεται στον σχεδιασμό, τονίζοντας ότι καθορίζει τη συμμετοχή και επιτυχία, με σαφή στοχοθεσία, ενεργή ανάκληση και τακτική ανατροφοδότηση (Jahnke et al., 2020).

Σε σχέση με το σχολικό πλαίσιο που αφορά την Α' Δημοτικού, οι Alonso-García et al. (2021), αναφέρουν ότι η μικρομάθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση ως συμπληρωματική στρατηγική, δηλαδή ως διδακτική υποστήριξη (Scaffolding) και όχι ως κύριο εκπαιδευτικό πρόγραμμα (Alonso-García et al., 2021). Ο κατάλληλος εκπαιδευτικός σχεδιασμός μπορεί να αξιοποιήσει την σχεδιαστική στρατηγική της μικρομάθησης σε μαθησιακές διαδικασίες που αφορούν την Α' Δημοτικού, καθώς η ευελιξία λειτουργεί συμπεριληπτικά, ενθαρρύνει την ενεργό συμμετοχή και την προσπάθεια όλων των μαθητών, ευχάριστα και με σαφήνεια, ενισχύοντας την αυτορρύθμιση, χωρίς να μειώνει το βάθος του σχεδίου μαθήματος, αλλά αντίθετα, να το καθιστά πιο συμπεριληπτικό και αποτελεσματικό.

Συμπερασματικά, μπορεί να ειπωθεί ότι σε ένα σενάριο Project-Based Learning με στόχο τη συναισθηματική νοημοσύνη, την πολιτειότητα και τη συμπερίληψη, τα μικροστοιχεία μπορούν να είναι για παράδειγμα, μικρά «μαθήματα» λεξιλογίου συναισθημάτων, μικρορουτίνες επίλυσης σύγκρουσης και μικρορουτίνες των κανόνων της ομάδας, επίσης, σύντομα μοντέλα ανατροφοδότησης, αυτοαξιολόγησης και ανατροφοδότηση από συνομηλίκους (peer feedback), όπως το "Δύο αστέρια και μια ευχή" (Clarke, 2005) ή ακόμη, μικρές κάρτες ρόλων ώστε κάθε παιδί να συμμετέχει ισότιμα.

Πιο συγκεκριμένα, στο τέλος της 9ης συνεδρίας αξιοποιείται η τεχνική «Δύο αστέρια και μία ευχή», ως δομημένη μορφή ανατροφοδότησης από συνομηλίκους. Σύμφωνα με τη Shirley Clarke (2005), η συγκεκριμένη στρατηγική εντάσσεται στο πλαίσιο της διαμορφωτικής αξιολόγησης και στοχεύει στην καλλιέργεια θετικής, υποστηρικτικής και εποικοδομητικής ανατροφοδότησης. Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν δύο θετικά στοιχεία («αστέρια») στην εργασία ή στη συμμετοχή των συμμαθητών τους και να διατυπώσουν μία πρόταση βελτίωσης («ευχή»), με τρόπο ενθαρρυντικό και σεβαστικό. Η μέθοδος συμβάλλει στην ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων, ενισχύει την ενσυναίσθηση και την υπευθυνότητα στη μαθησιακή διαδικασία και δημιουργεί ένα

συναισθηματικά ασφαλές πλαίσιο ανταλλαγής απόψεων, στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό για μαθητές μικρών ηλικιών (Clarke, 2005).

2.4 Συναισθηματική Νοημοσύνη

Η σύγχρονη βιβλιογραφία αναδεικνύει ότι η ακαδημαϊκή επιτυχία των μαθητών δεν σχετίζεται αποκλειστικά με γνωστικές ικανότητες (IQ), αλλά επηρεάζεται σε σημαντικό βαθμό από δεξιότητες συναισθηματικής νοημοσύνης (EQ), όπως η αυτορρύθμιση, η ενσυναίσθηση και η κοινωνική αλληλεπίδραση (Cotruș et al., 2012). Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι ο δείκτης ευφυίας του ατόμου που σχετίζεται με την αντίληψη των συναισθημάτων του εαυτού του (self-awareness) και των συνανθρώπων του, με απώτερο σκοπό τη σωστή τους διαχείριση σε σχέση με τον ίδιο και τους άλλους (self-regulation) (Goleman, 1998a), ενώ αποτελεί τη βάση για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης (Bradberry, Greaves 2009).

Υπάρχουν διάφορες θεωρίες, οι οποίες συνολικά αναγνωρίζουν πως πρόκειται για μία πολύπλοκη έννοια (Τάσση et al., 2014). Πιο συγκεκριμένα, ο Goleman (1998a), βρίσκει τους παράγοντες αυτογνωσία και αυτορρύθμιση (Wood, Bandura, 1989), άρρηκτα συνδεδεμένους με την αυτενέργεια (self-motivation), την ενσυναίσθηση (empathy), την αυτοαποτελεσματικότητα, χαρακτηριστικά που μεμονωμένα και σε συνδυασμό μεταξύ τους, σχηματίζουν τις δεξιότητες συνδιαλλαγής με την κοινωνία. Εργαζόμενοι προς αυτή την κατεύθυνση, είναι χρήσιμο να αναφερθεί η σημαντικότητα της αντίληψης του ίδιου του ατόμου για τις ικανότητές του, καθώς αυτή επηρεάζει καίρια τις συναισθηματικές διεργασίες, υποσημειώνοντας τα συμπεράσματα της έρευνας των Wood και Bandura (1989), το πόρισμα της οποίας αναφέρει την καθοριστική επίδραση αυτού του παράγοντα. Έτσι, τα άτομα αυτά έχουν μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα και αντιλαμβάνονται και ανακάμπτουν ευκολότερα από λάθη, έχουν επιμονή και επιλέγουν υψηλούς στόχους (Wood & Bandura, 1989).

Μία ταξινόμηση των θεωριών που αφορούν τη συναισθηματική νοημοσύνη με βάση το αντικείμενο εστίασης, σύμφωνα με τους Joseph και Newman (Joseph, Newman, 2010), είναι η εξής:

1. *Μοντέλα Ικανοτήτων (Ability Models)*

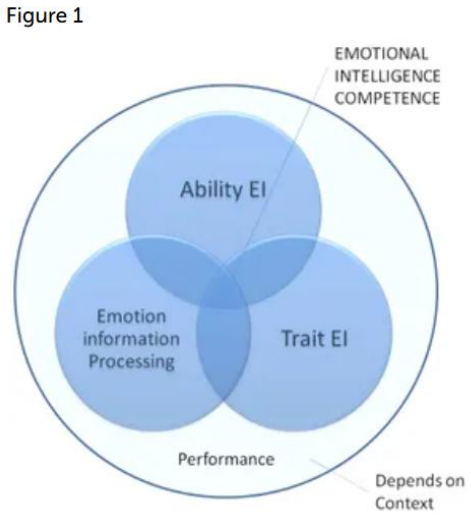
Η συναισθηματική ευφυία θεωρείται ως ικανότητα του νου και αναφέρεται κυρίως στο γνωστικό τομέα. Βασίζεται στο μοντέλο των Mayer, Salovey & Caruso, 2002, περιλαμβάνει τις έννοιες αντίληψη, κατανόηση, διαχείριση συναισθημάτων και μετράται με το MSCEIT, το Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test (Mayer, Salovey & Caruso, 2002).

2. *Μοντέλα χαρακτηριστικών (Trait Models)*

   Έχουν βάση την προσωπικότητα και θεωρούν ότι η συναισθηματική νοημοσύνη οφείλεται στον συνδυασμό αντιλήψεων και αυτοαξιολόγησης, ενώ υπάρχει δυνατότητα μέτρησης με το Trait Emotional Intelligence Questionnaire - TEIQue. (Petrides & Mavroveli, 2018).

3. *Μοντέλα Μικτού Τύπου (Mixed Models)*

   Με πιο γνωστό του Goleman (1998a), συνδυάζουν ποικίλους παράγοντες, όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, όπως αυτογνωσία, αυτορρύθμιση, ευτενέργεια, ενσυναίσθηση, αυτοαποτελεσματικότητα, προσωπικά κίνητρα, ενώ για την μέτρηση, και μετράται με το Emotional and Social Competence Inventory – ISCI, ένα εργαλείο το οποίο αναπτύχθηκε από τους Hay, Goleman και Boyatzis (Hay Group, 2011).



Σχήμα 6: Ολοκληρωμένο Πλαίσιο για την πρόβλεψη της συμπεριφοράς της Συναισθηματικής Νοημοσύνης (Vesely et al., 2018)

Όσον αφορά τα μοντέλα μικτού τύπου, ένα πολύ ενδιαφέρον στοιχείο αναδεικνύουν Vesely et al. (2018), που μιλούν για τη δυνατότητα πρόβλεψης της

συμπεριφοράς που σχετίζεται με τη συναισθηματική νοημοσύνη. Πιο συγκεκριμένα η μελέτη υποστηρίζει ότι τα τρία στοιχεία (PAT Integrated Framework):

1. Επεξεργασία συναισθηματικών πληροφοριών - Emotion Information Processing (EI**P**) (Vesely et al., 2018),
2. Συναισθηματική νοημοσύνη ως Ικανότητα – Ability Emotional Intelligence (**A**EI),
3. Συναισθηματική νοημοσύνη ως χαρακτηριστικό – Trait Emotional Intelligence (**T**EI),

μπορούν να μελετηθούν συνδυαστικά, αλληλεπιδρώντας, και όχι μεμονωμένα, να δώσουν πιο ακριβείς πληροφορίες σχετικά με τη συμπεριφορά που πηγάζει λόγω της συναισθηματικής νοημοσύνης.

Παιδαγωγικά, το PAT Integrated Framework (Vesely Maillefer et al., 2018) δεν εφαρμόζεται άμεσα ως εργαλείο μέτρησης στην Α΄ Δημοτικού, αλλά μπορεί δυνητικά να αξιοποιηθεί ως θεωρητικό υπόβαθρο σχεδιασμού. Στην πράξη, το μοντέλο μας δείχνει ότι η συναισθηματικά νοήμων συμπεριφορά δεν εξαρτάται από έναν μόνο παράγοντα. Αλλά χρειάζεται να συνδυάζουμε απλές δεξιότητες κατανόησης συναισθημάτων (AEI) με στάσεις και αυτοαντίληψη του παιδιού (TEI), καθώς και εμπειρίες επεξεργασίας συναισθηματικών καταστάσεων μέσα από ιστορίες, παιχνίδι ρόλων, σενάρια, ενώ παράλληλα υποστηρίζεται ότι παιδιά με διαφορετικά προφίλ (χαμηλή αυτορρύθμιση, δυσκολία αναγνώρισης συναισθημάτων, χαμηλή αυτοπεποίθηση) μπορούν να αναπτύξουν συναισθηματικά νοήμονα συμπεριφορά μέσα από κατάλληλο παιδαγωγικό περιβάλλον (Vesely Maillefer et al., 2018).

Σημαντικό χαρακτηριστικό του δείκτη της συναισθηματικής νοημοσύνης είναι ότι είναι εκπαιδεύσιμος μέσα από μαθησιακές διαδικασίες στο σχολείο και τα κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, γεγονός σημαντικό για την μελλοντική ευτυχία και επιτυχία του ατόμου και του κοινωνικού συνόλου. Κατά αυτόν τον τρόπο, στρατηγικές όπως καθοδήγηση (coaching), ανατροφοδότηση (feedback), είτε μέσω πρακτική εφαρμογής είτε ακόμη μαθαίνοντας παθητικά, μπορούν να έχουν θετική επίπτωση στην ανάπτυξη του δείκτη της συναισθηματικής ευφυίας (Mattingly & Graiger, 2019; Matore et al., 2018).

Η έρευνα δείχνει συνεχώς, πόσο καθοριστική είναι η συναισθηματική νοημοσύνη όχι μόνο για την ακαδημαϊκή τους πρόοδο (MacCann et al., 2020), αλλά και τις κοινωνικές τους δεξιότητες, και συνεπώς στον ρόλο τους ως ενεργοί πολίτες με κριτική σκέψη και κοινωνικές δεξιότητες, ώστε να εξυπηρετούν τους ίδιους και το περιβάλλον μέσα στο οποίο ζουν, ενώ χαρακτηριστικά όπως, εγωισμός και άρνηση ανατροφοδότησης, παρορμητισμός και παραβίαση ορίων, υπάρχει πιθανότητα να συσχετίζονται με χαμηλό δείκτη συναισθηματικής νοημοσύνης (Durlak et al., 2011; Petrides et al., 2006).

Η έρευνα των Petrides et al. (2006), έδειξε ευρήματα που σχετίζουν μία διάσταση της συναισθηματικής νοημοσύνης, την χαρακτηριστική συναισθηματική νοημοσύνη (trait Emotional Intelligence), η οποία επεξηγηματικά, είναι η αντίληψη του ίδιου του ατόμου σχετικά με τις δικές του συναισθηματικές ικανότητες, να παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη καλών σχέσεων με τους συνομηλίκους τους ή το αντίθετο (Petrides et al., 2006), ενώ επιπλέον, η μετα-ανάλυση υποδεικνύει την ισχυρή συσχέτιση της χαμηλής συναισθηματικής νοημοσύνης με επιθετικές συμπεριφορές ακόμη και σε εφήβους (Vegas et al., 2022).

Συμπερασματικά, μπορεί να ειπωθεί ότι η βιβλιογραφία καταδεικνύει τη συναισθηματική νοημοσύνη ως καθοριστικό παράγοντα για την προσωπική, ακαδημαϊκή και κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου. Κατά συνέπεια, μπορεί να επηρεάσει την αυτοεκτίμηση, τη συμπεριφορά, τις διαπροσωπικές σχέσεις. Περαιτέρω μελέτες συνδέουν την συναισθηματική ρύθμιση με την ομαλή ένταξη στην κοινωνία, με τον τρόπο αντιμετώπισης των συμπολιτών και επομένως, με την ενεργό πολιτειότητα (Metzger et al., 2018), ενώ η UNESCO αναγνωρίζει τη καθοριστική σημασία της συναισθηματικής και κοινωνικής καλλιέργειας ως βασικό πυλώνα και προϋπόθεση για την ανάπτυξη και επιμέλεια δημοκρατικών αξιών (UNESCO, 2024). Όλα τα παραπάνω, αποτελούν τεκμήρια για το γεγονός ότι η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης ήδη από μικρή ηλικία είναι εφικτή, απαραίτητή και αποτελεί τη βάση για τη συμπερίληψη και την ένταξη, για την καλλιέργεια ισορροπημένων πολιτών, με υπευθυνότητα και σεβασμό.

Σε αυτό το σημείο, αξίζει να γίνει αναφορά στο έργο των Bradberry και Greaves (2009), το οποίο εστιάζει στη συναισθηματική νοημοσύνη ως σύνολο δεξιοτήτων που αφορούν την αναγνώριση, την κατανόηση και τη ρύθμιση των συναισθημάτων,

τόσο σε ατομικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο (Bradberry & Greaves 2009). Αν και απευθύνεται κυρίως σε ενήλικες, το εννοιολογικό του πλαίσιο μπορεί να προσαρμοστεί παιδαγωγικά στις ανάγκες της Α΄ Δημοτικού, καθώς οι βασικές του διαστάσεις —η αυτοεπίγνωση, η αυτορρύθμιση, η κοινωνική επίγνωση και η διαχείριση σχέσεων— συνδέονται άμεσα με τους αναπτυξιακούς στόχους της πρώτης σχολικής ηλικίας.

Στο πλαίσιο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης και με στόχο τη χρήση του παραπάνω μοντέλου σε μικρές ηλικίες, οι παραπάνω δεξιότητες μπορούν να εκφραστούν με απλές, βιωματικές πρακτικές, όπως η αναγνώριση βασικών συναισθημάτων, η έκφρασή τους με αποδεκτό τρόπο, η κατανόηση της οπτικής του άλλου και η ειρηνική επίλυση μικρών συγκρούσεων. Οι αρχές αυτές μπορούν να ενσωματωθούν σε μαθησιακές δραστηριότητες που βασίζονται στη συνεργασία, στο παιχνίδι ρόλων και στον αναστοχασμό, υποστηρίζοντας τη δημιουργία ενός θετικού και συμπεριληπτικού κλίματος τάξης.

Σε συνδυασμό με τη Project-Based Learning και την παιχνιδοποίηση, το πλαίσιο των Bradberry και Greaves (2009) μπορεί να λειτουργήσει ως θεωρητική βάση για τον σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών που ενισχύουν τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό συμμετοχή και την υπευθυνότητα των μαθητών (Bradberry και Greaves, 2009). Μέσα από αυθεντικές καταστάσεις, συνεργατικές δραστηριότητες και δομημένη ανατροφοδότηση, οι μαθητές της Α΄ Δημοτικού έχουν τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν σταδιακά δεξιότητες αυτορρύθμισης, ενσυναίσθησης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, οι οποίες αποτελούν θεμέλιο τόσο για τη σχολική όσο και για τη μελλοντική τους κοινωνική ζωή.

Βέβαια, υπάρχουν μοντέλα συναισθηματικής νοημοσύνης ειδικά φτιαγμένα για μικρές ηλικίες, ένα από τα οποία είναι αυτό της Carolyn Saarni (1999) καθώς επίσης, το μοντέλο SEL, το οποίο έχει αναπτυχθεί από τον οργανισμό CASEL (2020) (CASEL, 2020).

Πιο συγκεκριμένα, η Carolyn Saarni (1999) προσεγγίζει τη συναισθηματική νοημοσύνη μέσα από μια αναπτυξιακή και κοινωνικοπολιτισμική οπτική, εισάγοντας τον όρο συναισθηματική επάρκεια (emotional competence) (Saarni, 1999). Η συναισθηματική επάρκεια δεν ορίζεται ως ένα στατικό σύνολο δεξιοτήτων, αλλά ως μια δυναμική διαδικασία που εξελίσσεται σταδιακά μέσα από τις κοινωνικές

αλληλεπιδράσεις και τις εμπειρίες του παιδιού στο οικογενειακό και σχολικό περιβάλλον (Saarni, 1999; Saarni, 2011). Η ανάπτυξη της συναισθηματικής επάρκειας περιλαμβάνει την ικανότητα του παιδιού να αναγνωρίζει και να κατανοεί τα δικά του συναισθήματα, να εκφράζει συναισθήματα με κοινωνικά αποδεκτούς τρόπους, να κατανοεί τα συναισθήματα των άλλων και να ρυθμίζει τη συναισθηματική του αντίδραση σε διαφορετικά κοινωνικά πλαίσια. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στον ρόλο της ενσυναίσθησης, της αυτορρύθμισης και της κοινωνικής επίγνωσης, δεξιότητες που θεωρούνται θεμελιώδεις για την ομαλή κοινωνική ένταξη και τη δημιουργία θετικών διαπροσωπικών σχέσεων (Saarni, 2011).

Στο πλαίσιο της Α΄ Δημοτικού, το μοντέλο της συναισθηματικής επάρκειας είναι ιδιαίτερα κατάλληλο, καθώς λαμβάνει υπόψη τα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των παιδιών και δεν προϋποθέτει ώριμες μεταγνωστικές ικανότητες. Μπορεί να υποστηρίξει τον σχεδιασμό μαθησιακών εμπειριών που βασίζονται στο παιχνίδι, στη συνεργασία και στη βιωματική μάθηση, ενισχύοντας σταδιακά την ικανότητα των μαθητών να αναγνωρίζουν συναισθήματα, να διαχειρίζονται συγκρούσεις και να λειτουργούν με σεβασμό προς τους άλλους (CASEL, 2020; Denham, 2007; Housman, 2017).

Συνολικά, το έργο της Saarni προσφέρει ένα ισχυρό θεωρητικό υπόβαθρο για τη σύνδεση της συναισθηματικής ανάπτυξης με το σχολικό περιβάλλον, τη συμπερίληψη και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Η έμφαση που δίνει στη σταδιακή ανάπτυξη της συναισθηματικής επάρκειας καθιστά το μοντέλο ιδιαίτερα συμβατό με σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, όπως η Project-Based Learning και η συνεργατική μάθηση, οι οποίες προάγουν τη μάθηση μέσα από κοινωνική αλληλεπίδραση και αυθεντικά πλαίσια (O'Grady, & Nag, 2024).

Το Πλαίσιο Κοινωνικο-Συναισθηματικής Μάθησης (Social and Emotional Learning – SEL Framework) αποτελεί ένα ολοκληρωμένο παιδαγωγικό μοντέλο που καθοδηγεί τον σχεδιασμό και την εφαρμογή στρατηγικών κοινωνικοσυναισθηματικής μάθησης σε σχολικά και κοινοτικά περιβάλλοντα. Διαμορφώθηκε από τον οργανισμό CASEL και εστιάζει στην καλλιέργεια πέντε βασικών δεξιοτήτων που αφορούν:

I. <u>την αυτοεπίγνωση</u> (*Self-Awareness*), η οποία αφορά την ικανότητα των μαθητών να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τα συναισθήματά τους, τις αξίες τους και τους προσωπικούς τους στόχους,

II. <u>την αυτορρύθμιση</u> (*Self-Management*), η οποία σχετίζεται με τη ρύθμιση των συναισθημάτων και των παρορμήσεων, την ανθεκτικότητα και την επιμονή στην επίτευξη στόχων,

III. <u>την κοινωνική επίγνωση</u> (*Social Awareness*), που περιλαμβάνει την ανάπτυξη ενσυναίσθησης, την κατανόηση διαφορετικών οπτικών και τον σεβασμό στη διαφορετικότητα,

IV. <u>τις δεξιότητες σχέσεων</u> (*Relationship Skills*) που αφορούν την αποτελεσματική επικοινωνία, τη συνεργασία, τη δημιουργία και διατήρηση θετικών διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς και την ειρηνική επίλυση συγκρούσεων, και τέλος,

V. <u>την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων</u> (*Responsible Decision-Making*), η οποία αναφέρεται στην ικανότητα των μαθητών να λαμβάνουν εποικοδομητικές και ηθικά υπεύθυνες αποφάσεις, λαμβάνοντας υπόψη τις συνέπειες των πράξεών τους, για τον εαυτό τους και τους άλλους (CASEL, 2020).



Σχήμα 7: Πλαίσιο Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης SEL (CASEL, 2020)

Αυτό το μοντέλο θεωρείται κατάλληλο για εφαρμογή σε σχολικά περιβάλλοντα από τις πρώτες σχολικές ηλικίες (CASEL, 2020; Durlak et al. 2011). Η ανάπτυξη βασικών

κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων, συμβάλλουν τόσο στη μαθησιακή πρόοδο όσο και στη συνολική ευημερία των μαθητών.

Το Πλαίσιο Κοινωνικο-Συναισθηματικής Μάθησης, SEL Framework (Social and Emotional Learning Framework), υιοθετεί μια συστημική προσέγγιση, προωθώντας την ενσωμάτωση της κοινωνικοσυναισθηματικής μάθησης σε ολόκληρο το σχολικό περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένου του αναλυτικού προγράμματος, της σχολικής κουλτούρας, των παιδαγωγικών πρακτικών και των πολιτικών του σχολείου. Παράλληλα, τονίζει τη σημασία της συνεργασίας μεταξύ σχολείου, οικογένειας και κοινότητας, ώστε να δημιουργούνται συνεκτικά και υποστηρικτικά μαθησιακά πλαίσια. Κεντρικός στόχος του SEL είναι η διαμόρφωση δίκαιων, ασφαλών και συμπεριληπτικών μαθησιακών περιβαλλόντων, τα οποία καλλιεργούν δεξιότητες απαραίτητες για την επιτυχή σχολική πορεία, την ενεργό πολιτειότητα και τη ζωή γενικότερα (CASEL, 2020; Durlak et al. 2011).



Σχήμα 8: Μοντέλο Συναισθηματικής Νοημοσύνης μικτού τύπου (Goleman, 1998a)

Σημείωση: Απουσία αυθεντικού σχήματος, το παρόν σχήμα είναι ιδία επεξεργασία, προσαρμογή από Goleman (1998a) και Goleman et al. (2002)

Στον παρακάτω Πίνακα 2, γίνεται μία προσπάθεια σύγκρισης των τριών (3) μοντέλων συναισθηματικής νοημοσύνης, ώστε να εξεταστεί το πόσο δόκιμο θα ήταν να χρησιμοποιηθεί το καθένα από αυτά στην ψηφιακό αυτό σχέδιο μαθήματος.

Πίνακας 2: Σύγκριση Μοντέλων Συναισθηματικής Νοημοσύνης

Κριτήριο	**Saarni (1999)**	**SEL – CASEL (2020)**	**Bradberry & Greaves (2009)**
Θεωρητική αφετηρία	Αναπτυξιακή & κοινωνικοπολιτισμική ψυχολογία	Εκπαιδευτική ψυχολογία & σχολική μεταρρύθμιση	Οργανωσιακή & εφαρμοσμένη ψυχολογία
Βασική έννοια	Συναισθηματική επάρκεια (emotional competence)	Κοινωνικο-συναισθηματική μάθηση (SEL)	Συναισθηματική νοημοσύνη (EQ)
Φύση μοντέλου	Δυναμικό, εξελικτικό	Πλαίσιο εφαρμογής σε σχολεία	Λειτουργικό μοντέλο δεξιοτήτων
Δομή/ Σχήμα	Δεν υπάρχει τυποποιημένο σχήμα	Πέντε τομείς ικανοτήτων	Τέσσερις δεξιότητες
Κύριες διαστάσεις	Αναγνώριση & ρύθμιση συναισθημάτων, ενσυναίσθηση, κοινωνική αλληλεπίδραση	Αυτογνωσία, αυτοδιαχείριση, κοινωνική επίγνωση, σχέσεις, υπεύθυνες αποφάσεις	Αυτοεπίγνωση, αυτοδιαχείριση, κοινωνική επίγνωση, διαχείριση σχέσεων

Αναπτυξιακή καταλληλότητα	Πολύ υψηλή για μικρές ηλικίες	Υψηλή (σχολικό πλαίσιο όλων των ηλικιών)	Χαμηλή για μικρά παιδιά
Εστίαση στη σχολική πράξη	Έμμεση (μέσω παιδαγωγικής προσαρμογής)	Άμεση και συστημική	Περιορισμένη
Συμπερίληψη & κοινωνική διάσταση	Κεντρικός άξονας	Κεντρικός άξονας	Δευτερεύουσα
Σχέση με PBL/ συνεργατική μάθηση	Υψηλή συμβατότητα	Υψηλή συμβατότητα	Περιορισμένη
Καταλληλότητα για Α΄ Δημοτικού	⭐⭐⭐⭐⭐	⭐⭐⭐⭐☆	⭐⭐☆☆☆
Ρόλος στη διπλωματική	Θεωρητική βάση ανάπτυξης	Πλαίσιο εφαρμογής στο σχολείο	Υποστηρικτικό/ ερμηνευτικό

Σημείωση: Ο πίνακας βασίζεται σε συνθετική επεξεργασία των μοντέλων των Saarni (1999), CASEL (2020) και Bradberry και Greaves (2009).

Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

Όπως αποτυπώνεται στον παραπάνω συγκριτικό πίνακα, το μοντέλο της Saarni (1999) προσφέρει ισχυρή αναπτυξιακή θεμελίωση για τη συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών μικρής ηλικίας, ενώ το πλαίσιο SEL του CASEL παρέχει ένα δομημένο και σχολικά εφαρμόσιμο μοντέλο καλλιέργειας κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων. Το μοντέλο των Bradberry και Greaves αξιοποιείται, εφόσον χρειαστεί, επικουρικά, καθώς αφορά κυρίως λειτουργικές δεξιότητες συναισθηματικής νοημοσύνης ενηλίκων.

2.4.1 Αφηγηματικές, βιωματικές και πολυτροπικές προσεγγίσεις στη συναισθηματική αγωγή στην Α' Δημοτικού

Η συναισθηματική αγωγή στις πρώτες σχολικές ηλικίες προσεγγίζεται στη σύγχρονη παιδαγωγική βιβλιογραφία μέσα από ένα σύνολο αλληλοσυμπληρούμενων προσεγγίσεων, οι οποίες λαμβάνουν υπόψη το αναπτυξιακό στάδιο των παιδιών και τη σημασία της βιωματικής μάθησης (Elias et al., 1997; Denham, 2006; Zins et al., 2004). Κεντρική θέση κατέχουν οι αφηγηματικές και βιωματικές πρακτικές, μέσα από τις οποίες παρουσιάζονται καθημερινές καταστάσεις που προκαλούν βασικά συναισθήματα, επιτρέποντας στα παιδιά να αναγνωρίζουν, να κατονομάζουν και να επεξεργάζονται τα συναισθήματά τους σε ένα ασφαλές πλαίσιο (Denham, 2006).

Η αφήγηση σύντομων ιστοριών, η περιγραφή συναισθηματικών καταστάσεων και το παιχνίδι ρόλων λειτουργούν ως βασικά εργαλεία ανάπτυξης της συναισθηματικής επίγνωσης και της ενσυναίσθησης (Denham, 2006; Zins et al., 2004; Nicolopoulou, 2010). Μέσα από καθοδηγούμενη συζήτηση και αναστοχασμό, τα παιδιά μαθαίνουν να συνδέουν σκέψεις, συναισθήματα και συμπεριφορές, διαδικασία που θεωρείται κρίσιμη για την ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτορρύθμισης στις μικρές ηλικίες (Elias et al., 1997).

Παράλληλα, η χρήση εικόνων και μουσικών αποσπασμάτων εντάσσεται σε πολυτροπικές προσεγγίσεις μάθησης, οι οποίες ενεργοποιούν μη λεκτικούς τρόπους συναισθηματικής έκφρασης και κατανόησης. Τα οπτικοακουστικά ερεθίσματα υποστηρίζουν τη συναισθηματική επεξεργασία, ιδιαίτερα για παιδιά που δυσκολεύονται να εκφραστούν λεκτικά, και συμβάλλουν στη δημιουργία συναισθηματικά ασφαλών μαθησιακών περιβαλλόντων (Mayer, 2009).

Οι παραπάνω πρακτικές μπορούν να ενταχθούν σε ευρύτερα παιδαγωγικά πλαίσια, όπως η Κοινωνικοσυναισθηματική Μάθηση (Social and Emotional Learning – SEL), η παιδαγωγική της ενσυναίσθησης και η παιγνιώδης–συμβολική μάθηση. Τα πλαίσια αυτά δίνουν έμφαση στην ενεργό συμμετοχή, στο παιχνίδι και στη συμβολική επεξεργασία εμπειριών, υποστηρίζοντας τη σταδιακή ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων από την Α΄ Δημοτικού και ενισχύοντας τη συμπερίληψη όλων των μαθητών (CASEL, 2020; Zins et al., 2004).

Στον ακόλουθο πίνακα (Πίνακας 3) συνοψίζονται οι βασικές παιδαγωγικές προσεγγίσεις που αξιοποιούνται στη συναισθηματική αγωγή στην Α΄ Δημοτικού, καθώς και οι βασικοί παιδαγωγικοί τους στόχοι και η καταλληλότητά τους για την ηλικιακή αυτή ομάδα, γεγονός που αποτέλεσε τον λόγο επιλογής τους για τον σχεδιασμό του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου, με στόχο τη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς και παιδαγωγικά κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος.

Πίνακας 3:Παιδαγωγικές προσεγγίσεις συναισθηματικής αγωγής στην Α΄ Δημοτικού

Παιδαγωγική προσέγγιση	Βασικά χαρακτηριστικά	Παιδαγωγικός στόχος	Καταλληλότητα για Α΄ Δημοτικού
Αφηγηματική προσέγγιση	Σύντομες ιστορίες, ήρωες κοντινοί στις εμπειρίες των παιδιών	Αναγνώριση και κατανόηση συναισθημάτων	Πολύ υψηλή
Περιγραφή συναισθηματικών καταστάσεων	Παρουσίαση καθημερινών καταστάσεων	Ονομασία και επεξεργασία συναισθημάτων	Υψηλή
Καθοδηγούμενη συζήτηση	Ερωτήσεις, ανταλλαγή σκέψεων και εμπειριών	Συναισθηματική επίγνωση και επικοινωνία	Υψηλή
Παιχνίδι ρόλων	Αναπαράσταση καταστάσεων μέσω ρόλων	Ανάπτυξη ενσυναίσθησης	Πολύ υψηλή
Δημιουργική έκφραση	Ζωγραφική, κίνηση, συμβολικό παιχνίδι	Εναλλακτική συναισθηματική έκφραση	Υψηλή
Οπτικοακουστική προσέγγιση	Εικόνες, μουσικά αποσπάσματα, βίντεο	Αναγνώριση και ρύθμιση συναισθημάτων	Πολύ υψηλή
Κοινωνικοσυναισθηματική μάθηση (SEL)	Συστηματική καλλιέργεια κοινωνικών & συναισθηματικών δεξιοτήτων	Αυτορρύθμιση, σχέσεις, υπεύθυνες αποφάσεις	Πολύ υψηλή
Παιδαγωγική της ενσυναίσθησης	Εστίαση στην κατανόηση της οπτικής του άλλου	Αποδοχή και συνεργασία	Υψηλή
Παιγνιώδης–συμβολική μάθηση	Παιχνίδι, σύμβολα, χαρακτήρες	Ασφαλής συναισθηματική επεξεργασία	Πολύ υψηλή

Σημείωση: Ο πίνακας δημιουργήθηκε στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας και αποτυπώνει παιδαγωγικές προσεγγίσεις που αξιοποιήθηκαν στον σχεδιασμό του εκπαιδευτικού σεναρίου για την Α΄ Δημοτικού.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

2.5 Ενεργός Πολιτειότητα

Η ενεργός πολιτειότητα ορίζεται ως η ικανότητα των πολιτών να συμμετέχουν ενεργά στην αντιμετώπιση σύνθετων κοινωνικοοικονομικών και περιβαλλοντικών προβλημάτων (ΥΠΠΑΘ, 2024). Προς αυτή την κατεύθυνση λειτουργεί το Πρόγραμμα Σπουδών του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού της χώρας μας, όπως παρουσιάστηκε το 2024. Η ανάπτυξη κριτικής σκέψης, οι δεξιότητες που αφορούν την ικανότητα συνεργασίας και λειτουργίας σε ομάδες, η ανάληψη κοινωνικής ευθύνης είναι από τους βασικούς στόχους που συντελούν στην

καλλιέργεια πολιτών με κοινωνική συνείδηση, με δυναμισμό και επιθυμία, με ισχυρές βάσεις για αυτοεξέλιξη, χαρακτηριστικά που ενισχύουν και εδραιώνουν τη δημοκρατία και την κοινωνική δικαιοσύνη.

Οι 17 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης, κατά τον τρόπο που θεσπίστηκαν από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών (United Nations, 2023), επιλέχθηκαν ως πλαίσιο για την ολιστική προσέγγιση της εκπαίδευσης των μαθητών σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες στην Ελλάδα (ΥΠΠΑΘ, 2024). Στόχος, προσδοκία και ελπίδα είναι οι μαθητές να αντιληφθούν τη σημασία και ανάγκη να συμμετάσχουν ενεργά και όχι παθητικά στην κοινωνία μας, να διακρίνουν το όφελος που αποκομίζουν από αυτή τη διαδικασία, μέχρι αυτή η συμπεριφορά να γίνει αυτονόητη, αναπόφευκτη και αυθόρμητη.

Οι μαθητές, οι μικροί πολίτες της κοινωνίας μας, υπάρχει ανάγκη να αρχίσουν να κατανοούν τον κόσμο γύρω τους και να διακρίνουν σταδιακά την λειτουργία του πιο στοχευμένα από μικρή ηλικία, να υιοθετήσουν στρατηγικές και καλές πρακτικές που αφορούν την ενεργό δράση τους μέσα σε αυτόν. Αυτό το έργο καλείται να το φέρει σε πέρας κυρίως η εκπαίδευση και οι λειτουργοί της, που έχουν την ευθύνη της δημιουργίας των κατάλληλων συνθηκών. Μεγαλύτερη ευθύνη ειδικά, είναι να βοηθηθούν και να καθοδηγηθούν τα παιδιά όπως αρμόζει, ώστε να νιώσουν ευτυχισμένα, ότι εκπληρώνουν τους προσωπικούς τους στόχους μέσα από την ενίσχυση της κοινής μας ανθρωπιάς (Katsampoxaki-Hodgetts et al., 2024).

Πιο συγκεκριμένα, η επιδίωξη του Προγράμματος Σπουδών αφορά τους παρακάτω στόχους:

1. Ευαισθητοποίηση για τα προβλήματα της σχολικής, τοπικής και ευρύτερης κοινότητας.
2. Σχεδιασμός παρεμβάσεων για την αντιμετώπιση αυτών των προβλημάτων.
3. Συμμετοχή σε οργανωμένες δράσεις για την επίλυσή τους.

(ΥΠΠΑΘ, 2024)

Δεξιότητες που καλλιεργούνται επιπλέον:

I. Καλλιέργεια αυτογνωσίας, εντοπισμός νέων ενδιαφερόντων.
II. Καλλιέργεια του θάρρους αντιμετώπισης νέων προκλήσεων.
III. Κριτική αμφισβήτηση, που οδηγεί σταδιακά στην καλλιέργεια της κριτικής και αναλυτικής σκέψης.

IV. Ενίσχυση της προσήλωσης και δέσμευσης για την επίτευξη στόχων.
V. Καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας.
VI. Συνειδητοποίηση της ευθύνης και υποχρέωσης συμμετοχής στις δημοκρατικές διαδικασίες της κοινωνίας μας.
VII. Ανάδειξη ηθικής διάστασης των επιλογών.
VIII. Σχεδιασμός και ενσάρκωση πλήρων σχεδίων δράσης.

(ΥΠΠΑΘ, 2024)

Συγκεκριμένα, για την Α' Δημοτικού σχεδιάστηκε και παραδόθηκε Πρόγραμμα Σπουδών για τις «Δράσεις του Ενεργού Πολίτη» που περιλαμβάνει για κάθε έναν από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης και παρατίθενται αναλυτικά στο παράρτημα Α. Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας, η ενεργός πολιτειότητα συνδέεται άμεσα με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG3, «Καλή υγεία και ευημερία», SDG10, «Μείωση των ανισοτήτων» και SDG16, «Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί» (United Nations, 2023) (Παράρτημα Β), όπως έχουν θεσπιστεί από τον Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών. Οι στόχοι αυτοί λειτουργούν ως εννοιολογικό και παιδαγωγικό πλαίσιο για τον σχεδιασμό του προτεινόμενου μαθησιακού σεναρίου, το οποίο επιδιώκει την καλλιέργεια κοινωνικής υπευθυνότητας, συναισθηματικής ευημερίας, συμπερίληψης και δημοκρατικής συμμετοχής σε μαθητές Α΄ Δημοτικού.

2.6 Συμπερίληψη & Ένταξη

Οι μετασχηματισμοί που διαδραματίζονται στη σύγχρονη εποχή μας, η πρόοδος και η εξειδίκευση της επιστήμης, οι κοινωνικοοικονομικές αλλαγές και απαιτήσεις, η μετακίνηση πληθυσμών, έχουν επηρεάσει αντίστοιχα τον τομέα της παιδείας και της εκπαίδευσης, με βασικό χαρακτηριστικό την αυξανόμενη ετερότητα του μαθητικού δυναμικού, δρώντας ποικίλα και δημιουργώντας νέες ανάγκες (Παναγιώτου, 2020). Υπάρχουσες πρακτικές αποδεικνύονται αναποτελεσματικές, πιέζοντας στην πράξη έντονα, τονίζοντας την ανάγκη για προσαρμογή και εύρεση εναλλακτικών τρόπων αντιμετώπισης, για ευέλικτες μεθόδους διδασκαλίας που να λαμβάνουν υπόψη και να περιλαμβάνουν τις ανάγκες όλων των μαθητών, ώστε να αποτραπεί η μαθησιακή

και κοινωνική τους περιθωριοποίηση, η οποία ειδάλλως, είναι σχεδόν αναπόφευκτη (Παναγιώτου, 2020).

Η προσπάθεια αυτή συγκεντρώνεται στο πρόσωπο της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης (Inclusive Education), μίας φιλοσοφίας και μεθόδου, η οποία οραματίζεται να φροντίζει για την ύπαρξη ενός μαθησιακού πλαισίου, ενός σχολείου, για όλο το ανομοιογενές μαθητικό σώμα και την παροχή ίσων ευκαιριών εκπαίδευσης με τρόπο δίκαιο και συνεργατικό, κάτι που ευθυγραμμίζεται με τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών, όπως διατυπώθηκαν το 2023 (Sustainable Development Goals) (United Nations, 2023).



Εικόνα 12: 17 Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών (United Nations, 2023)

Προϋποθέτει τον σχεδιασμό και την ύπαρξη συνεργασίας βασισμένη στις συμπεριληπτικές αρχές, μεταξύ διαφόρων παραγόντων, όπως το κράτος, του σχολείου, της οικογένειας. Δεν αφορά αποκλειστικά την ιδιαίτερη ομάδα των ατόμων με αναπηρία, αλλά σέβεται και προσμετρά τις ιδιαιτερότητες όλων των μελών του μαθητικού δυναμικού, από τον πιο αδύναμο κα ιδιαίτερο μαθητή, μέχρι τον εξαιρετικά χαρισματικό (Ιωαννίδη & Μαλαφάντης, 2025). Έτσι, μαθητές από διαφορετικό κοινωνικοοικονομικό υπόβαθρο και κουλτούρα, με δυσκολία στη μάθηση ή χαρισματικότητα και υψηλή ακαδημαϊκή επίδοση, με διαφορετική μητρική γλώσσα και διαφορετικά ενδιαφέροντα και δεξιότητες, μαθητές με ειδικές μαθησιακές ανάγκες και αναπηρία, συναντιούνται στο ίδιο σχολικό σύνολο, το οποίο πρέπει να τους παράσχει όσο το δυνατόν ισότιμες ευκαιρίες και προϋποθέσεις για πρόοδο και μάθηση (Τσιόπα, 2019; Αγγελίδης & Χατζησωτηρίου, 2013).

Σύμφωνα με τον Οδηγό Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Schools for Inclusion (Σχολεία για Όλους/ Σχολεία για συμπερίληψη), βασικές αρχές συμπερίληψης θεωρούνται οι παρακάτω:

Σύμφωνα με τον Οδηγό Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης της Ευρωπαϊκής Ένωσης, Schools for Inclusion (Σχολεία για Όλους, Σχολεία για συμπερίληψη), βασικές αρχές συμπερίληψης θεωρούνται οι παρακάτω:

1. *Συστημική εστίαση (Ολιστική σχολική προσέγγιση)*: Συνεργασία φορέων, σχολείου και οικογένειας.
2. *Ισότητα και όχι διακρίσεις*: Σεβασμός και υποστήριξη χωρίς προκατάληψη, αποδοχή της διαφορετικότητας.
3. *Δικαιώματα και ίσες ευκαιρίες*: Ισότιμο δικαίωμα στην έκφραση και τη συμμετοχή.
4. *Ολιστική προσέγγιση αναγκών*: Εστίαση όχι μόνο στις ακαδημαϊκές επιδόσεις, αλλά και τις κοινωνικοσυναισθηματικές ανάγκες των μαθητών, καθώς και συλλογική ευθύνη.
5. *Ενεργός συμμετοχή γονέων*: Γονική συμβολή στην πολιτική του σχολείο, συμβουλευτική γονέων.
6. *Διαφοροποίηση προσεγγίσεων πρόληψης*: Προσαρμογή και διαφοροποίηση των διδακτικών προσεγγίσεων ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών και όσο το δυνατόν, ομαλή ένταξή τους στο σύνολο.
7. *Ενίσχυση των δυνατοτήτων*: Προώθηση με σκοπό την ανάπτυξη, ακαδημαϊκή και προσωπική.
8. *Διεπιστημονικότητα*: Διεπιστημονική συνεργασία ειδικών για την εξεύρεση αποτελεσματικών πρακτικών.
9. *Εκπροσώπηση και συμμετοχή περιθωριοποιημένων ομάδων*: Κατάλληλη βοήθεια θυμάτων εκφοβισμού, προσαρμογή εκπαιδευτικών και κοινωνικών αναγκών μεταναστών, αντιμετώπιση κοινωνικού αποκλεισμού.
10. *Δια βίου μάθηση*: Ενεργός συμμετοχή των πολιτών, διαρκής ενημέρωση ανεξαρτήτου συνθηκών διαβίωσης, κοινωνικοοικονομικού υποβάθρου.

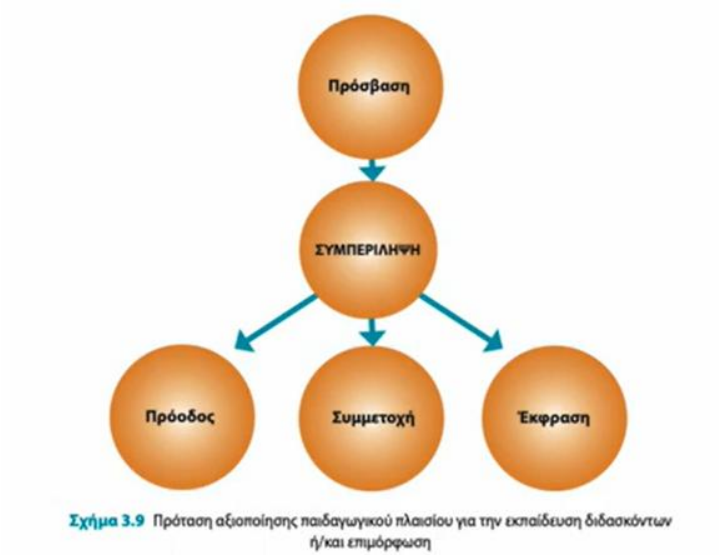
(Schools for Inclusion, 2020)

Το πλαίσιο χαρακτηρίζεται και διαμορφώνεται μαθητοκεντρικά (student-centered learning approach), ενώ διακρίνει τον διδακτικό από τον μαθησιακό χρόνο, δηλαδή τη διάρκεια της διδασκαλίας και τις ενέργειες του εκπαιδευτικού από τη μία και τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της ενεργούς συμμετοχής των μαθητών σε αυτή (Κοκολάκη & Κατσαμποξάκη-Hodgetts, 2023).

Ο μαθητής, με τη μοναδικότητα των χαρακτηριστικών του, ως ο κεντρικός πρωταγωνιστής, πρέπει να μπορεί να νιώθει αποδεκτός και δημιουργικός στο μαθησιακό περιβάλλον, ενώ ο παιδαγωγός ως κεντρικός νους και ενορχηστρωτής, έχει τον ρόλο να φέρει την ευθύνη δημιουργίας συμπεριληπτικού περιβάλλοντος για κάθε ετερότητα και τη δημιουργία κατάλληλων συνθηκών για την παραγωγή και αποδοχή γνώσης, για την καλλιέργεια και την προσαρμογή του αναλυτικού προγράμματος, για την επιλογή και δημιουργία κατάλληλων μεθόδων αξιολόγησης, για την ομαλή κοινωνική ένταξη των μαθητών (Ιωαννίδη & Μαλαφάντης, 2025). Καλείται να έχει τη γνώση, την επιμονή και υπομονή, την εμπειρία και τη φώτιση, τη σωστή και συνεχή πληροφόρηση και κατάρτιση, την εφευρετικότητα και έμπνευση, ώστε να πετύχει τη συμπερίληψη και συμμετοχή όλων των εκπαιδευομένων, κάνοντάς τους να νιώθουν ίσα μέλη του σχολικού συνόλου, χρήσιμοι για τον εαυτό τους και το κοινωνικό σύνολο, με δυναμισμό και αισιοδοξία, με εμπιστοσύνη στον εαυτό τους, ικανοί να λάβουν, να διατηρήσουν γνώση, να την χρησιμοποιήσουν μεταγνωστικά και γιατί όχι, να την εξελίξουν. Δεν πρέπει επίσης, να παραληφθεί η κρισιμότητα της ικανότητας συνεργασίας του εκπαιδευτικού με άλλες ειδικότητες και η επιμόρφωση και εκπαίδευσή του ώστε να επιτυγχάνονται συνθήκες ομαλής συνδιδασκαλίας, καθώς η έλλειψη αυτού του παράγοντα μπορεί να επιφέρει όχι μόνο αμέτρητα προβλήματα, αλλά να απειλήσει την ίδια την επιτυχία επίτευξης ενός ήρεμου και εποικοδομητικού μαθησιακού περιβάλλοντος και των μαθησιακών στόχων, βασικοί και μοναδικοί αποδέκτες των οποίων, είναι οι ίδιοι οι μαθητές, στερώντας τους κρίσιμες ευκαιρίες για εξέλιξη και πρόοδο (Palasan, 2015). Βασικός στόχος είναι πάντα η βελτίωση του παραδοσιακού εκπαιδευτικού πλαισίου (Gilmour, 2019).

Δικαίως, οι παιδαγωγικές προσεγγίσεις ολοένα λαμβάνουν υπόψη συντελεστές που θέλουν τη συμπερίληψη να μελετάται σε συνδυασμό με την κοινωνική δικαιοσύνη και τη διαφοροποιημένη μάθηση. Η πρόσβαση προϋποθέτει και περιλαμβάνει την

συμπερίληψη, ενώ με την σειρά της η συμπερίληψη οδηγεί στην πρόοδο, τη συμμετοχή και την ελεύθερη έκφραση (Katsampoxaki-Hodgetts, Cope & Kalantzis, 2024).



Σχήμα 9: Διδακτικός σχεδιασμός για την αύξηση ευκαιριών πρόσβασης για όλους τους μαθητές (Katsampokaki-Hodgetts, Cope & Kalantzis, 2024)

2.7 Παιχνιδοποίηση

Στη σύγχρονη βιβλιογραφία, η παιχνιδοποίηση δεν αντιμετωπίζεται ως απλή εισαγωγή παιχνιδιού στη μάθηση, αλλά ως στρατηγικός σχεδιασμός εμπειριών που αξιοποιούν ψυχολογικούς και κοινωνικούς μηχανισμούς παρακίνησης (Deterding et al., 2011a; McGonigal, 2011). Λόγω των μικρών ηλικιών, στις οποίες απευθύνεται το συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος, δεν μπορούσε παρά να ενταχθεί η μέθοδος της παιγνιοποίησης ή παιχνιδοποίησης, που δεν είναι άλλο από την μάθηση μέσα από διαδικασίες που βασίζονται σε στοιχεία και μηχανισμούς του παιχνιδιού σε άλλα περιβάλλοντα, ως εργαλείο κοινωνικής και πολιτιστικής ευαισθητοποίησης (Deterding et al., 2011a). Οι βασικοί στόχοι είναι πάντα:

- Η παρακίνηση και διατήρηση του ενθουσιασμού και του ενδιαφέροντος των μαθητών
- Η ενθάρρυνση της συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία
- Η αφομοίωση νέων πληροφοριών ευχάριστα και αποτελεσματικά και τέλος,

- Η διάρκεια των μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Ιστορικά η εξέλιξη της παιχνιδοποίησης ήρθε σταδιακά, μέσα από τον τομέα ειδικά των βιντεοπαιχνιδιών, όπου τα συστήματα επιβράβευσης έδειχναν να έχουν ως αποτέλεσμα το αυξημένο ενδιαφέρον και τη μεγαλύτερη διάρκεια ενασχόλησης των παικτών, την αύξηση δημοτικότητας και την τακτική επιστροφή στα παιχνίδια, με πρώτη επίσημη καταγραφή του όρου "gamification" από τον Nick Pellin το 2002, έναν Βρετανό προγραμματιστή και δημιουργό βιντεοπαιχνιδιών (Witte, Westbrook & Witte, 2017). Αργότερα, βλέποντας τις θετικές επιπτώσεις, η παιχνιδοποίησης εισάγεται και σε άλλους τομείς, όπως σε αυτούς του marketing και της εκπαίδευσης, με πληθώρα ερευνών να επιβεβαιώνουν τα οφέλη (Deterding et al., 2011a).

Εταιρείες ανάπτυξης λογισμικού, όπως η BunchBall του Rajat Pahari χρησιμοποιούσαν πλέον την παιγνιοποίηση ως αναπόσπαστο κομμάτι των εφαρμογών τους, με προϊόντα που προσαρμόζουν και αξιοποιούν μηχανισμούς και στοιχεία του παιχνιδιού με ορατά και μετρήσιμα αποτελέσματα σε εφαρμογές, εταιρικά εργαλεία, κοινωνικά δίκτυα, σε επίπεδο συνεργατών μέσα στις ίδιες τις επιχειρήσεις, καθώς επίσης σε επίπεδο συνεργασίας με τους πελάτες (Ali et al. 2021). Πλέον, η συμπεριφορά και η νοοτροπία μπορούσε να επηρεαστεί και να ενθαρρυνθεί αποδεδειγμένα. Ο όρος γινόταν ολοένα γνωστότερος και ακολούθησαν διάφορες μελέτες σχετικά με το θέμα. Η ερευνήτρια Jane McGonigal μίλησε και συνεχίζει να μελετά τις επιπτώσεις της παιχνιδοποίησης στην ανθρώπινη ζωή και κοινωνία (McGonigal, 2011). Η McGOnigal υποστηρίζει ότι όταν παίζουμε παιχνίδια είμαστε οι καλύτερες εκδοχές του εαυτού μας, ειδικά επειδή στα παιχνίδια, σε αντίθεση με την πραγματικότητα, η αποτυχία δεν συνδέεται με βαθμό τιμωρίας, αποτρεπτικό για τη επαναπροσπάθεια, ενώ επιπλέον, παρέχονται μηχανισμοί και εναύσματα, με σταθμούς επιβράβευσης και επιδοκιμασίας σε διάφορα επίπεδα δυσκολίας, που τονώνουν το ηθικό και ενισχύουν την επιθυμία για συνέχιση της προσπάθειας για κατάκτηση του στόχου ή της δεξιότητας. Συνεπώς, είμαστε πιο ενθουσιώδεις, θέτουμε πιο φιλόδοξους στόχους, συνεργαζόμαστε και εμπιστευόμαστε τους άλλους ευκολότερα, αποδεικνυόμαστε ανθεκτικότεροι σε περίπτωση αποτυχίας, ενώ ταυτόχρονα μειώνονται τα επίπεδα άγχους.

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω, θεωρήθηκε ότι αν εφαρμόσουμε τους μηχανισμούς της παιχνιδοποίησης στην πραγματική ζωή, στην εργασία, στο marketing, στις

εταιρικές και διαπροσωπικές σχέσεις, μπορούμε να προκαλέσουμε και να λάβουμε ανάλογα θετικά αποτελέσματα, διατηρώντας το ενδιαφέρον υψηλό και τα οφέλη μέγιστα. (McGonigal, 2011).

Σήμερα πια, η έννοια της παιχνιδοποίησης έχει διεισδύσει σε πολλούς τομείς όπως το εκπαιδευτικό σύστημα για την βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας και απόδοσης – πιο ειδικά στην περίπτωση του συγκεκριμένου σχεδίου μαθήματος, για τις ανάγκες του eLearning - την εταιρική εκπαίδευση σε επιχειρήσεις και οργανισμούς, σε εφαρμογές καθημερινής χρήσης σχετικά με την υγεία και την φυσική κατάσταση, στον τομέα της ψυχολογίας, για χρήσεις που αφορούν θεραπείες και συμπεριφορικές παρεμβάσεις, όπως είναι η αναβλητικότητα, η αυτοβελτίωση και αυτοεξέλιξη, η ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και της εμπλοκής, η ενθάρρυνση και επίτευξη συγκεκριμένης συμπεριφοράς.

Στο πλαίσιο του παρόντος σχεδιασμού, υπάρχει το ερώτημα για το αν η παιχνιδοποίηση είναι καλό πάντα να αντιμετωπίζεται ως σύστημα ανταγωνιστικών μηχανισμών, με σύγκριση μεταξύ των μαθητών, ιεράρχηση, ανταμοιβές μόνο σε λίγους, αλλά περισσότερο ως στρατηγική σχεδιασμού μαθησιακών εμπειριών. Βέβαια, σε αυτό το σημείο εγείρεται το ερώτημα για το αν το παραπάνω υποτιμά την αξία της αριστείας. Στα δεδομένα που είναι καλό να ληφθούν υπόψη είναι ότι από τη μία πλευρά, αυτό το σχέδιο μαθήματος πραγματεύεται την αξία της συμμετοχής, της έγνοιας για τον συνάνθρωπο, της σπουδαιότητας της προσφοράς του καθένα ξεχωριστά, ανεξαρτήτου δυνατοτήτων, παρά μόνο ρίχνοντας βαρύτητα στη σημασία της θέλησης για προσφορά, της συνειδητοποίησης των επιπτώσεων της αδιαφορίας και της μη συμμετοχής. Από την άλλη, η παρακίνηση και η διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών συνδέονται με την ικανοποίηση βασικών ψυχολογικών αναγκών, όπως το αίσθημα ικανότητας, αυτονομίας και κοινωνικής σύνδεσης. Η επιβράβευση, όταν λειτουργεί με ενημερωτικό και μη ελεγκτικό τρόπο, μπορεί να ενισχύσει την εμπλοκή και το αίσθημα επίτευξης, χωρίς να υπονομεύει την εσωτερική παρακίνηση (Deci & Ryan, 2000; Ryan & Deci, 2020).

Στον σχεδιασμό παιχνιδοποιημένων μαθησιακών εμπειριών, ειδικά στη συγκεκριμένη περίπτωση, που απευθύνονται σε μαθητές μικρής ηλικίας, κρίνεται απαραίτητη η αναφορά και η μελέτη του θεωρητικού πλαισίου και των μοντέλων παιχνιδοποίησης που καθοδηγούν τις σχεδιαστικές επιλογές. Η παιχνιδοποίηση δεν

αποτελεί ενιαία ή ομοιογενή προσέγγιση, αλλά περιλαμβάνει διαφορετικές στρατηγικές και θεωρητικά μοντέλα, τα οποία διαφοροποιούνται ως προς τη στόχευση, τους μηχανισμούς και τη συμβατότητά τους με παιδαγωγικά και αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των μαθητών. Ως εκ τούτου, η επιλογή του κατάλληλου πλαισίου οφείλει να λαμβάνει υπόψη τόσο την ηλικία του μαθητικού πληθυσμού όσο και τους εκπαιδευτικούς στόχους που σχετίζονται με τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη.

Στη σχετική βιβλιογραφία αναδεικνύεται η προσέγγιση της *Gameful (Game-Based Learning) ή Meaningful learning*, μία στρατηγική σχεδιασμού η οποία δεν ανήκει σε έναν μόνο θεωρητικό, αλλά καθιερώνεται στη διεθνή βιβλιογραφία μέσα από τον χώρο της παιχνιδοποίησης (gamification) και του interaction design (Deterding et al., 2011). Έτσι, οι Deterding et al. (2011) κάνουν τη διαφοροποίηση μεταξύ των όρων Gameful design και Playful design, ακολούθησαν θεωρητικοί που εδραίωσαν το Gameful design, όπως η McGonigal (2011), με το παιχνίδι ως πλαίσιο νοήματος, συναισθηματικής εμπλοκής και κοινωνικής δράσης (McGonigal, 2011), ο Kapp (2012), με το Gameful strategies στη μάθηση και στην εκπαίδευση ενηλίκων & παιδιών (Kapp, 2012) και Werbach και Hunter (2012), με τον συστηματικός σχεδιασμό παιγνιωδών εμπειριών (Werbach & Hunter, 2012). Δίνει έμφαση στη δημιουργία νοηματοδοτημένων και συναισθηματικά ασφαλών μαθησιακών εμπειριών, απομακρυνόμενη από ανταγωνιστικούς μηχανισμούς και συστήματα επιβράβευσης. Η προσέγγιση αυτή θεωρείται ιδιαίτερα κατάλληλη για μικρές ηλικίες, καθώς εστιάζει στην εμπλοκή, τη συνεργασία και το συναίσθημα ως βασικούς άξονες της μαθησιακής εμπειρίας, στοιχείο που ευθυγραμμίζεται με τους στόχους της συναισθηματικής νοημοσύνης και της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης (Deterding et al., 2011b; McGonigal, 2011; Hamari et al., 2014).

Παράλληλα, χρήσιμη θεωρητική οπτική προσφέρει η προσέγγιση της Player Experience (Deterding et al., 2011b; Isbister, 2016), με εξειδικευμένη εκδοχή την Affective Game Design, η οποία εστιάζει στη συναισθηματική διάσταση της εμπειρίας του «παίκτη–μαθητή» και στα συναισθήματα που αναδύονται κατά τη συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία, όπως η ασφάλεια, η χαρά, η περιέργεια και το αίσθημα επίτευξης (Isbister, 2016). Η συγκεκριμένη οπτική κρίνεται ιδιαίτερα συναφής με το παρόν σχέδιο μαθήματος, καθώς συνδέεται άμεσα με την καλλιέργεια της

συναισθηματικής επίγνωσης, της ενσυναίσθησης και της θετικής κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Τέλος, στο πλαίσιο του παρόντος σχεδιασμού αξιοποιείται επικουρικά και το μοντέλο MDA (Mechanics–Dynamics–Aesthetics), όχι ως κύριο παιδαγωγικό πλαίσιο, αλλά ως εργαλείο ανάλυσης και οργάνωσης των παιγνιωδών στοιχείων. Το μοντέλο προσαρμόζεται παιδαγωγικά στις αναπτυξιακές ανάγκες της Α΄ Δημοτικού, με περιορισμό της έμφασης σε μηχανισμούς βαθμολόγησης και ενίσχυση της συνεργασίας, της ασφάλειας και της θετικής συναισθηματικής εμπειρίας (Deterding et al., 2011b; Hamari et al., 2014). Με τον τρόπο αυτό, το MDA λειτουργεί συμπληρωματικά, υποστηρίζοντας τον σχεδιασμό παιχνιδοποιημένων δραστηριοτήτων εντός ενός ευρύτερου πλαισίου παιγνιώδους μάθησης, ευθυγραμμισμένου με τους στόχους της συναισθηματικής νοημοσύνης και της συμπερίληψης.

Σε αυτό το σημείο, επιχειρείται μία σύγκριση μεταξύ των τριών στρατηγικών που αφορούν την παιχνιδοποίηση, οι οποίες προαναφέρθηκαν.

Πίνακας 4: Σύγκριση Gameful Learning, Player Experience και Affective Game Design

Διάσταση	**Gameful Learning**	**Player Experience (PX)**	**Affective Game Design**
Είδος	Στρατηγική παιδαγωγικού & μαθησιακού σχεδιασμού	Στρατηγικός άξονας σχεδιασμού εμπειρίας	Εξειδικευμένη στρατηγική σχεδιασμού
Θεωρητική προέλευση	Gamification, game design, interaction design	Game design, HCI (Human–Computer Interaction), UX (User Experience)	Game design, psychology of emotion
Κύριος στόχος	Ενίσχυση εμπλοκής και κινήτρου στη μάθηση	Ποιοτική συνολική εμπειρία του παίκτη/ χρήστη	Σκόπιμος σχεδιασμός συναισθηματικής εμπειρίας
Εστίαση	Δομή, μηχανισμοί και λογική παιχνιδιού στη μάθηση	Βιωματική, γνωστική και συναισθηματική εμπειρία	Συναίσθημα, ενσυναίσθηση, ασφάλεια, σύνδεση
Σχέση με παιχνίδι	Δεν είναι παιχνίδι – υιοθετεί	Δεν είναι απαραίτητα παιχνίδι	Εφαρμόζεται κυρίως σε παιχνίδια ή

	στοιχεία παιχνιδιού		gameful περιβάλλοντα
Ρόλος συναισθήματος	Υποστηρικτικός (κίνητρο, εμπλοκή)	Κεντρικός αλλά πολυδιάστατος	Κεντρικός και πρωταρχικός
Σχέση με learning theories	Δεν αποτελεί θεωρία μάθησης	Δεν αποτελεί θεωρία μάθησης	Δεν αποτελεί θεωρία μάθησης
Σχέση με Meaningful Learning	Λειτουργεί ως μέσο επίτευξης	Υποστηρίζει τη βιωματική διάσταση	Ενισχύει τη συναισθηματική νοηματοδότηση
Καταλληλότητα για Α΄ Δημοτικού	Πολύ υψηλή	Υψηλή	Πολύ υψηλή
Σύνδεση με SEL	Έμμεση – μέσω συνεργασίας & εμπλοκής	Άμεση – μέσω εμπειρίας και αλληλεπίδρασης	Άμεση και θεμελιώδης
Ενδεικτικοί θεωρητικοί	Deterding, Kapp, Werbach & Hunter	Deterding, Salen & Zimmerman	Isbister

Σημείωση: Ο πίνακας βασίζεται σε συνθετική επεξεργασία έργων των θεωρητικών Deterding et al. (2011a, 2011b), Kapp (2012), Werbach & Hunter (2012), Salen & Zimmerman (2004) και Isbister (2016).
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

Τέλος, κρίνεται πως για την ολοκλήρωση αυτής της σύντομης αναφοράς στον όρο της παιχνιδοποίησης, καλό είναι να αναφερθεί η χρήση και η χρησιμότητά της ως σχεδιαστική στρατηγική μάθησης σε όλες τις περιπτώσεις μαθητών, μεταξύ των οποίων, παιδιά με ειδικές ανάγκες, με μαθησιακές δυσκολίες, καθώς και χαρισματικά παιδιά (Βαρέλη & Σκαναβή, 2020). Κατά αυτόν τον τρόπο, μέσω διαφοροποιημένων διαδρομών μάθησης, μπορεί να ενθαρρυνθεί η συμμετοχή όλων των παιδιών , να μειωθεί το άγχος τους και να προσδώσει μία αίσθηση προόδου, ενισχύοντας το ενδιαφέρον, την κινητοποίηση και την εμπλοκή στη διαδικασία μάθησης (Dicheva et al., 2015; Dela Cruz, 2024). Επιπλέον, η συμπεριληπτική σχεδιαστική προσέγγιση που λαμβάνει υπόψη τις ανάγκες νευροδιαφορετικών μαθητών, όπως μαθητών με ΔΕΠΥ, αυτισμό, δυσλεξία, βοηθά στην εξατομίκευση της μάθησης και στη μείωση του γνωστικού φόρτου (Kusmawati et al., 2024).

2.7.1 Επιβράβευση στην παιχνιδοποίηση

Στη σύγχρονη βιβλιογραφία της παιχνιδοποίησης, οι επιβραβεύσεις δεν περιορίζονται σε απλούς μηχανισμούς πόντων ή πινάκων κατάταξης, αλλά περιλαμβάνουν ένα

ευρύτερο σύνολο στοιχείων που στοχεύουν στην ενίσχυση της συμμετοχής, της εμπλοκής και της εσωτερικής παρακίνησης των μαθητών. Τέτοια στοιχεία είναι τα σήματα επιτευγμάτων (badges), τα επίπεδα προόδου (levels), η άμεση ανατροφοδότηση (feedback), οι αφηγηματικές επιβραβεύσεις και οι κοινωνικές μορφές αναγνώρισης, τα οποία λειτουργούν ως δείκτες προόδου και όχι ως μηχανισμοί αξιολόγησης (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014). Η έμφαση μετατοπίζεται από τον ανταγωνισμό προς τη διαδικασία της μάθησης, την προσπάθεια και τη σταδιακή εξέλιξη του μαθητή.

Ιδιαίτερη σημασία αποδίδεται στην ανατροφοδότηση και στην αίσθηση αυτονομίας ως μορφές επιβράβευσης, καθώς η βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι η εσωτερική παρακίνηση ενισχύεται όταν οι μαθητές νιώθουν ότι έχουν έλεγχο, επιλογές και νόημα στη μαθησιακή διαδικασία (Ryan & Deci, 2000). Παράλληλα, η άμεση και θετική ανατροφοδότηση έχει αναγνωριστεί ως ένας από τους πιο ισχυρούς παράγοντες βελτίωσης της μάθησης, καθώς βοηθά τους μαθητές να κατανοούν την πρόοδό τους και να συνεχίζουν την προσπάθεια χωρίς φόβο αποτυχίας (Hattie & Timperley, 2007). Οι αφηγηματικές και κοινωνικές επιβραβεύσεις, όπως η πρόοδος σε μια κοινή ιστορία ή η αναγνώριση της ομαδικής προσπάθειας, ενισχύουν περαιτέρω το αίσθημα του «ανήκειν» και της συνεργασίας (Gee, 2007; McGonigal, 2011).

Στο πλαίσιο της Α΄ Δημοτικού, οι επιβραβεύσεις της παιχνιδοποίησης χρειάζεται να προσαρμόζονται αναπτυξιακά και παιδαγωγικά, ώστε να υποστηρίζουν ένα ασφαλές και συμπεριληπτικό μαθησιακό περιβάλλον. Τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης αξιοποιούνται όχι για τη σύγκριση των μαθητών μεταξύ τους, αλλά για την ενθάρρυνση της συμμετοχής όλων, την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και τη χαρά της μάθησης. Με αυτόν τον τρόπο, η παιχνιδοποίηση λειτουργεί συμπληρωματικά προς μεθοδολογίες όπως το Project-Based Learning, υποστηρίζοντας τη βιωματική μάθηση, τη συνεργασία και την ενεργό εμπλοκή των μαθητών από τα πρώτα σχολικά χρόνια (Kapp, 2012; Hamari et al., 2014).

Η παιδαγωγική αξιοποίηση της παιχνιδοποίησης αποκτά ιδιαίτερη αξία όταν εντάσσεται σε ευρύτερα μαθητοκεντρικά και βιωματικά πλαίσια μάθησης, όπως το Project-Based Learning. Τα στοιχεία επιβράβευσης της παιχνιδοποίησης, όταν χρησιμοποιούνται με έμφαση στη διαδικασία, στη συνεργασία και στην

ανατροφοδότηση, μπορούν να υποστηρίξουν ουσιαστικά την ενεργό εμπλοκή των μαθητών σε έργα με νόημα, ενισχύοντας παράλληλα δεξιότητες που σχετίζονται με τη συναισθηματική νοημοσύνη. Στην Α΄ Δημοτικού, όπου η μάθηση συνδέεται άμεσα με το συναίσθημα και τη βιωματική εμπειρία, οι μη ανταγωνιστικές επιβραβεύσεις συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος, στο οποίο τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να διαχειρίζονται την προσπάθεια και το λάθος, να αναπτύσσουν αυτοπεποίθηση και να αναγνωρίζουν τη συνεισφορά τους στην ομάδα. Με αυτόν τον τρόπο, η παιχνιδοποίηση λειτουργεί συμπληρωματικά προς το Project-Based Learning και τη συναισθηματική νοημοσύνη, ενισχύοντας τη συνοχή του παιδαγωγικού σχεδιασμού και τη στοχευμένη καλλιέργεια γνωστικών, κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων από τα πρώτα σχολικά χρόνια.

Σε αυτό το σημείο παρατίθεται ο Πίνακας 5, που αποτυπώνει τα παραπάνω στοιχεία.

Πίνακας 5: Τρόποι Επιβράβευσης στην Παιχνιδοποίηση και Παιδαγωγική Αξιοποίησή τους στην Α΄ Δημοτικού

Τρόπος επιβράβευσης	**Περιγραφή**	**Παιδαγωγική λειτουργία στην Α΄ Δημοτικού**	**Ενδεικτική βιβλιογραφία**
Πόντοι (Points)	Συμβολική καταγραφή της προσπάθειας ή της συμμετοχής	Ενίσχυση κινήτρου και αίσθησης προόδου, χωρίς βαθμολογική αξιολόγηση	Deterding et al., 2011
Σήματα/ Εμβλήματα (Badges)	Οπτικές αναπαραστάσεις επιτευγμάτων	Ενίσχυση αυτοεκτίμησης και αναγνώριση της προσπάθειας	Hamari et al., 2014
Επίπεδα (Levels)	Σταδιακή πρόοδος μέσα από φάσεις μάθησης	Κατανόηση της εξέλιξης χωρίς σύγκριση μεταξύ μαθητών	Kapp, 2012
Άμεση ανατροφοδότηση (Feedback)	Λεκτική ή οπτική επιβεβαίωση της προσπάθειας	Υποστήριξη μάθησης, ενίσχυση επιμονής και αυτορρύθμισης	Hattie & Timperley, 2007
Αφηγηματικές επιβραβεύσεις	Πρόοδος σε ιστορία ή σενάριο μάθησης	Ενίσχυση εμπλοκής και νοήματος της μαθησιακής διαδικασίας	McGonigal, 2011
Κοινωνική αναγνώριση	Έπαινος ομάδας, ανάδειξη συνεργασίας	Καλλιέργεια συνεργατικών δεξιοτήτων και αίσθησης του «ανήκειν»	Gee, 2007
Αυτονομία και επιλογή	Δυνατότητα επιλογής ρόλων ή δραστηριοτήτων	Ενίσχυση εσωτερικής παρακίνησης και υπευθυνότητας	Ryan & Deci, 2000

Πίνακες προόδου (Leaderboards)*	Οπτική απεικόνιση προόδου		Χρήση με προσαρμογή, έμφαση στη συλλογική πρόοδο	Deterding et al., 2011

* Στην Α΄ Δημοτικού, οι πίνακες προόδου προτείνονται σε μη ανταγωνιστική μορφή (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Ryan & Deci, 2000).

Σημείωση: Ο πίνακας έχει δημιουργηθεί βάσει της βιβλιογραφικής ανασκόπησης για την παιχνιδοποίηση και τη θεωρία κινήτρων και αποσκοπεί στη συστηματική παρουσίαση των μορφών επιβράβευσης που μπορούν να αξιοποιηθούν παιδαγωγικά στο πλαίσιο της Α΄ Δημοτικού.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

2.8 Μικτή Μάθηση

Η μικτή μάθηση (Blended Learning) αποτελεί μια παιδαγωγική προσέγγιση που συνδυάζει τη δια ζώσης διδασκαλία με τη χρήση ψηφιακών μαθησιακών εμπειριών, αξιοποιώντας τα πλεονεκτήματα και των δύο περιβαλλόντων (Graham, 2006). Στη σύγχρονη εκπαιδευτική βιβλιογραφία, η μικτή μάθηση δεν αντιμετωπίζεται ως απλή τεχνολογική προσθήκη, αλλά ως στρατηγικός διδακτικός σχεδιασμός, ο οποίος επιτρέπει την ευέλικτη οργάνωση της μαθησιακής εμπειρίας, την ενεργό εμπλοκή των μαθητών και τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας (Horn & Staker, 2015). Στο πλαίσιο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, η μικτή μάθηση αποκτά ιδιαίτερη σημασία όταν εντάσσεται με παιδαγωγικά κριτήρια και λειτουργεί υποστηρικτικά της δια ζώσης μαθησιακής διαδικασίας.

Για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας, όπως οι μαθητές Α΄ Δημοτικού, η εφαρμογή της μικτής μάθησης προϋποθέτει προσαρμογή στο αναπτυξιακό τους επίπεδο, με σαφή κυριαρχία της δια ζώσης διδασκαλίας και περιορισμένη, καθοδηγούμενη χρήση ψηφιακών στοιχείων (Hrastinski, 2019). Η ψηφιακή διάσταση αξιοποιείται κυρίως ως υποστηρικτικό εργαλείο, μέσα από σύντομες και στοχευμένες δραστηριότητες (microlearning), κοινή προβολή υλικού, ψηφιακές ιστορίες και απλές διαδραστικές εμπειρίες, οι οποίες ενισχύουν τη συμμετοχή, τη συνεργασία και τη συναισθηματική ασφάλεια των μαθητών. Στο παρόν εκπαιδευτικό σενάριο, η μικτή μάθηση λειτουργεί συμπληρωματικά της Project-Based Learning και της παιχνιδοποίησης, υποστηρίζοντας τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη, χωρίς να απαιτείται αυτοκατευθυνόμενη ή αμιγώς ασύγχρονη μάθηση από τους μαθητές (Dziuban et al., 2018).

Τέλος, σε αυτό το σημείο, θα εξετάσουμε κατά πόσον το περιστροφικό μοντέλο (Rotation Model) αποτελεί μία μορφή μικτής μάθησης, κατά την οποία οι μαθητές της Α' Δημοτικού μπορούν να επωφεληθούν σε μεγάλο βαθμό. Τα παιδιά εναλλάσσονται μεταξύ διαφορετικών μαθησιακών δραστηριοτήτων, μία εκ των οποίων περιλαμβάνει τη χρήση ψηφιακών μέσων (Staker & Horn, 2012). Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στην Α΄ Δημοτικού, η καταλληλότητα του μοντέλου εξαρτάται από τον βαθμό δομής και καθοδήγησης που παρέχεται από τον εκπαιδευτικό. Από τις επιμέρους εκδοχές του, το μοντέλο των Σταθμών Μάθησης (Station Rotation) κρίνεται παιδαγωγικά καταλληλότερο, καθώς επιτρέπει τη λειτουργία μικρών ομάδων, τη διαφοροποίηση δραστηριοτήτων και την ισότιμη συμμετοχή των μαθητών σε συνεργατικά και βιωματικά πλαίσια μάθησης. Στο προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος, το μοντέλο αυτό μπορεί να υποστηρίξει τη Project-Based Learning και την παιχνιδοποίηση, ενσωματώνοντας σύντομες, καθοδηγούμενες ψηφιακές δραστηριότητες, χωρίς να απαιτείται αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, στοιχείο κρίσιμο για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας (Horn & Staker, 2015; Hrastinski, 2019).

2.9 Συνεργατικές στρατηγικές μάθησης

Think–Pair–Share (Σκέψου – Συζήτησε σε ζευγάρι – Μοιράσου)

Η στρατηγική Think–Pair–Share θεωρείται ιδιαίτερα κατάλληλη για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας, καθώς οργανώνει τη σκέψη και τη δομεί σε τρία διακριτά και διαχειρίσιμα στάδια, μειώνοντας το άγχος της άμεσης έκθεσης (Johnson & Johnson, 2009). Στο πλαίσιο του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος, η στρατηγική αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί για την επεξεργασία συναισθηματικών καταστάσεων, κανόνων συνεργασίας και απλών ηθικών διλημμάτων, ενισχύοντας την έκφραση συναισθημάτων, την ενεργή ακρόαση και τη συμμετοχή όλων των μαθητών.

Turn-and-Talk (Συζήτηση με τον διπλανό)

Το Turn-and-Talk αποτελεί μια σύντομη και άτυπη μορφή συνεργατικής αλληλεπίδρασης, κατάλληλη για μικρές ηλικίες, καθώς ενσωματώνεται εύκολα στη ροή του μαθήματος χωρίς να διακόπτει τη συγκέντρωση των μαθητών (Gillies, 2016). Στο συγκεκριμένο σχέδιο μαθήματος, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως στρατηγική

μικρομάθησης, δίνοντας στους μαθητές τη δυνατότητα να μοιραστούν σκέψεις ή συναισθήματα μετά από μια δραστηριότητα ή αφήγηση, υποστηρίζοντας τη συναισθηματική επίγνωση και την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Round Robin (Κυκλική συμμετοχή)

Η στρατηγική Round Robin διασφαλίζει ότι κάθε μέλος της ομάδας έχει τη δυνατότητα να εκφραστεί, καθώς οι μαθητές συμμετέχουν με προκαθορισμένη σειρά (Johnson et al., 2013). Η συγκεκριμένη δομή είναι κρίσιμη για την προώθηση της συμπερίληψης, ιδίως σε τάξεις με ετερογένεια. Στο προτεινόμενο σενάριο, το Round Robin μπορεί να αξιοποιηθεί σε ομαδικές αποστολές, ενισχύοντας την ισότιμη συμμετοχή, τον σεβασμό στον λόγο του άλλου και την ανάληψη ρόλων μέσα στην ομάδα.

Numbered Heads Together (Αριθμημένα κεφάλια μαζί)

Η στρατηγική Numbered Heads Together ενισχύει την ατομική υπευθυνότητα στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας, καθώς κάθε μαθητής καλείται να είναι έτοιμος να εκπροσωπήσει την ομάδα του (Slavin, 2014). Στο πλαίσιο του σχεδίου μαθήματος, η στρατηγική αυτή υποστηρίζει την ανάπτυξη υπευθυνότητας και συνεργασίας, στοιχεία άρρηκτα συνδεδεμένα με την ενεργό πολιτειότητα, ενώ ταυτόχρονα μειώνει την κυριαρχία των πιο εξωστρεφών μαθητών.

Συνεργασία σε δυάδες (Buddy Work)

Η συνεργασία σε δυάδες αποτελεί μία από τις πιο κατάλληλες μορφές συνεργατικής μάθησης για μαθητές Α΄ Δημοτικού, καθώς μειώνει το γνωστικό φορτίο και προσφέρει αίσθημα ασφάλειας (Johnson & Johnson, 2009). Στο παρόν σενάριο, οι δυάδες μπορούν να αξιοποιηθούν σε δραστηριότητες συναισθηματικής διερεύνησης και απλών αποστολών, ενισχύοντας την ενσυναίσθηση, την αλληλοβοήθεια και την αποδοχή της διαφορετικότητας. Η διαφορά με την τεχνική Think-Pair-Share είναι ότι δεν απαιτείται παρουσίαση στην ολομέλεια και ότι ο κάθε μαθητής μιλά εναλλάξ και σε ισότιμο χρονικό διάστημα (Johnson & Johnson, 2009).

Καταιγισμός ιδεών (Brainstorming)

Ο καταιγισμός ιδεών αποτελεί μία κλασική συνεργατική στρατηγική παραγωγής ιδεών, η οποία αξιοποιείται ευρέως στην εκπαιδευτική πράξη για την ενεργοποίηση της πρότερης γνώσης και την ενίσχυση της συμμετοχής των μαθητών (Osborn, 1953). Στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στην Α΄ Δημοτικού, το brainstorming προσαρμόζεται στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών μέσω σύντομων, καθοδηγούμενων παρεμβάσεων, με έμφαση στην προφορική έκφραση, τη χρήση εικόνων και τη συλλογική διατύπωση ιδεών χωρίς αξιολογική κρίση (Gillies, 2016). Στο πλαίσιο του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος, το brainstorming μπορεί να λειτουργήσει ως αφετηρία των φάσεων της Project-Based Learning, επιτρέποντας στους μαθητές να εκφράσουν σκέψεις, εμπειρίες και προτάσεις που σχετίζονται με κανόνες, συναισθήματα και συνεργατικές συμπεριφορές, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα, την ενεργό συμμετοχή και το αίσθημα του «ανήκειν» στην ομάδα (Johnson & Johnson, 2009).

Σε αυτό το σημείο συγκροτείται και παρατίθεται ένας συγκριτικός πίνακας (Πίνακας 6) που μελετά το γενικό ύφος των παιδαγωγικών προσεγγίσεων και στρατηγικών που προαναφέρθηκαν, σε συνδυασμό με τον ρόλο του μαθητή και του εκπαιδευτικού σε κάθε έναν από αυτές, καθώς επίσης, η καταλληλότητα για την Α’ Δημοτικού.

Πίνακας 6: Παιδαγωγικές προσεγγίσεις και στρατηγικές που χρησιμοποιήθηκαν στη διπλωματική εργασία

Προσέγγιση/ Στρατηγική	Δομή	Κύρια έμφαση	Ρόλος μαθη-τή	Ρόλος εκπαιδευτι-κού	Καταλλη-λότητα για Α΄ Δημοτικού	Σχέση με SEL & Συμπερίληψη
Σταθμοί μάθησης σε Micro-learning	Σύντομοι, αυτοτελείς σταθμοί	Εστιασμένος στόχος, συγκέντρωση	Ενεργός, αυτό-νομος	Υποστηρι-κτικός	Πολύ υψηλή	Ισχυρή (ασφάλεια, διαφοροποί-ηση)
Σταθμοί μάθησης σε Μικτή Μάθηση	Εναλλαγή φυσικών & ψηφιακών σταθμών	Συνδυασμός θεωρίας–πράξης	Ενεργός, καθο-δηγού-μενος	Καθοδη-γητικός	Υψηλή (με προσαρ-μογές)	Ισχυρή (ευελιξία, ποικιλία)
Think–Pair–Share	Ατομικό → δυάδα → ολομέλεια	Σκέψη, έκφραση, μεταγνωστική επεξεργασία	Σκεπτό-μενος, εκφρα-στικός	Συντονι-στής	Υψηλή	Ενισχύει αυτοπεποί-θηση & επικοινωνία
Turn and Talk	Σύντομη συζήτηση σε ζεύγος	Προφορική έκφραση	Συμμε-τοχικός	Διευκολυ-ντής	Πολύ υψηλή	Μειώνει άγχος, ενισχύει ένταξη
Round Robin	Διαδοχική συμμετοχή όλων	Ισοτιμία λόγου	Ισότιμος	Ρυθμιστής χρόνου	Υψηλή	Ισχυρή (δικαιοσύνη, σεβασμός)
Numbered Heads Together	Ομάδα → τυχαία εκπροσώ-πηση	Ομαδική ευθύνη	Συνερ-γατικός	Εμψυχω-τής	Μέτρια–Υψηλή	Ενισχύει συνεργασία & ευθύνη
Buddy Work (δυάδες)	Σταθερή συνεργασία σε ζεύγη	Ασφάλεια, υποστήριξη	Υποστη-ριζόμε-νος	Παρατη-ρητής	Πολύ υψηλή	Πολύ ισχυρή (συμπερίλη-ψη)
Brain-storming	Ελεύθερη παραγωγή ιδεών	Δημιουργικότητα	Δημι-ουργι-κός	Εμψυχω-τής	Υψηλή (με δομή)	Ενισχύει αποδοχή & έκφραση

Σημείωση: Ο πίνακας έχει ενδεικτικό χαρακτήρα και αποσκοπεί στην παιδαγωγική σύγκριση διαφορετικών μορφών οργάνωσης και αλληλεπίδρασης της μάθησης στο πλαίσιο συμπεριληπτικών μαθησιακών περιβαλλόντων.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

2.10 Περιβάλλον Ηλεκτρονικής Μάθησης

2.10.1 Wix

Για τη φιλοξενία και την παρουσίαση του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος επιλέχθηκε η πλατφόρμα Wix, η οποία αποτελεί εργαλείο Web 2.0 και

επιτρέπει τη δημιουργία εκπαιδευτικού περιεχομένου με έμφαση στη χρηστικότητα, την οπτική οργάνωση και την ευκολία πλοήγησης. Η επιλογή της Wix βασίστηκε στη δυνατότητά της να υποστηρίζει πολυμεσικό περιεχόμενο (κείμενο, εικόνα, βίντεο, διαδραστικά στοιχεία), καθώς και στη δυνατότητα σχεδίασης μη γραμμικών μαθησιακών διαδρομών, στοιχείο που ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της Project-Based Learning και της παιχνιδοποίησης (Koehler & Mishra, 2009).

Η πλατφόρμα παρέχει ένα ευέλικτο περιβάλλον οργάνωσης του μαθησιακού υλικού σε θεματικές ενότητες και δραστηριότητες, επιτρέποντας στον εκπαιδευτικό να σχεδιάσει ένα ψηφιακό σενάριο φιλικό προς μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας, με απλή δομή, σαφή οπτική καθοδήγηση και περιορισμένο γνωστικό φορτίο. Παράλληλα, η χρήση της Wix υποστηρίζει πρακτικές μικτής μάθησης, καθώς το ψηφιακό περιβάλλον λειτουργεί συμπληρωματικά προς τη δια ζώσης διδασκαλία, προσφέροντας υλικό προετοιμασίας, αναστοχασμού και ενίσχυσης της μαθησιακής εμπειρίας (Graham, 2013).

Για τις ανάγκες του συγκεκριμένου σχεδίου μαθήματος, η πλατφόρμα Wix δεν αντιμετωπίζεται ως σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS), αλλά ως ψηφιακός χώρος φιλοξενίας και παιδαγωγικής οργάνωσης του σχεδίου μαθήματος. Η επιλογή αυτή συνδέεται με τον σχεδιαστικό και ερευνητικό χαρακτήρα της εργασίας, καθώς και με το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών Α΄ Δημοτικού. Αυτό το σκεπτικό, γίνεται προσπάθεια να αναπαρασταθεί πιο κάτω με τη μορφή πίνακα. Η αξιολόγηση της μαθησιακής διαδικασίας και της αποτελεσματικότητας του σχεδιασμού ενσωματώνεται οργανικά στο σχέδιο μαθήματος μέσω διαμορφωτικών και ανατροφοδοτικών πρακτικών, όπως η παρατήρηση, οι ρουμπρίκες, τα ομαδικά παραδοτέα και οι δραστηριότητες αναστοχασμού, χωρίς να απαιτείται η χρήση λειτουργιών τυπικού LMS.

Πίνακας 7: Σύγκριση πλατφόρμας LMS και ψηφιακού χώρου Wix

Διάσταση	**Σύστημα Διαχείρισης Μάθησης (LMS)**	**Wix ως παιδαγωγικός χώρος**
Κύριος σκοπός	*Διαχείριση και παρακολούθηση μάθησης*	*Φιλοξενία και οργάνωση σχεδίου μαθήματος*
Τρόπος αξιολόγησης	*Αυτοματοποιημένη, ποσοτική*	*Διαμορφωτική, ποιοτική, παιδαγωγική*
Ρόλοι χρηστών	*Ατομικοί λογαριασμοί μαθητών*	*Μεσολάβηση εκπαιδευτικού*
Καταλληλότητα για Α΄ Δημοτικού	*Περιορισμένη*	*Υψηλή*

Σχέση με DBR	*Δευτερεύουσα*	*Κεντρική*	
Έμφαση	*Δεδομένα & πρόοδος*	*Εμπειρία, συνεργασία, αναστοχασμός*	

Σημείωση: Ο πίνακας βασίζεται σε συνθετική επεξεργασία της σχετικής βιβλιογραφίας που αφορά τη μικτή μάθηση, τη Design-Based Educational Research και τον παιδαγωγικό σχεδιασμό ψηφιακών μαθησιακών περιβαλλόντων στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

2.10.2 Ψηφιακά εργαλεία

Η πλατφόρμα Wix επιτρέπει εύκολη ενσωμάτωση ψηφιακών εργαλείων, αλλά με ορισμένα όρια. Για τις ανάγκες του E-Course ενσωματώθηκαν κάποια ψηφιακά εργαλεία, όπως:

YouTube

Το YouTube αξιοποιήθηκε ως συμπληρωματικό ψηφιακό εργαλείο για την ενσωμάτωση και προβολή επιλεγμένων εκπαιδευτικών βίντεο στο περιβάλλον του E-Course. Πρόκειται για μία από τις πλέον διαδεδομένες πλατφόρμες κοινοποίησης και αναπαραγωγής οπτικοακουστικού υλικού, η οποία χρησιμοποιείται ευρέως και στην εκπαιδευτική διαδικασία, καθώς φιλοξενεί πληθώρα εκπαιδευτικών και παιδαγωγικά αξιοποιήσιμων βίντεο. Τα βίντεο δημιουργήθηκαν με γνώμονα τη συντομία, την καταλληλότητα για τις πρώτες σχολικές ηλικίες και τη σαφή σύνδεσή τους με τους μαθησιακούς στόχους, και χρησιμοποιήθηκαν κυρίως για την υποστήριξη των μαθητών στην κατανόηση των δραστηριοτήτων και στην υλοποίηση απλών κατασκευών και δημιουργικών εργασιών, στο πλαίσιο μιας δομημένης και καθοδηγούμενης μαθησιακής εμπειρίας. Η χρήση εκπαιδευτικών βίντεο έχει αναδειχθεί ως αποτελεσματικό μέσο υποστήριξης της μάθησης, ιδιαίτερα όταν το περιεχόμενο είναι σύντομο και στοχευμένο (Guo et al., 2014).

Canva

Το Canva αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία πολυτροπικού εκπαιδευτικού υλικού (εικόνες, παρουσιάσεις και σύντομα βίντεο), το οποίο ενσωματώθηκε στο περιβάλλον του Wix μέσω ενσωμάτωσης ή μεταφόρτωσης αρχείων. Ειδικά η επιλογή Canva AI στη

δημιουργία εικόνων, βοήθησε πολύ στο να πάρει το εκπαιδευτικό σενάριο ένα δικό του, προχωπικό ύφος. Η επιλογή αυτή επέτρεψε τον παιδαγωγικό έλεγχο του περιεχομένου και τη δημιουργία μιας δομημένης, οπτικά υποστηρικτικής και συναισθηματικά ασφαλούς μαθησιακής εμπειρίας, προσαρμοσμένης στις αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών της Α΄ Δημοτικού. Η χρήση του Canva υποστήριξε τη μικρομάθηση και τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας, καθώς το εκπαιδευτικό υλικό οργανώθηκε σε σύντομες, στοχευμένες ενότητες που διευκολύνουν τη συγκέντρωση και την ενεργή εμπλοκή των μαθητών.

Google Docs

Το Google Docs χρησιμοποιείται ως συνεργατικό ψηφιακό εργαλείο συγγραφής και οργάνωσης περιεχομένου. Υποστηρίζει την από κοινού επεξεργασία κειμένων, τη διαμόρφωση σχεδίων δραστηριοτήτων και την τεκμηρίωση του εκπαιδευτικού υλικού, διευκολύνοντας τη συνεργασία και την ανατροφοδότηση.

Google Forms

Το Google Forms αξιοποιείται για τη δημιουργία απλών ψηφιακών ερωτηματολογίων και φορμών ανατροφοδότησης. Στο πλαίσιο του E-Course χρησιμοποιείται για τη συλλογή απόψεων εκπαιδευτικών και την αποτύπωση ποιοτικών δεδομένων αξιολόγησης του σχεδιασμού και της παιδαγωγικής καταλληλότητας των δραστηριοτήτων.

ChatGPT

Το ChatGPT αποτελεί εργαλείο τεχνητής νοημοσύνης. Μπορεί να έχει πολύπλευρη χρησιμότητα. Ιδιαίτερα χρήσιμο φάνηκε στη δημιουργία εικόνων για την ιστοσελίδα του Wix. Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση, προσαρμόζεται στο εκάστοτε πλαίσιο και συμβάλλει στη διερεύνηση ιδεών και εναλλακτικών προσεγγίσεων. Η χρήση του απαιτεί κριτική αξιολόγηση του παραγόμενου περιεχομένου, καθώς λειτουργεί υποστηρικτικά και όχι αυτόνομα ή αποφασιστικά (OpenAI, n.d.).

Microsoft PowerPoint

Το Microsoft PowerPoint χρησιμοποιείται ως ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης και οπτικής υποστήριξης των δραστηριοτήτων του E-Course. Αξιοποιείται για τη δημιουργία διαφανειών με εικόνες, σύντομα κείμενα και αφηγηματικά στοιχεία, διευκολύνοντας την κατανόηση, τη ροή του μαθήματος και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών (Microsoft, n.d.).

Suno AI

Το Suno AI αξιοποιείται ως ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας μουσικού περιεχομένου με χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Στο πλαίσιο του E-Course χρησιμοποιείται υποστηρικτικά για τη δημιουργία απλών, παιδικών τραγουδιών και ηχητικών στοιχείων, τα οποία ενισχύουν το αφηγηματικό πλαίσιο, τη συναισθηματική εμπλοκή και τη βιωματική εμπειρία των μαθητών (Suno, n.d.).

ElevenLabs

Το ElevenLabs αξιοποιείται ως ψηφιακό εργαλείο σύνθεσης φωνής με χρήση τεχνητής νοημοσύνης. Στο πλαίσιο του E-Course χρησιμοποιείται υποστηρικτικά για τη δημιουργία απλών αφηγηματικών ή ηχητικών αποσπασμάτων, ενισχύοντας την κατανόηση, την προσβασιμότητα και το αφηγηματικό πλαίσιο των δραστηριοτήτων (ElevenLabs, n.d.).

IBM SPSS Statistics

Το IBM SPSS Statistics αποτελεί ευρέως χρησιμοποιούμενο λογισμικό στατιστικής ανάλυσης στις κοινωνικές και εκπαιδευτικές επιστήμες. Υποστηρίζει την οργάνωση, επεξεργασία και ανάλυση ποσοτικών δεδομένων, προσφέροντας εργαλεία για περιγραφική στατιστική, ελέγχους υποθέσεων και γραφική απεικόνιση αποτελεσμάτων. Στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, το SPSS μπορεί να αξιοποιηθεί για τον υπολογισμό βασικών περιγραφικών δεικτών, όπως η ελάχιστη και η μέγιστη τιμή, η μέση τιμή και η τυπική απόκλιση, συμβάλλοντας στη συστηματική παρουσίαση και ερμηνεία των ερευνητικών δεδομένων.

Κεφάλαιο 3: Μεθοδολογία

3.1 Ο στόχος της ερευνητικής προσέγγισης

Η παρούσα διπλωματική εργασία επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός σχεδίου μαθήματος διάρκειας 9 διδακτικών ωρών, ενταγμένου στο πλαίσιο των «Δράσεων Ενεργού Πολίτη» για την Α΄ Δημοτικού. Το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος βασίζεται στη μεθοδολογία Project-Based Learning και αξιοποιεί στοιχεία παιχνιδοποίησης, με σκοπό την προώθηση της συμπερίληψης και της ένταξης μέσω της καλλιέργειας δεξιοτήτων συναισθηματικής νοημοσύνης, καθώς και της ενίσχυσης της ενεργού συμμετοχής των μαθητών στη σχολική κοινότητα.

Ο σχεδιασμός του μαθήματος εστιάζει αρχικά στους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG3, «Καλή Υγεία και Ευημερία» και SDG10, «Λιγότερες Ανισότητες», δημιουργώντας ένα παιδαγωγικά ασφαλές και συναισθηματικά υποστηρικτικό μαθησιακό περιβάλλον (ΥΠΠΑΘ, 2024). Μέσα από τις προτεινόμενες δραστηριότητες, επιδιώκεται η ανάδυση στοιχείων ενεργού πολιτειότητας, όπως η συνεργασία, η τήρηση κοινών κανόνων και η αίσθηση δικαιοσύνης, τα οποία συνδέονται με τον Στόχο Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG16, «Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί» (United Nations, 2023; ΙΕΠ, 2016).

Η παρούσα εργασία δεν περιλαμβάνει πλήρη πειραματική εφαρμογή του σχεδίου μαθήματος σε φυσικό σχολικό πλαίσιο, αλλά εστιάζει στον παιδαγωγικό σχεδιασμό και στην τεκμηρίωση της καταλληλότητάς του για μαθητές μικρών ηλικιών, με έμφαση στη σύνδεση θεωρίας και εκπαιδευτικής πράξης.

Το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος δύναται να λειτουργήσει συμπληρωματικά και σε συνέργεια με το πλαίσιο των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων, καθώς μοιράζεται κοινές παιδαγωγικές αρχές, όπως η βιωματική μάθηση, η καλλιέργεια κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων και η ενεργός συμμετοχή των μαθητών. Μέσα από τον σχεδιασμό δραστηριοτήτων που εστιάζουν στη συναισθηματική ασφάλεια, τη συνεργασία και την αποδοχή της διαφορετικότητας, παρέχεται η δυνατότητα το σχέδιο μαθήματος να υλοποιείται παράλληλα ή διαθεματικά με τα Εργαστήρια Δεξιοτήτων (ΙΕΠ, 2021), ενισχύοντας τη συνοχή του εκπαιδευτικού έργου και υποστηρίζοντας την ολιστική ανάπτυξη των μαθητών της Α΄ Δημοτικού.

Για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας, όπως οι μαθητές Α΄ Δημοτικού, η συνεργατική μάθηση κρίνεται αποτελεσματική όταν υλοποιείται μέσα από απλές, σύντομες και

σαφώς δομημένες στρατηγικές, προσαρμοσμένες στο αναπτυξιακό τους επίπεδο. Η διεθνής βιβλιογραφία επισημαίνει ότι μορφές συνεργατικής μάθησης όπως το Think–Pair–Share, το Turn-and-Talk, το Round Robin και το Numbered Heads Together μπορούν να εφαρμοστούν με επιτυχία σε μικρές ηλικίες, εφόσον συνοδεύονται από ξεκάθαρους κανόνες, καθορισμένους ρόλους και ρητή διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων (Johnson & Johnson, 2009· Johnson et al., 2013). Οι στρατηγικές αυτές ενισχύουν τη συμμετοχή όλων των μαθητών, προάγουν την ισότιμη αλληλεπίδραση και υποστηρίζουν τη θετική αλληλεξάρτηση και την ατομική υπευθυνότητα, στοιχεία που θεωρούνται κρίσιμα τόσο για τη συμπερίληψη όσο και για την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας σε μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας (Gillies, 2016· Slavin, 2014).

3.2 Εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των ερευνητικών μεταβλητών

Οι ερευνητικές μεταβλητές προκύπτουν από τους στόχους του παιδαγωγικού σχεδιασμού και συνδέονται άμεσα με τους βασικούς άξονες του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος. Για τον λόγο αυτό, στην παρούσα ενότητα παρουσιάζονται οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των βασικών εννοιών που αξιοποιούνται, με στόχο την αποσαφήνιση του τρόπου με τον οποίο αυτές νοούνται και εφαρμόζονται στο πλαίσιο της Α΄ Δημοτικού, ενώ ταυτόχρονα συνδέονται με τα ερευνητικά ερωτήματα (RQ) (Πίνακας 8). Οι ορισμοί βασίζονται στη σχετική βιβλιογραφία και προσαρμόζονται στις αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών μικρών ηλικιών, καθώς και στις απαιτήσεις ενός παιδαγωγικού σχεδιασμού που στηρίζεται στη μεθοδολογία Project-Based Learning και στην παιχνιδοποίηση.

Πίνακας 8: Εννοιολογικοί και Λειτουργικοί Ορισμοί των όρων και η σύνδεσή τους με τα Ερευνητικά Ερωτήματα (RQ)

Έννοια/ Μεταβλητή	Εννοιολογικός Ορισμός	Λειτουργικός Ορισμός στη Διπλωματική Εργασία	Σύνδεση με Ερευνητικά Ερωτήματα (RQ)
Συναισθηματική Νοημοσύνη	Η ικανότητα αναγνώρισης, έκφρασης και ρύθμισης των συναισθημάτων του	Καλλιεργείται μέσα από δραστηριότητες αναγνώρισης συναισθημάτων,	RQ_1, RQ_1.1, RQ_1.2, RQ_1.3

	εαυτού και των άλλων, καθώς και η ανάπτυξη ενσυναίσθησης και συνεργατικής συμπεριφοράς.	διαχείρισης αποτυχίας, ανατροφοδότησης και συνεργατικών αποστολών στο πλαίσιο του παιχνιδοποιημένου σχεδίου μαθήματος.	
Ενσυναίσθηση και Υπευθυνότητα	Υποδιαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης που αφορούν την κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων και την ανάληψη ευθύνης στο πλαίσιο της ομάδας.	Ενισχύονται μέσω συνεργατικών αποστολών, ομαδικών ρόλων και κοινών στόχων που απαιτούν αλληλεπίδραση και αμοιβαίο σεβασμό.	RQ_1.3
Ενεργός Πολιτειότητα (Σχολικό Πλαίσιο)	Η ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε συλλογικές διαδικασίες, με σεβασμό σε κανόνες, ανάληψη ρόλων, συνεργασία και αίσθηση δικαιοσύνης.	Αναδύεται μέσα από τη συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες, την τήρηση κοινών συμφωνιών, την ανάληψη ρόλων και τη συνεργασία στο πλαίσιο του Σχεδίου Μαθήματος.	RQ_1, RQ_1.2, RQ_1.4, RQ_1.6
Μαθησιακός Σχεδιασμός με Παιχνιδοποίηση	Στρατηγική σχεδιασμού που αξιοποιεί στοιχεία παιχνιδιού για την ενίσχυση της εμπλοκής, της συμμετοχής και του κινήτρου.	Υλοποιείται μέσω αποστολών, ρόλων, ανατροφοδότησης και αφηγηματικού πλαισίου, με στόχο τη δημιουργία ελκυστικού και αναπτυξιακά κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος.	RQ_1.5
Project-Based Learning	Μαθησιακή προσέγγιση που βασίζεται στην εργασία πάνω σε αυθεντικά έργα και στη συνεργατική διερεύνηση.	Αποτελεί το βασικό πλαίσιο οργάνωσης του σχεδίου μαθήματος, υποστηρίζοντας τη συνεργασία, την ανάληψη ρόλων και τη συλλογική επίτευξη στόχων.	RQ_1.6
Συμπερίληψη	Παιδαγωγική προσέγγιση που διασφαλίζει την ισότιμη συμμετοχή, αποδοχή και ένταξη όλων των μαθητών, λαμβάνοντας υπόψη την ετερογένεια.	Ενσωματώνεται μέσω διαφοροποιημένων δραστηριοτήτων, ευέλικτων ρόλων και συναισθηματικά ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος.	RQ_2, RQ_2.1, RQ_2.2
Στάσεις Αποδοχής και Συνεργασίας	Κοινωνικές και συναισθηματικές στάσεις που ενισχύουν τη συμμετοχή και τη θετική αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών.	Καλλιεργούνται μέσα από ομαδικές δραστηριότητες, συνεργατικές αποστολές και κοινές εμπειρίες μάθησης στο E-Course.	RQ_2.3
Παιδαγωγική Καταλληλότητα Σχεδίου Μαθήματος	Ο βαθμός στον οποίο ένα σχέδιο μαθήματος θεωρείται εφαρμόσιμο, υποστηρικτικό και αναπτυξιακά κατάλληλο.	Διερευνάται μέσω της ανατροφοδότησης των εκπαιδευτικών σχετικά με την καταλληλότητα του σχεδίου για την	RQ_1.7 (αξιολόγηση εκπαιδευτικών)

	καλλιέργεια συναισθηματικής νοημοσύνης, ενεργού πολιτειότητας και συμπερίληψης.	

Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

3.3 Ερευνητικά Ερωτήματα

1ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_1: Συναισθηματική Νοημοσύνη και Ενεργός Πολιτειότητα)

Τα ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας οργανώνονται σε δύο κύρια ερωτήματα και τα αντίστοιχα επιμέρους ερωτήματα, σχηματική αποτύπωση των οποίων αποδίδεται στο σχήμα. Η διάρθρωση αυτή επιτρέπει τη σαφή ανάδειξη των εννοιολογικών αξόνων της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης, καθώς και τη μεταξύ τους παιδαγωγική σύνδεση στο πλαίσιο του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος.

RQ_1: Σε ποιον βαθμό μπορεί ***η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης να υποστηρίξει την ανάπτυξη της ενεργού πολιτειότητας*** *σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό σχέδιο μαθήματος;*

RQ_1.1: *Σε ποιον βαθμό ο προτεινόμενος μαθησιακός σχεδιασμός υποστηρίζει την αναγνώριση βασικών συναισθημάτων από τους μαθητές;*

RQ_1.2: *Σε ποιον βαθμό μπορεί η σωστή διαχείριση της αποτυχίας να ενισχύσει την ενεργό πολιτειότητα;*

RQ_1.3: *Σε ποιον βαθμό ενισχύουν την ενσυναίσθηση και την υπευθυνότητα των μαθητών οι συνεργατικές αποστολές στα πλαίσια της ομάδας;*

RQ_1.4: *Σε ποιον βαθμό ενισχύει το E-Course τη συμμετοχή και την ανάληψη ρόλων μέσα στην ομάδα;*

RQ_1.5: *Σε ποιον βαθμό τα στοιχεία παιχνιδοποίησης (αποστολές, ρόλοι, ανατροφοδότηση) συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ελκυστικού, συμμετοχικού και αναπτυξιακά κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας;*

RQ_1.6: *Σε ποιον βαθμό η εργασία πάνω σε αυθεντικά έργα (Project-Based Learning) υποστηρίζει τη συνεργασία και την ανάληψη ρόλων;*

RQ_1.7: *Σε ποιον βαθμό οι εκπαιδευτικοί αξιολογούν το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος ως παιδαγωγικά κατάλληλο, εφαρμόσιμο και υποστηρικτικό για την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης σε μαθητές Α΄ Δημοτικού;*

2ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_2: Ενεργός Πολιτειότητα και Συμπερίληψη)

RQ_2: Σε ποιον βαθμό μπορεί ***η καλλιέργεια της ενεργού πολιτειότητας να ενισχύσει τη συμπερίληψη*** *σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό E-Course;*

RQ_2.1: *Σε ποιον βαθμό ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του E-Course λαμβάνει υπόψη την ετερογένεια των μαθητών;*

RQ_2.2: *Σε ποιον βαθμό διασφαλίζεται η ισότιμη συμμετοχή των μαθητών στις μαθησιακές δραστηριότητες του E-Course;*

RQ_2.3: *Σε ποιον βαθμό οι δραστηριότητες του E-Course ενισχύουν στάσεις αποδοχής, συνεργασίας και συμμετοχής μεταξύ των μαθητών;*

Τα ερευνητικά ερωτήματα καθοδήγησαν τον σχεδιασμό των εργαλείων αξιολόγησης, όπως παρουσιάζεται στις επόμενες ενότητες.

3.4 Περιγραφή διαδικασίας της έρευνας

Η έρευνα σχετικά με το αντικείμενο της παρούσας εργασίας βασίζεται σε έναν συνδυασμό ερευνητικών και παιδαγωγικών πλαισίων, τα οποία λειτουργούν συμπληρωματικά για τη δομημένη οργάνωση του σχεδιασμού και της ανάπτυξης του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος.

Σε επίπεδο ερευνητικού σχεδιασμού, αξιοποιούνται αρχές της Design-Based Educational Research, οι οποίες δίνουν έμφαση στη σύνδεση θεωρίας και εκπαιδευτικής πράξης, καθώς και στη συστηματική τεκμηρίωση παιδαγωγικών παρεμβάσεων μέσω σχεδιασμού και ανατροφοδότησης (Design-Based Research Collective, 2003). Στη διεθνή βιβλιογραφία, οι όροι Design-Based Educational Research και Educational Design Research χρησιμοποιούνται ισοδύναμα, στην παρούσα εργασία υιοθετείται ο όρος Educational Design Research (EDR) (Design-Based Research Collective, 2003; McKenney & Reeves, 2018).

Στο πλαίσιο αυτό, η μεθοδολογία οργανώνεται σύμφωνα με τις βασικές φάσεις της Educational Design Research, όπως αυτές περιγράφονται στη σχετική βιβλιογραφία, δίνοντας έμφαση στον παιδαγωγικό σχεδιασμό, την ανάπτυξη του ψηφιακού εκπαιδευτικού σεναρίου και την αναστοχαστική αξιολόγηση της παιδαγωγικής του ποιότητας.

Σε παιδαγωγικό επίπεδο, η Project-Based Learning αποτελεί τη βασική μεθοδολογική προσέγγιση, οργανώνοντας τη μαθησιακή διαδικασία γύρω από αυθεντικά έργα, συνεργατικές δραστηριότητες και ενεργή συμμετοχή των μαθητών (Larmer et al., 2015). Παράλληλα, σε επιμέρους φάσεις του σχεδιασμού αξιοποιούνται αρχές της μικρομάθησης ως υποστηρικτική σχεδιαστική πρακτική, μέσω σύντομων και καθορισμένων μαθησιακών ενοτήτων (Kapp & DeFelice, 2019), καθώς και στοιχεία της προσέγγισης STEAM, με στόχο τη διαθεματική σύνδεση γνώσεων και δεξιοτήτων. Οι αρχές της συναισθηματικής νοημοσύνης και της παιχνιδοποίησης υποστηρίζουν συνολικά τη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς, παρακινητικού και συμπεριληπτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, κατάλληλου για μαθητές Α΄ Δημοτικού (Deterding et al., 2011· Kapp, 2012).

Η διαδικασία της παρούσας έρευνας ξεκίνησε με βιβλιογραφική επισκόπηση σύγχρονων επιστημονικών άρθρων και ερευνητικών μελετών που αφορούν τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα, τη συμπερίληψη και την εφαρμογή της Project-Based Learning και της παιχνιδοποίησης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Μέσα από τη συστηματική μελέτη της βιβλιογραφίας εντοπίστηκαν βασικές θεωρητικές προσεγγίσεις, καθώς και ερευνητικά κενά, τα οποία συνέβαλαν στη διαμόρφωση των ερευνητικών ερωτημάτων της εργασίας.

Στη συνέχεια καθορίστηκαν οι παιδαγωγικοί στόχοι και επιλέχθηκε η θεματική του σχεδίου μαθήματος, το οποίο εντάσσεται στο πλαίσιο των «Δράσεων Ενεργού Πολίτη» και απευθύνεται σε μαθητές Α΄ Δημοτικού. Ακολούθησε ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του ψηφιακού σχεδίου μαθήματος, βασισμένος στη μεθοδολογία Project-Based Learning και στην αξιοποίηση στοιχείων παιχνιδοποίησης, με έμφαση στη συνεργασία, τη διαφοροποίηση και τη συναισθηματική ασφάλεια των μαθητών.

Η παρούσα εργασία δεν περιλαμβάνει πλήρη πειραματική εφαρμογή του σχεδίου μαθήματος σε φυσικό σχολικό πλαίσιο, αλλά επικεντρώνεται στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παιδαγωγική τεκμηρίωσή του. Προβλέπεται η ανατροφοδοτική αξιολόγηση του σχεδίου μαθήματος από εκπαιδευτικούς, με στόχο την αποτίμηση της καταλληλότητας, της εφαρμόσιμότητας και της συνάφειάς του με τους στόχους της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης στην Α΄ Δημοτικού. Τα επιμέρους στάδια του ερευνητικού σχεδιασμού περιγράφονται αναλυτικά παρακάτω όπου και αποτυπώνονται σχηματικά.

Σύμφωνα με τους McKenney & Reeves (2012), υπάρχουν τρία (3) στάδια στην Educational Design Research (EDR):

I. ***Analysis and Exploration***
   Ανάλυση και Διερεύνηση
II. ***Design and Construction***
   Σχεδιασμός και Ανάπτυξη
III. ***Evaluation and Reflection***
   Αξιολόγηση και Αναστοχασμός

(McKenney & Reeves, 2012).

Πιο αναλυτικά, στην παρούσα διπλωματική εργασία υλοποιήθηκαν οι ακόλουθες ερευνητικές και σχεδιαστικές ενέργειες σε κάθε ερευνητικό στάδιο:

Στάδιο Ι: Ανάλυση και Διερεύνηση

Βήμα 1ο: Βιβλιογραφική Επισκόπηση

Μελέτη σύγχρονης βιβλιογραφίας σχετικά με τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα, τη συμπερίληψη, την Project-Based Learning και την παιχνιδοποίηση στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Βήμα 2ο: Εντοπισμός θεωρητικών αξόνων και ερευνητικών κενών

Ανάδειξη βασικών εννοιών και αναγκών που τεκμηριώνουν την παιδαγωγική σκοπιμότητα της παρούσας εργασίας.

Βήμα 3ο: Διατύπωση ερευνητικών ερωτημάτων

Καθορισμός κύριων και επιμέρους ερευνητικών ερωτημάτων, ευθυγραμμισμένων με τους στόχους της εργασίας και το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών Α΄ Δημοτικού.

Βήμα 4ο: Καθορισμός παιδαγωγικών και μαθησιακών στόχων

Διαμόρφωση στόχων που αφορούν τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη, σε σύνδεση με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης.

Στάδιο ΙΙ: Design and Construction

Βήμα 5ο: Επιλογή μεθοδολογικού πλαισίου

Υιοθέτηση της Project-Based Learning ως βασικής μεθοδολογικής προσέγγισης και ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης στον μαθησιακό σχεδιασμό.

Βήμα 6ο: Σχεδιασμός του ψηφιακού σχεδίου μαθήματος (E-Course)

Οργάνωση του σχεδίου μαθήματος σε φάσεις, δραστηριότητες και αποστολές, με έμφαση στη συνεργασία, τη διαφοροποίηση και τη συναισθηματική ασφάλεια.

Βήμα 7ο: Ενσωμάτωση αρχών συμπερίληψης και ένταξης

Πρόβλεψη ευέλικτων ρόλων, διαφοροποιημένων δραστηριοτήτων και ίσων ευκαιριών συμμετοχής για όλους τους μαθητές.

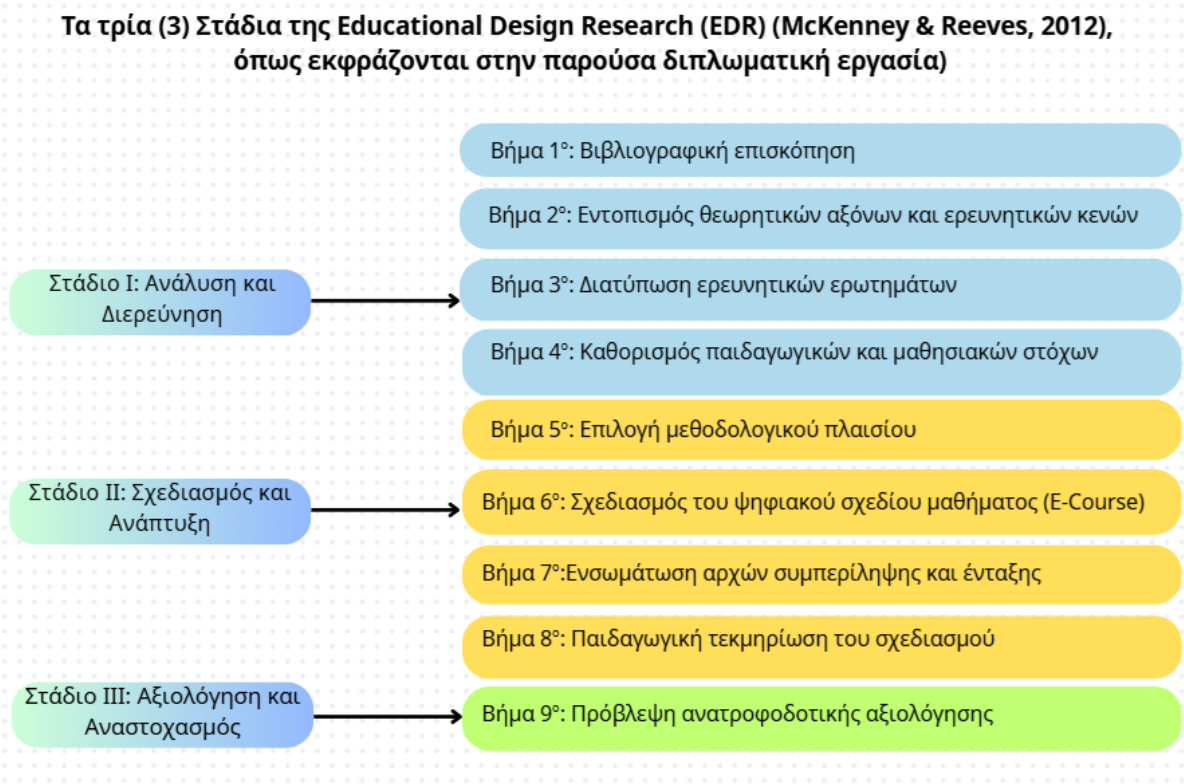
Βήμα 8ο: Παιδαγωγική τεκμηρίωση του σχεδιασμού

Σύνδεση του σχεδίου μαθήματος με τα ερευνητικά ερωτήματα και τους θεωρητικούς άξονες της εργασίας.

Στάδιο ΙΙΙ: Αξιολόγηση και Αναστοχασμός

Βήμα 9ο: Πρόβλεψη ανατροφοδοτικής αξιολόγησης

Σχεδιασμός διαδικασίας αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος από εκπαιδευτικούς, με στόχο την αποτίμηση της καταλληλότητας και της εφαρμόσιμότητάς του.



Σχήμα 10: Ερευνητικός Σχεδιασμός Διπλωματικής Εργασίας, βασισμένος στα 3 Στάδια της (EDR)

Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

3.4.1 Conceptual Framework – Ροή του Σεναρίου και Ερευνητικού Σχεδιασμού

Για τις παρούσες ανάγκες υιοθετείται μια αναπτυξιακή και μη πειραματική ερευνητική προσέγγιση, με κύριο στόχο τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παιδαγωγική αξιολόγηση ενός ψηφιακού μαθήματος για μαθητές της Α’ Δημοτικού. Το E-Course εστιάζει στη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη, αξιοποιώντας τη μεθοδολογία Project-Based Learning σε συνδυασμό με στοιχεία παιχνιδοποίησης και αφήγησης.

Η έρευνα δεν αποσκοπεί στη μέτρηση μαθησιακών αποτελεσμάτων μέσω πλήρους πειραματικής εφαρμογής σε μαθητές, αλλά στη συστηματική τεκμηρίωση της παιδαγωγικής ποιότητας και της καταλληλότητας του σχεδιασμού του E-Course. Για τον λόγο αυτό, το ερευνητικό ενδιαφέρον μετατοπίζεται από το «αν λειτουργεί» στο «πώς και σε ποιον βαθμό ο σχεδιασμός ανταποκρίνεται στις παιδαγωγικές, αναπτυξιακές και συμπεριληπτικές απαιτήσεις της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας».

Το εννοιολογικό πλαίσιο του σεναρίου βασίζεται στις αρχές του Project-Based Learning, σύμφωνα με τις οποίες η μάθηση οργανώνεται γύρω από αυθεντικά νοήματα, ενεργό συμμετοχή των μαθητών και σαφώς προσδιορισμένους μαθησιακούς στόχους. Παράλληλα, ενσωματώνονται στοιχεία από τη θεωρία της συναισθηματικής νοημοσύνης και της εκπαίδευσης για την ενεργό πολιτειότητα, τα οποία διατρέχουν οριζόντια τη δομή των εννέα ωριαίων μαθημάτων του σεναρίου.

Η ροή του ερευνητικού σχεδιασμού ακολουθεί μια *λογική Design – Development – Formative Evaluation,* η οποία θεωρείται ιδιαίτερα κατάλληλη για μελέτες που αφορούν τον σχεδιασμό εκπαιδευτικών παρεμβάσεων. Αρχικά, πραγματοποιήθηκε εκτενής βιβλιογραφική επισκόπηση σύγχρονων ερευνών και θεωρητικών πλαισίων, η οποία συνέβαλε στη διαμόρφωση του παιδαγωγικού προσανατολισμού του μαθήματος και στον προσδιορισμό των ερευνητικών ερωτημάτων. Στη συνέχεια, αναπτύχθηκε το εκπαιδευτικό σενάριο και η δομή του μαθήματος, με σαφή αντιστοίχιση μαθησιακών στόχων, δραστηριοτήτων και αναμενόμενων αποτελεσμάτων.

Το τελικό στάδιο αφορά την *αξιολόγηση της παιδαγωγικής ποιότητας και της αποτελεσματικότητας του σχεδιασμού,* η οποία πραγματοποιείται μέσω ερωτηματολογίου προς εκπαιδευτικούς με εμπειρία στη σχολική εκπαίδευση, τη συμπερίληψη και την ηλεκτρονική μάθηση. Η αξιολόγηση αυτή λειτουργεί ανατροφοδοτικά και συμβάλλει στη βελτίωση και τεκμηρίωση του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος, διασφαλίζοντας τη συνάφεια μεταξύ θεωρίας, σχεδιασμού και εκπαιδευτικής πράξης.

Η συγκεκριμένη ροή καθιστά σαφή την ερευνητική λογική που διατρέχει το σύνολο της μελέτης και αναδεικνύει την παιδαγωγική αξία του E-Course ως εργαλείου υποστήριξης της συναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης των μαθητών της Α’ Δημοτικού.

Πίνακας 9: Ροή Σεναρίου και Ερευνητικού Σχεδιασμού του Σχεδίου Μαθήματος

Στάδιο/ Βήμα	Περιγραφή σταδίου	Σκοπός στο πλαίσιο της έρευνας	Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα
1. Βιβλιογραφική επισκόπηση	Μελέτη σύγχρονων ερευνών και θεωρητικών πλαισίων σχετικά με την ηλεκτρονική μάθηση, το Project-Based Learning, τη συναισθηματική νοημοσύνη, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη.	Θεμελίωση του παιδαγωγικού και θεωρητικού πλαισίου του E-Course.	Υποστηρίζει τη διαμόρφωση των ερευνητικών ερωτημάτων.
2. Καθορισμός παιδαγωγικών στόχων	Προσδιορισμός γενικών και ειδικών μαθησιακών στόχων, προσαρμοσμένων στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών της Α' Δημοτικού.	Διασφάλιση της παιδαγωγικής καταλληλότητας και της συνάφειας με τους SDGs.	RQ_1: Καταλληλότητα στόχων και περιεχομένου.
3. Σχεδιασμός εκπαιδευτικού σεναρίου	Ανάπτυξη της αφηγηματικής δομής, των 9 ωριαίων μαθημάτων και της συνολικής ροής του E-Course.	Οργάνωση του μαθησιακού περιβάλλοντος με βάση το PBL και την παιχνιδοποίηση.	RQ_1 & RQ_2: Παιδαγωγικός σχεδιασμός και δομή.
4. Ανάπτυξη E-Course	Δημιουργία του ψηφιακού μαθήματος, επιλογή εργαλείων, δραστηριοτήτων και πολυμεσικού υλικού.	Υλοποίηση του σεναρίου σε ψηφιακό περιβάλλον.	RQ_2: Λειτουργικότητα και οργάνωση του E-Course.
5. Διαμόρφωση εργαλείων αξιολόγησης	Σχεδιασμός ερωτηματολογίου βασισμένου σε διαστάσεις ποιότητας και αποτελεσματικότητας E-Course.	Συλλογή δεδομένων για την παιδαγωγική αξιολόγηση του σχεδιασμού.	RQ_1.7: Αποτελεσματικότητα και ποιότητα του E-Course.
6. Διαμορφωτική αξιολόγηση	Αξιολόγηση του E-Course από εκπαιδευτικούς με εμπειρία στην εκπαίδευση, τη συμπερίληψη και την ηλεκτρονική μάθηση.	Ανατροφοδότηση και τεκμηρίωση της παιδαγωγικής αξίας του E-Course.	RQ_1.7: Τεκμηρίωση και βελτίωση του σχεδιασμού.

Σημείωση: Η παραπάνω ροή αποτυπώνει τη συστηματική σύνδεση μεταξύ θεωρίας, σχεδιασμού και αξιολόγησης, διασφαλίζοντας τη συνοχή του ερευνητικού πλαισίου και την παιδαγωγική εγκυρότητα του προτεινόμενου Σχεδίου Μαθήματος.

3.4.2 Ρόλοι, Στρατηγικές και Μέθοδοι

Στο προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος για μαθητές της Α' Δημοτικού, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός στηρίζεται σε σαφώς καθορισμένους ρόλους, συνεργατικές διδακτικές στρατηγικές και ενεργητικές μεθόδους μάθησης, οι οποίες είναι αναπτυξιακά κατάλληλες για την ηλικιακή ομάδα στόχο. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού

διαφοροποιείται από τον παραδοσιακό μεταδότη γνώσης και επαναπροσδιορίζεται ως συντονιστικός, υποστηρικτικός και εμψυχωτικός, με κύρια ευθύνη τη δημιουργία ενός ασφαλούς, δομημένου και συμπεριληπτικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία, συμμετέχοντας σε δραστηριότητες που προάγουν τη συνεργασία, την έκφραση συναισθημάτων και τη σταδιακή ανάπτυξη κοινωνικών και πολιτειακών δεξιοτήτων (Larmer et al., 2015b; CASEL, 2020).

Η διδακτική προσέγγιση του σχεδίου μαθήματος βασίζεται στη μεθοδολογία Project-Based Learning, μέσα από την οποία οι μαθητές εμπλέκονται σε νοηματοδοτημένες μαθησιακές εμπειρίες με σαφείς στόχους, σταδιακή καθοδήγηση και αναστοχασμό (Larmer et al., 2015b ; Krajcik & Blumenfeld, 2006). Στο πλαίσιο αυτό, αξιοποιούνται συνεργατικές στρατηγικές μάθησης που έχουν τεκμηριωθεί ως αποτελεσματικές για μικρές ηλικίες, εφόσον εφαρμόζονται με ξεκάθαρους κανόνες, σαφείς ρόλους και ρητή διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων (Johnson & Johnson, 2009; Johnson et al., 2013).

Ειδικότερα, στο εκπαιδευτικό σενάριο ενσωματώνονται στρατηγικές όπως το Think–Pair–Share, το Turn-and-Talk, το Round Robin και το Numbered Heads Together, προσαρμοσμένες στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών της Α’ Δημοτικού. Οι στρατηγικές αυτές εφαρμόζονται με σύντομη διάρκεια, σαφή βήματα και υποστηρικτικό οπτικοποιημένο υλικό, ώστε να ενισχύεται η ενεργός συμμετοχή όλων των παιδιών και να αποφεύγεται ο αποκλεισμός ή η άνιση κατανομή του λόγου. Μέσα από τη συνεργατική αλληλεπίδραση, οι μαθητές μαθαίνουν να ακούν, να εκφράζονται, να σέβονται τη σειρά και να αναλαμβάνουν ευθύνη τόσο για τη δική τους συμμετοχή όσο και για τη λειτουργία της ομάδας (Johnson & Johnson, 1999; Gillies, 2007).

Παράλληλα, η αξιοποίηση ομαδοσυνεργατικών μεθόδων και απλών μορφών παιγνιώδους προσομοίωσης (ενδεικτικά: ρόλοι μέσα στην ομάδα, αφηγηματικά σενάρια, συμβολικές αποστολές) υποστηρίζει την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας (Johnson & Johnson, 1999). Όπως επισημαίνεται στη σχετική βιβλιογραφία, η συνεργατική μάθηση συμβάλλει στην ανάπτυξη θετικής αλληλεξάρτησης, ατομικής υπευθυνότητας και κοινωνικής συνοχής, στοιχεία που θεωρούνται κρίσιμα για τη συμπερίληψη και την κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη μαθητών πρώιμης σχολικής ηλικίας (Gillies, 2016; Slavin, 2014).

Συνολικά, οι ρόλοι, οι στρατηγικές και οι μέθοδοι που υιοθετούνται στο παρόν σχέδιο μαθήματος συνθέτουν ένα παιδαγωγικά συνεκτικό πλαίσιο, το οποίο υποστηρίζει τη μάθηση μέσα από τη συνεργασία, την εμπλοκή και την αναστοχαστική εμπειρία, ευθυγραμμιζόμενο τόσο με τους στόχους του σεναρίου όσο και με τις αρχές της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης.

Πίνακας 10: Ρόλοι, Διδακτικές Στρατηγικές και Μέθοδοι στο Σχέδιο Μαθήματος

Άξονας	Περιγραφή	Παιδαγωγικός σκοπός
Ρόλος εκπαιδευτικού	Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως συντονιστής, εμψυχωτής και υποστηρικτής της μαθησιακής διαδικασίας, δημιουργώντας ασφαλές και συμπεριληπτικό περιβάλλον μάθησης.	Διασφάλιση συναισθηματικής ασφάλειας, οργάνωση συνεργατικών δραστηριοτήτων, υποστήριξη όλων των μαθητών.
Ρόλος μαθητών	Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε ομαδικές και συνεργατικές δραστηριότητες, αναλαμβάνοντας απλούς και σαφείς ρόλους μέσα στην ομάδα.	Ενίσχυση ενεργού συμμετοχής, κοινωνικών δεξιοτήτων και υπευθυνότητας.
Μεθοδολογικό πλαίσιο	Project-Based Learning με στοιχεία παιχνιδοποίησης και αφήγησης, προσαρμοσμένα στο αναπτυξιακό επίπεδο της Α' Δημοτικού.	Νοηματοδότηση της μάθησης, σύνδεση με βιώματα και ενεργή εμπλοκή των μαθητών.
Συνεργατικές στρατηγικές	Όπως Think–Pair–Share, Turn-and-Talk, Round Robin, Numbered Heads Together, εφαρμοσμένες με σαφή βήματα και χρονικά όρια.	Ισότιμη συμμετοχή, ανάπτυξη επικοινωνίας, αποφυγή αποκλεισμών.
Ομαδοσυνεργατικές μέθοδοι	Εργασία σε μικρές ομάδες με καθορισμένους ρόλους (π.χ. ομιλητής, ακροατής, βοηθός), κοινές αποστολές και συλλογικές αποφάσεις.	Καλλιέργεια συνεργασίας, θετικής αλληλεξάρτησης και κοινωνικής συνοχής.
Παιγνιώδεις και αφηγηματικές τεχνικές	Αξιοποίηση απλών σεναρίων, χαρακτήρων και συμβολικών αποστολών που υποστηρίζουν τη μάθηση.	Ενίσχυση κινήτρου, φαντασίας και συναισθηματικής εμπλοκής.
Διδακτικές πρακτικές υποστήριξης	Ρητή διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων, ξεκάθαροι κανόνες, οπτικοποιημένες οδηγίες και συχνή ανατροφοδότηση.	Υποστήριξη συμπερίληψης, αυτορρύθμισης και θετικού μαθησιακού κλίματος.

Σημείωση: Ο παραπάνω πίνακας αποτυπώνει τη συστηματική οργάνωση των ρόλων, των στρατηγικών και των μεθόδων που αξιοποιούνται στο σχέδιο μαθήματος, αναδεικνύοντας τη συνάφειά τους με τις αρχές της συνεργατικής μάθησης, της συμπερίληψης και της συναισθηματικής νοημοσύνης.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

3.4.3 Ερευνητικά εργαλεία

Η έννοια της αποτελεσματικότητας στην ηλεκτρονική μάθηση είναι πολυδιάστατη και έχει αποδοθεί με διαφορετικούς ορισμούς στη διεθνή βιβλιογραφία. Σε ένα γενικό πλαίσιο, η αποτελεσματικότητα ενός E-Course αναφέρεται στην ικανότητά του να επιτυγχάνει τους προσδοκώμενους μαθησιακούς του στόχους, αξιοποιώντας κατάλληλα τα ψηφιακά μέσα και τις παιδαγωγικές στρατηγικές που το διέπουν και δεν περιορίζεται αποκλειστικά στα μαθησιακά αποτελέσματα, αλλά επεκτείνεται και στην

ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας, στη συμμετοχή των εκπαιδευομένων και στη συνολική λειτουργικότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος (Jung, 2023).

Στο πλαίσιο αυτό, έχουν αναπτυχθεί διάφορα μοντέλα και πρότυπα ποιότητας που επιχειρούν να αποτιμήσουν την αποτελεσματικότητα της ηλεκτρονικής μάθησης μέσα από συγκεκριμένους άξονες αξιολόγησης. Ενδεικτικά αναφέρονται τα πρότυπα ποιότητας του Illinois Online Network (2019), τα πρότυπα του American Council for International Higher Education – ACIHE (Babair, 2020), τα K-12 Rubric Standards του οργανισμού Quality Matters (Debattista, 2018), καθώς και το πλαίσιο αξιολόγησης των Hadullo και Omwenga (2017). Τα εν λόγω πλαίσια συγκλίνουν στην ανάγκη συστηματικής αποτίμησης τόσο του παιδαγωγικού σχεδιασμού όσο και των τεχνολογικών χαρακτηριστικών ενός E-Course.

Πρόσφατα, οι Gancevska και Ramanauskaite (2024), μέσα από ανασκόπηση ερευνητικών μελετών που αφορούν την ποιότητα των ηλεκτρονικών μαθημάτων, ανέδειξαν την έλλειψη ενιαίας προσέγγισης ως προς τις διαστάσεις και τα κριτήρια αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας. Για τον λόγο αυτό, προχώρησαν σε ομαδοποίηση των επιμέρους κριτηρίων και κατέληξαν σε οκτώ βασικές διαστάσεις μέτρησης της αποτελεσματικότητας ενός E-Course:

(α) εισαγωγή στο μάθημα,
(β) μαθησιακοί στόχοι,
(γ) δραστηριότητες μάθησης,
(δ) αξιολόγηση και μέτρηση,
(ε) αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση,
(στ) ποιότητα περιεχομένου,
(ζ) οργάνωση του μαθήματος και
(η) πολυμέσα και διαδραστικότητα (Gancevska & Ramanauskaite, 2024).

Οι Gancevska & Ramanauskaite, (2024) δεν προτείνουν συγκεκριμένη, έτοιμη ρουμπρίκα. Έτσι, οι διαστάσεις αυτές ερμηνεύτηκαν και μεταφέρθηκαν σε συγκεκριμένα ερωτήματα αξιολόγησης, τα οποία στην παρούσα εργασία αξιοποιούνται για την αποτίμηση της ποιότητας και της αποτελεσματικότητας του σχεδιαζόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου μέσω **ερωτηματολογίου**, το οποίο αναπτύχθηκε ειδικά για τις

παρούσες ανάγκες και **αφορά την αξιολόγηση του E-Course από τους εκπαιδευτικούς που το χρησιμοποίησαν** (βλ. Παράρτημα Α).

Έτσι λοιπόν, το ερωτηματολόγιο των εκπαιδευτικών αξιοποιείται για την άμεση διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων που αφορούν την ποιότητα του παιδαγωγικού σχεδιασμού, την παιχνιδοποίηση και τη συμπερίληψη. Κάθε ενότητα του ερωτηματολογίου αντιστοιχίζεται σε συγκεκριμένα ερευνητικά ερωτήματα, διασφαλίζοντας τη μεθοδολογική ευθυγράμμιση μεταξύ ερευνητικών στόχων, εργαλείων αξιολόγησης και θεωρητικού πλαισίου, ενώ αυτή η σχέση αποτυπώνεται στον παρακάτω πίνακα.

Πίνακας 11: Σύνδεση Ερωτηματολογίου Εκπαιδευτικών με τα Ερευνητικά Ερωτήματα

Ερευνητικό Ερώτημα	**Τι διερευνά**	**Ενότητες ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών**
RQ_1.5: Σε ποιον βαθμό τα στοιχεία παιχνιδοποίησης (αποστολές, ρόλοι, ανατροφοδότηση) συμβάλλουν στη δημιουργία ενός ελκυστικού, συμμετοχικού και αναπτυξιακά κατάλληλου μαθησιακού περιβάλλοντος για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας;	Παιχνιδοποίηση, κίνητρο, συμμετοχή, ανατροφοδότηση	(γ) Δραστηριότητες μάθησης, (ε) Αλληλεπίδραση & ανατροφοδότηση, (η) Πολυμέσα & διαδραστικότητα
RQ_1.7: Σε ποιον βαθμό οι εκπαιδευτικοί αξιολογούν το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος ως παιδαγωγικά κατάλληλο, εφαρμόσιμο και υποστηρικτικό για την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης σε μαθητές Α΄ Δημοτικού;	Συνολική παιδαγωγική αποτίμηση του E-Course	Όλες οι ενότητες (α–η)
RQ_2: Σε ποιον βαθμό μπορεί η καλλιέργεια της ενεργού πολιτειότητας να ενισχύσει τη συμπερίληψη σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό E-Course;	Συμπερίληψη, συνεργασία, αποδοχή, συμμετοχή	(β) Μαθησιακοί στόχοι, (γ) Δραστηριότητες μάθησης, (ε) Αλληλεπίδραση, (στ) Ποιότητα περιεχομένου
RQ_2.1: Σε ποιον βαθμό ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του E-Course λαμβάνει υπόψη την ετερογένεια των μαθητών;	Διαφοροποίηση, προσαρμογές, ευελιξία	(γ) Δραστηριότητες μάθησης, (δ) Αξιολόγηση, (ζ) Οργάνωση μαθήματος, (η) Πολυμέσα
RQ_2.2: Σε ποιον βαθμό διασφαλίζεται η ισότιμη συμμετοχή των μαθητών στις μαθησιακές δραστηριότητες του E-Course;	Συμμετοχή όλων, προσβασιμότητα	(γ) Δραστηριότητες μάθησης, (ε) Αλληλεπίδραση & ανατροφοδότηση, (η) Πολυμέσα
RQ_2.3: Σε ποιον βαθμό οι δραστηριότητες του E-Course ενισχύουν στάσεις αποδοχής, συνεργασίας και συμμετοχής μεταξύ των μαθητών;	Κλίμα τάξης, συνεργατική κουλτούρα	(ε) Αλληλεπίδραση & ανατροφοδότηση, (στ) Ποιότητα περιεχομένου

Σημείωση: Η αντιστοίχιση των ερευνητικών ερωτημάτων με τις ενότητες του ερωτηματολογίου αποτυπώνει τον ρόλο του εργαλείου στην αξιολόγηση του παιδαγωγικού σχεδιασμού του E-Course.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

Η χρήση του ερωτηματολογίου στοχεύει κυρίως στη διαμορφωτική αξιολόγηση του E-Course (Black & Wiliam, 1998), λειτουργώντας ανατροφοδοτικά για την αποτίμηση της καταλληλότητας και της συνοχής του σχεδιασμού. Τα δεδομένα που προκύπτουν δεν χρησιμοποιούνται για γενίκευση αποτελεσμάτων, αλλά για την τεκμηρίωση της

παιδαγωγικής αξίας του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου και για την ανάδειξη πιθανών σημείων βελτίωσης.

Πέραν του ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών, προτείνεται η **χρήση δομημένης παρατήρησης με Checklist** που αφορά τους μαθητές – και όχι ρουμπρίκα επίδοσης- το οποίο **αποσκοπεί ως έμμεσος δείκτης στην ποιοτική αποτύπωση κοινωνικοσυναισθηματικών συμπεριφορών** και **όχι εσωτερικές διεργασίες**, βασισμένης σε αναγνωρισμένα θεωρητικά πλαίσια της Συναισθηματικής Νοημοσύνης και της Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης, με σκοπό την ποιοτική αποτύπωση συμπεριφορών κατά τη συμμετοχή στο E-Course. Το Checklist χρησιμοποιείται στην αρχή και με την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού σεναρίου του E-Course.

Σε αυτό το σημείο είναι σωστό να αναφερθεί ότι ως έμμεσοι δείκτες (Proxy indicators) ορίζονται οι παρατηρήσιμες συμπεριφορές ή μεταβλητές που χρησιμοποιούνται για την έμμεση αποτίμηση σύνθετων ή αφηρημένων εννοιών, όταν η άμεση μέτρησή τους δεν είναι εφικτή ή δεν ενδείκνυται (Shadish et al., 2002). Έτσι και στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, οι δείκτες αυτοί αξιοποιούνται για την ποιοτική εκτίμηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας μέσω δομημένης παρατήρησης συμπεριφορών. Οι έμμεσοι δείκτες χρησιμοποιούνται ευρέως στις κοινωνικές και εκπαιδευτικές έρευνες για την έμμεση αποτίμηση σύνθετων εννοιών μέσω παρατηρήσιμων μεταβλητών (Creswell & Creswell, 2018; De Vaus, 2002).

Συνεχίζοντας, είναι σωστό να αναφερθεί ότι αυτό το εργαλεία παρατήρησης βασίζεται θεωρητικά στις εξής τρεις διαστάσεις:

α) Συναισθηματική Νοημοσύνη (Goleman, 1998a)

→ αυτοεπίγνωση, αυτορρύθμιση, ενσυναίσθηση, κοινωνικές δεξιότητες

β) Κοινωνικοσυναισθηματική Μάθηση (SEL) (CASEL, 2020)

→ αυτοεπίγνωση, κοινωνική επίγνωση, υπεύθυνη λήψη αποφάσεων, δεξιότητες σχέσεων

γ) PAT Integrated Framework (Vesely Maillefer et al., 2018)

→ παρατήρηση συμπεριφοράς συναισθηματικής νοημοσύνης σε πλαίσιο δράσης

Είναι σημαντικό εδώ να επαναληφθεί ότι το εργαλείο παρατήρησης προτείνεται ενδεικτικά και δεν εφαρμόστηκε στην πράξη στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, παρά αποσκοπεί στη θεωρητική τεκμηρίωση του τρόπου με τον οποίο θα μπορούσε να αξιολογηθεί ποιοτικά η αποτελεσματικότητα του E-Course σε μελλοντική ερευνητική εφαρμογή. Περιέχει συνολικά τριάντα (30) στοιχεία παρατήρησης, ομαδοποιημένα ανά δέκα (10) για κάθε μία από τις τρεις διαστάσεις που λήφθηκαν υπόψη, **Συναισθηματική Νοημοσύνη** (Goleman, 1998a), **Κοινωνικοσυναισθηματική Μάθηση (SEL) (**CASEL, 2020), **PAT Integrated Framework** (Vesely Maillefer et al., 2018)**.**

Ανακεφαλαιώνοντας, προτείνονται δύο αξιολογικά εργαλεία, τα οποία παρατίθενται στο Παράρτημα Α:

- ✓ Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών σχετικά με την εμπειρία τους στο E-Course
- ✓ Checklist Παρατήρησης Κοινωνικοσυναισθηματικών Συμπεριφορών

Για τον σκοπό αυτό και για να έχει ολιστικό ύφος η προσπάθεια αξιολόγησης του εκπαιδευτικού σεναρίου, πραγματοποιείται στον παρακάτω πίνακα σαφής σύνδεση των δεικτών και των εργαλείων αξιολόγησης με τα ερευνητικά ερωτήματα.

Πίνακας 12: Αντιστοίχιση Ερευνητικών Ερωτημάτων, Δεικτών και Εργαλείων Αξιολόγησης

Ερευνητικό Ερώτημα	**Ενδεικτικοί δείκτες αξιολόγησης**	**Εργαλείο**
RQ_1: Σε ποιον βαθμό η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης υποστηρίζει την ενεργό πολιτειότητα;	Αναγνώριση και έκφραση συναισθημάτων, συνεργασία, συμμετοχή, ανάληψη ρόλων	Checklist παρατήρησης μαθητών
RQ_1.1: Αναγνώριση βασικών συναισθημάτων	Ονοματοδοσία συναισθημάτων, έκφραση συναισθηματικής κατάστασης	Checklist (Υποομάδα EI: 1–3)
RQ_1.2: Διαχείριση αποτυχίας	Αντιμετώπιση απογοήτευσης, επιμονή, αποδοχή ανατροφοδότησης	Checklist (4, 10, 18)
RQ_1.3: Ενσυναίσθηση και υπευθυνότητα μέσω συνεργασίας	Αναγνώριση συναισθημάτων άλλων, βοήθεια, συνεργατική στάση	Checklist (7, 8, 19)
RQ_1.4: Συμμετοχή και ανάληψη ρόλων	Ενεργή συμμετοχή, αποδοχή ρόλων, συνεργασία	Checklist (9, 16, 26)
RQ_1.5: Συμβολή παιχνιδοποίησης σε ελκυστικό μαθησιακό περιβάλλον	Κίνητρο, συμμετοχή, θετική στάση, ανατροφοδότηση	Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών
RQ_1.6: PBL και συνεργασία/ ρόλοι	Συνεργασία σε αυθεντικά έργα, ανάληψη ευθυνών	Checklist (9, 21, 26)

Ερευνητικό Ερώτημα	Ενδεικτικοί δείκτες αξιολόγησης	Εργαλείο
RQ_1.7: Αξιολόγηση σχεδίου μαθήματος από εκπαιδευτικούς	Παιδαγωγική καταλληλότητα, εφαρμοσιμότητα, υποστήριξη EI & συμπερίληψης	Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών
RQ_2: Ενεργός πολιτειότητα και συμπερίληψη	Ισότιμη συμμετοχή, αποδοχή, συνεργασία	Checklist & Ερωτηματολόγιο
RQ_2.1: Λήψη υπόψη ετερογένειας	Διαφοροποίηση, ευελιξία, προσαρμογές	Ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών
RQ_2.2: Ισότιμη συμμετοχή	Συμμετοχή όλων, αποδοχή διαφορετικότητας	Checklist (13–16) & Ερωτηματολόγιο
RQ_2.3: Στάσεις αποδοχής και συνεργασίας	Θετική αλληλεπίδραση, ομαδικό κλίμα	Checklist (14, 19, 23) & Ερωτηματολόγιο

Σημείωση: Το checklist παρατήρησης αξιοποιείται ως εργαλείο έμμεσης αξιολόγησης (proxy indicators), αποτυπώνοντας παρατηρήσιμες συμπεριφορές των μαθητών που συνδέονται θεωρητικά με τη συναισθηματική νοημοσύνη και την ενεργό πολιτειότητα. Το ερωτηματολόγιο εκπαιδευτικών αξιοποιείται για την άμεση αποτίμηση του παιδαγωγικού σχεδιασμού και της συμβολής του E-Course στη συμπερίληψη.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία.

3.5 Επιλογή στατιστικών κριτηρίων για τις αναλύσεις

Η επιλογή των στατιστικών κριτηρίων στην παρούσα εργασία πραγματοποιείται με γνώμονα τον σχεδιαστικό και μη πειραματικό χαρακτήρα της μελέτης. Για τον λόγο αυτό, δίνεται έμφαση σε απλές μορφές ποσοτικής αποτύπωσης των δεδομένων, όπως η παρουσίαση ποσοστών και περιγραφικών στατιστικών μέτρων, τα οποία προκύπτουν από τα εργαλεία αξιολόγησης του προτεινόμενου E-Course. Η προσέγγιση αυτή κρίνεται επαρκής για την αποτίμηση των βασικών δεικτών που σχετίζονται με την ποιότητα του παιδαγωγικού σχεδιασμού και τη μαθησιακή εμπειρία.

Η παραπάνω προσέγγιση εντάσσεται στο πλαίσιο της διαμορφωτικής αξιολόγησης, καθώς τα ποσοτικά δεδομένα αξιοποιούνται ανατροφοδοτικά για τη βελτίωση και τεκμηρίωση του παιδαγωγικού σχεδιασμού του E-Course και όχι για συγκριτική ή αιτιώδη ερμηνεία των αποτελεσμάτων (Black & Wiliam, 1998).

Παρότι το παρόν εκπαιδευτικό έργο δεν περιλαμβάνει πειραματική εφαρμογή του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος σε μαθητές, προβλέπεται η διαμόρφωση ενός πλαισίου ανάλυσης δεδομένων, το οποίο ευθυγραμμίζεται με τη φύση των ερευνητικών ερωτημάτων και τα προτεινόμενα εργαλεία αξιολόγησης. Η επιλογή των

στατιστικών κριτηρίων βασίζεται στη σαφή αντιστοίχιση των ερευνητικών ερωτημάτων με τις αντίστοιχες μεταβλητές και τους τύπους δεδομένων που θα μπορούσαν να συλλεχθούν σε μελλοντική εφαρμογή.

Σε σχέση με το *1ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_1)*, το οποίο διερευνά τον βαθμό στον οποίο η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης υποστηρίζει την ανάπτυξη της ενεργού πολιτειότητας σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου και βασισμένου στην Project-Based Learning μαθησιακού σχεδιασμού, προβλέπεται η συλλογή ποσοτικών δεδομένων μέσω ερωτηματολογίων κλειστού τύπου (κλίμακες Likert) (Likert, 1932), τα οποία θα απευθύνονται σε εκπαιδευτικούς. Αρχικά, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί έλεγχος αξιοπιστίας των ερευνητικών εργαλείων με τον δείκτη Cronbach's Alpha (Cronbach, 1951) ($\alpha > 0.70$) (Nunnally & Bernstein, 1994; DeVellis, 2017; Tavakol & Dennick, 2011).

Στη συνέχεια, θα μπορούσε να εφαρμοστεί περιγραφική στατιστική ανάλυση (μέσος όρος, τυπική απόκλιση), με στόχο την αποτύπωση του βαθμού στον οποίο οι επιμέρους διαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενεργού πολιτειότητας θεωρούνται ότι υποστηρίζονται από τον προτεινόμενο παιδαγωγικό σχεδιασμό. Η περιγραφική στατιστική κρίνεται επαρκής και παιδαγωγικά κατάλληλη για την αποτίμηση της ποιότητας και της συνοχής του σχεδιασμού, χωρίς να προϋποθέτει γενίκευση των αποτελεσμάτων.

Πέραν των περιγραφικών αναλύσεων, και αποκλειστικά στο πλαίσιο μελλοντικής εμπειρικής εφαρμογής με επαρκές δείγμα συμμετεχόντων, θα μπορούσε να εξεταστεί η διερεύνηση πιθανών σχέσεων μεταξύ βασικών μεταβλητών του RQ_1, όπως η αντιλαμβανόμενη ενίσχυση της ενσυναίσθησης, της συνεργασίας και της ανάληψης ρόλων. Σε αυτή την περίπτωση, θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ο συντελεστής συσχέτισης Pearson, εφόσον πληρούνται οι προϋποθέσεις κανονικότητας των δεδομένων (Field, 2018). Σε διαφορετική περίπτωση, θα ήταν δυνατή η χρήση αντίστοιχων μη παραμετρικών ελέγχων.

Σε σχέση με το *2ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_2),* το οποίο εξετάζει τον βαθμό στον οποίο η ενεργός πολιτειότητα μπορεί να ενισχύσει τη συμπερίληψη σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, προβλέπεται η ανάλυση δεδομένων που αφορούν τη διαφοροποίηση του παιδαγωγικού σχεδιασμού, την ισότιμη συμμετοχή και τις στάσεις αποδοχής και συνεργασίας. Και σε αυτή την περίπτωση, η χρήση περιγραφικών στατιστικών μέτρων

θεωρείται επαρκής για την αποτύπωση των τάσεων και των αντιλήψεων των εκπαιδευτικών.

Επιπλέον, σε μελλοντική εφαρμογή και εφόσον προκύψουν κατάλληλα δεδομένα, θα μπορούσε να εξεταστεί η διερεύνηση διαφορών μεταξύ ομάδων συμμετεχόντων εκπαιδευτικών (όπως με βάση δημογραφικά ή επαγγελματικά χαρακτηριστικά), μέσω ελέγχων διαφορών όπως το t-test για ανεξάρτητα δείγματα, υπό την προϋπόθεση της τήρησης των απαραίτητων στατιστικών παραδοχών (Field, 2018; Cohen et al., 2018). Πριν από την εφαρμογή παραμετρικών ελέγχων, θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί έλεγχος κανονικότητας της κατανομής των μεταβλητών, όπως μέσω του τεστ Kolmogorov–Smirnov, ώστε να διασφαλιστεί η καταλληλότητα των επιλεγμένων στατιστικών αναλύσεων (Field, 2018).

Συνοψίζοντας, η επιλογή των παραπάνω στατιστικών κριτηρίων δεν αποσκοπεί στην εξαγωγή γενικεύσιμων συμπερασμάτων στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας, αλλά στη διαμόρφωση ενός συνεκτικού και μεθοδολογικά τεκμηριωμένου πλαισίου ανάλυσης, το οποίο θα μπορούσε να αξιοποιηθεί σε μελλοντική εμπειρική διερεύνηση της αποτελεσματικότητας του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος.

3.6 Περιγραφή του σχεδίου μαθήματος (δομή – ώρες – φάσεις).

Το εκπαιδευτικό σενάριο «Μικροί Ονειροναύτες» είναι ένα παιδαγωγικό E-Course, διάρκειας 9 συνεδριών των 45 λεπτών η κάθε μία, για μαθητές Α΄ Δημοτικού που συνδυάζει τη μάθηση με το παιχνίδι, τη συνεργασία και τη φαντασία. Μέσα από ένα αφηγηματικό ταξίδι σε νησιά–σταθμούς, τα παιδιά καλλιεργούν κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες, μαθαίνουν να συνεργάζονται, να αναλαμβάνουν ρόλους και να σέβονται τη διαφορετικότητα.

Οι δραστηριότητες βασίζονται στη βιωματική μάθηση, την παιχνιδοποίηση και το Project-Based Learning, δίνοντας έμφαση στη συμμετοχή όλων και στη συλλογική ευθύνη.

Το μάθημα προωθεί τη συναισθηματική ασφάλεια, την ενεργό πολιτειότητα και τη συμπερίληψη, δημιουργώντας ένα υποστηρικτικό και δημιουργικό μαθησιακό περιβάλλον. Αναλυτική περιγραφή του ψηφιακού μαθήματος βρίσκεται στις

υποενότητες «3.8.1 Στοχοθεσία συνεδριών» και «3.8.2 Οι συνεδρίες πιο αναλυτικά» , καθώς και στο Παράρτημα Β.

Παρόλα αυτά, σε αυτό το σημείο είναι κατάλληλο να ειπωθούν μερικά ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του εκπαιδευτικού σεναρίου, από τα πιο σημαντικά των οποίων είναι η χρήση ελκυστικής ιστορίας για τα παιδιά:

- Το Ονειρόπλοιο που πλέει και πετά, είναι ενδιαφέρον, διασκεδαστικό και κρύβει ενδιαφέρονται μυστήρια στο μυαλό των παιδιών.
- Το γεγονός ότι οι μαθητές γίνονται μέλη του πλοίου και ονομάζονται Ονειροναύτες, τους κάνει να ζουν οι ίδιοι την περιπέτεια σαν να είναι μέσα στην ιστορία,
- Η παρουσία ενός πολύ προσιτού στις προτιμήσεις των παιδιών τραγουδιού με τον ρόλο της εισαγωγής και του επιλόγου όλων των συνεδριών. Είναι χαρακτηριστικό ότι σε όσες περιπτώσεις δοκιμάστηκε το τραγούδι, τα παιδιά το αγάπησαν και άρχισαν να χορεύουν και να ζητούν επανάληψη.
- Η χρήση πολλών μικρών δραστηριοτήτων σε κάθε ενότητα, με μικρούς στόχους, που αποτελούν όμως σημαντικά νοήματα για τη ζωή και την κοινωνία.
- Η παροχή μίας εικόνας στο τέλος κάθε συνεδρίας, την οποία τα παιδιά χρωματίζουν μετά το πέρας του μαθήματος, που βοηθά να κρατούν την επαφή με το αντικείμενο του μαθήματος για περισσότερο διάστημα.
- Το εκπαιδευτικό σενάριο δεν δίνει λύσεις πριν την κατανόηση.
- Η σημασία της ομάδας αναδεικνύεται μεν πάνω από το άτομο, χωρίς όμως να παραβλέπεται η προσωπική γνώμη και συναίσθημα.
- Παρουσία ηρώων στην ιστορία, οι οποίοι προκαλούν το ενδιαφέρον. Ένα σκυλάκι, ένα γατάκι και ένας παπαγάλος. Το κάθε ζώο παρουσιάζει μία συγκεκριμένη δραστηριότητα κάθε φορά.
- Χρήση badges για κάθε συνεδρία, δηλαδή επιβραβεύσεων στο τέλος του κάθε μαθήματος. Τα οκτώ (8) badges των Συνεδριών 1 έως και 8 χρησιμοποιούνται για το ξεκλείδωμα του θησαυρού στη Συνεδρία 9.

Η ιστοσελίδα του E-Course είναι: https://vergopoulousofiams.wixsite.com/my-site-2.



Εικόνα 5: Το Ονειρόπλοιο των Μικρών Ονειροναυτών (Open AI, n.d.)

Σημείωση: Η εικόνες δημιουργήθηκε ειδικά για τις ανάγκες του E-Course με τη χρήση εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης (ChatGPT/ OpenAI), κατόπιν παιδαγωγικού σχεδιασμού της συγγραφέως.

3.7 Το δείγμα μελέτης

Λόγω της φύσης της παρούσας εργασίας, η οποία εστιάζει στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την παιδαγωγική τεκμηρίωση ενός ψηφιακού σχεδίου μαθήματος για μαθητές Α΄ Δημοτικού, δεν πραγματοποιείται πλήρης εφαρμογή του προτεινόμενου σχεδιασμού σε πραγματικό μαθητικό πληθυσμό. Κατά συνέπεια, δεν χρησιμοποιείται άμεσο δείγμα μαθητών στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης.

Ωστόσο, στο πλαίσιο της προβλεπόμενης ανατροφοδοτικής αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος (Reeves, 2006), το δείγμα μελέτης θα μπορούσε να αποτελείται από εκπαιδευτικούς της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, με εμπειρία στη διδασκαλία της Α΄ Δημοτικού και ενδιαφέρον για ζητήματα συναισθηματικής νοημοσύνης, ενεργού πολιτειότητας και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης (Reeves, 2006; McKenney & Reeves, 2018). Οι εκπαιδευτικοί αυτοί θα κληθούν να αξιολογήσουν το προτεινόμενο ψηφιακό σχέδιο μαθήματος ως προς την παιδαγωγική του καταλληλότητα, την εφαρμόσιμότητα και τη συνάφειά του με το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών.

Το προτεινόμενο δείγμα ορίζεται ως σκόπιμο (purposive sampling), καθώς η επιλογή των συμμετεχόντων βασίζεται σε συγκεκριμένα παιδαγωγικά κριτήρια και όχι στη στατιστική αντιπροσωπευτικότητα (Patton, 2015; Cohen et al., 2018). Η προσέγγιση αυτή κρίνεται κατάλληλη, δεδομένου ότι στόχος της μελέτης δεν είναι η γενίκευση των

αποτελεσμάτων, αλλά η τεκμηριωμένη αποτίμηση της λειτουργικότητας και της παιδαγωγικής ποιότητας του σχεδιασμένου σεναρίου.
Η συμμετοχή των εκπαιδευτικών προβλέπεται να είναι απολύτως εθελοντική, με πλήρη διασφάλιση της ανωνυμίας και του ερευνητικού απορρήτου, σύμφωνα με τις αρχές δεοντολογίας της εκπαιδευτικής έρευνας.

3.7.1 Οι συμμετέχοντες

Η παρούσα διπλωματική εργασία σχεδιάστηκε με στόχο τον παιδαγωγικό σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την τεκμηρίωση ενός ψηφιακού σχεδίου μαθήματος για μαθητές Α΄ Δημοτικού, το οποίο δύναται να υλοποιηθεί στο πλαίσιο των «Δράσεων Ενεργού Πολίτη» και να λειτουργήσει συμπληρωματικά με τα Εργαστήρια Δεξιοτήτων. Ωστόσο, στο πλαίσιο των απαιτήσεων της παρούσας μελέτης και λόγω της απουσίας πλήρους πειραματικής εφαρμογής σε μαθητικό πληθυσμό, οι μαθητές δεν συμμετέχουν άμεσα στην ερευνητική διαδικασία.
Οι συμμετέχοντες της μελέτης προβλέπεται να είναι εκπαιδευτικοί της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, με εμπειρία στη διδασκαλία της Α΄ Δημοτικού ή/ και με ενδιαφέρον για ζητήματα συναισθηματικής νοημοσύνης, ενεργού πολιτειότητας και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης. Οι εκπαιδευτικοί αυτοί θα συμμετέχουν στη διαδικασία ανατροφοδοτικής αξιολόγησης του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος, παρέχοντας τεκμηριωμένη ανατροφοδότηση ως προς την παιδαγωγική του καταλληλότητα, την εφαρμόσιμότητα και τη συνάφειά του με το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών Α΄ Δημοτικού.
Η επιλογή των συμμετεχόντων βασίζεται σε σκόπιμη δειγματοληψία (purposive sampling) (Patton, 2015; Cohen et al., 2018), καθώς η συνάφεια της επαγγελματικής τους εμπειρίας με το υπό εξέταση παιδαγωγικό πλαίσιο κρίνεται καθοριστική για την ποιοτική αποτίμηση του σχεδιασμού (Reeves, 2006; McKenney & Reeves, 2018). Η συμμετοχή των εκπαιδευτικών προβλέπεται να είναι εθελοντική, με πλήρη διασφάλιση της ανωνυμίας και του ερευνητικού απορρήτου, σύμφωνα με τις αρχές δεοντολογίας της εκπαιδευτικής έρευνας (Cohen et al., 2018; Creswell & Poth, 2018).

3.7.2 Οι περιορισμοί της έρευνας

Η παρούσα διπλωματική εργασία παρουσιάζει ορισμένους περιορισμούς, οι οποίοι απορρέουν κυρίως από τον σχεδιαστικό και μη πειραματικό χαρακτήρα της. Καταρχάς, η έρευνα δεν περιλαμβάνει άμεση εφαρμογή του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος σε μαθητές Α΄ Δημοτικού. Ως εκ τούτου, δεν είναι δυνατή η άμεση αποτύπωση των αντιλήψεων, εμπειριών και μαθησιακών αποτελεσμάτων των ίδιων των μαθητών.

Επιπλέον, η ανατροφοδοτική αξιολόγηση του σχεδίου μαθήματος βασίζεται στις αντιλήψεις και τις εκτιμήσεις εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Παρότι οι εκπαιδευτικοί διαθέτουν την παιδαγωγική εμπειρία και γνώση του αναπτυξιακού πλαισίου των μαθητών Α΄ Δημοτικού, οι απόψεις τους δεν μπορούν να υποκαταστήσουν πλήρως την άμεση εμπειρία των μαθητών κατά την υλοποίηση του σχεδίου μαθήματος.

Ένας ακόμη περιορισμός αφορά το μέγεθος και τον τύπο του δείγματος, το οποίο ορίζεται ως σκόπιμο και περιορισμένο αριθμητικά. Ως εκ τούτου, τα ευρήματα της προβλεπόμενης αξιολόγησης δεν δύνανται να γενικευτούν στον ευρύτερο πληθυσμό των εκπαιδευτικών ή των σχολικών μονάδων, αλλά λειτουργούν ενδεικτικά και υποστηρικτικά για την παιδαγωγική τεκμηρίωση του σχεδιασμού.

Τέλος, οι περιορισμοί αυτοί δεν αναιρούν τον σκοπό της παρούσας εργασίας, ο οποίος επικεντρώνεται στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και τη μεθοδολογική θεμελίωση ενός ψηφιακού σχεδίου μαθήματος. Αντιθέτως, αναδεικνύουν τη δυνατότητα μελλοντικής εμπειρικής έρευνας, με εφαρμογή του σχεδίου σε πραγματικό σχολικό πλαίσιο και με συμμετοχή μαθητών, ώστε να διερευνηθούν περαιτέρω τα ερευνητικά ερωτήματα.

3.7.3 Προτάσεις για επέκταση της έρευνας

Με βάση τους περιορισμούς της παρούσας εργασίας, προκύπτουν σαφείς δυνατότητες για μελλοντική επέκταση και εμπλουτισμό της έρευνας. Αρχικά, προτείνεται η εφαρμογή του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος σε πραγματικό σχολικό πλαίσιο, με τη συμμετοχή μαθητών Α΄ Δημοτικού, στο πλαίσιο των «Δράσεων Ενεργού Πολίτη» ή/ και των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων. Η υλοποίηση του σχεδίου σε κανονικές

συνθήκες τάξης θα επέτρεπε την άμεση αποτύπωση της μαθησιακής εμπειρίας και των αντιλήψεων των μαθητών.

Επιπλέον, θα μπορούσε να εφαρμοστεί πλήρως ο προβλεπόμενος ερευνητικός σχεδιασμός, αξιοποιώντας ποσοτικά και ποιοτικά ερευνητικά εργαλεία, ώστε να διερευνηθεί η αποτελεσματικότητα του σχεδίου μαθήματος ως προς την καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης, της ενεργού πολιτειότητας και της συμπερίληψης. Ενδεικτικά, η χρήση προ- και μετα-μετρήσεων (pre-test/ post-test) θα μπορούσε να συμβάλει στην αποτύπωση πιθανών μεταβολών στις στάσεις, τις κοινωνικές δεξιότητες και τις συνεργατικές συμπεριφορές των μαθητών πριν και μετά την εφαρμογή του σχεδίου (Creswell & Creswell, 2018; Cohen et al., 2018).

Παράλληλα, μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να εξετάσει τη διαφοροποιημένη εφαρμογή του σχεδίου μαθήματος σε διαφορετικά σχολικά πλαίσια (π.χ. δημόσια και ιδιωτικά σχολεία, τάξεις με αυξημένη ετερογένεια), καθώς και τη μακροπρόθεσμη επίδρασή του στη σχολική κουλτούρα και στις σχέσεις μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικών (Booth & Ainscow, 2011; McKenney & Reeves, 2018). Τέλος, η επέκταση της έρευνας με συνδυασμό ποιοτικών δεδομένων, όπως παρατηρήσεις τάξης και συνεντεύξεις, θα μπορούσε να προσφέρει βαθύτερη κατανόηση της παιδαγωγικής αξίας και της βιωματικής διάστασης του προτεινόμενου σχεδιασμού.

3.8 Εκπαιδευτικός σχεδιασμός σεναρίου

Κεντρικός στόχος του παρόντος σεναρίου είναι η καλλιέργεια κοινωνικών, συναισθηματικών και πολιτειακών δεξιοτήτων μέσα από βιωματικές, μαθητοκεντρικές και ουσαστικές μαθησιακές εμπειρίες, προσαρμοσμένες στο αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών.

Το σχέδιο μαθήματος οργανώνεται γύρω από μια ενιαία αφηγηματική και παιδαγωγική λογική, η οποία διατρέχει και τις εννέα διδακτικές ώρες. Ο σχεδιασμός των εννέα (9) διδακτικών συνεδριών του προτεινόμενου ψηφιακού σχεδίου μαθήματος ακολουθεί μια αναπτυξιακή, κλιμακωτή και συνεκτική παιδαγωγική λογική, η οποία λαμβάνει υπόψη τόσο το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών της Α΄ Δημοτικού όσο και τις απαιτήσεις ενός μαθησιακού σχεδιασμού βασισμένου στη Project-Based Learning (PBL).

Κάθε συνεδρία λειτουργεί ως αυτόνομη μικρο-ενότητα μάθησης, ενώ ταυτόχρονα εντάσσεται σε μια ενιαία μαθησιακή πορεία, όπου οι δεξιότητες οικοδομούνται σταδιακά και επανέρχονται με αυξανόμενο βαθμό πολυπλοκότητας, ενώ προάγειτη σύνδεση εμπειριών και τον αναστοχασμό. Η δομή αυτή επιτρέπει την επανάληψη βασικών αξιών, όπως σεβασμός, συνεργασία, αποδοχή, κανόνες, με διαφοροποιημένο περιεχόμενο και δραστηριότητες, ώστε να ενισχύεται η κατανόηση και η εσωτερίκευσή τους από τους μαθητές.

Η στοχοθεσία των συνεδριών οργανώνεται έτσι ώστε να επιτυγχάνεται:

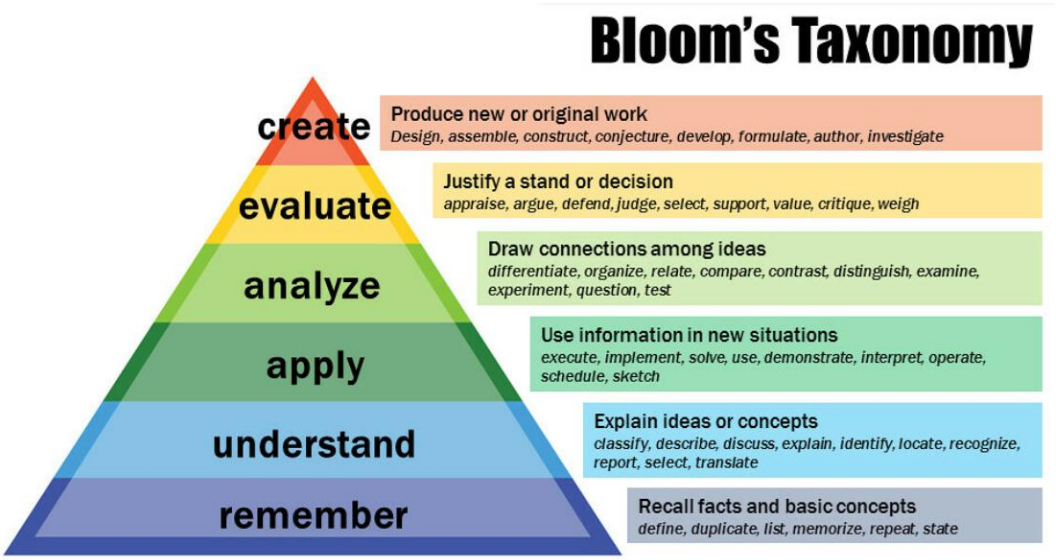
- σαφής ροή μάθησης, από την αναγνώριση και κατανόηση βασικών εννοιών (συναισθήματα, κανόνες, συνεργασία),
- σταδιακή κλιμάκωση δεξιοτήτων, από ατομικές δεξιότητες αυτοεπίγνωσης σε συνεργατικές και πολιτειακές δεξιότητες,
- ενεργή συμμετοχή των μαθητών σε αυθεντικές, βιωματικές και συνεργατικές δραστηριότητες,
- και συνεπής σύνδεση στόχων, δραστηριοτήτων και αξιολόγησης.

Έτσι λοιπόν, ο σχεδιασμός των μαθησιακών δραστηριοτήτων ακολουθεί μια λογική ενεργητικής συμμετοχής, όπου οι μαθητές εμπλέκονται σε συνεργατικές δράσεις, συζητήσεις, παιχνίδια ρόλων, αφηγηματικές αποστολές και απλές μορφές αναστοχασμού. Οι δραστηριότητες είναι σύντομες, σαφώς δομημένες και συνοδεύονται από ξεκάθαρους κανόνες και ρόλους, ώστε να υποστηρίζεται η συμμετοχή όλων και να διασφαλίζεται η συναισθηματική ασφάλεια στην τάξη. Παράλληλα, προβλέπεται η ρητή διδασκαλία κοινωνικών δεξιοτήτων (π.χ. ακρόαση, αναμονή σειράς, έκφραση συναισθημάτων), στοιχείο κρίσιμο για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας.

Σε αυτό το σημείο είναι σωστό να τονιστεί, ότι το μικρό της ηλικίας του μαθησιακού δείγματος απαιτεί προσεκτικό σχεδιασμό που να θέτει μικρούς στόχους και άπειρη υπομονή, καθώς οι μαθητές δεν έχουν εμπλακεί ιδιαίτερα στη μαθησιακή διαδικασία του Δημοτικού Σχολείου και στις απαιτήσεις της. Έτσι, οι στόχοι ίσως να μοιάζουν φαινομενικά μικροί, όμως είναι απαραίτητο σε αυτές τις ηλικίες, μέχρι να χτιστεί η βάση που θα δώσει ώθηση αργότερα στους μαθητές να επιταχύνουν πολύπλευρα.

Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει ρόλο συντονιστή και εμψυχωτή της μαθησιακής διαδικασίας, καθοδηγώντας τη ροή του σεναρίου, υποστηρίζοντας τη συνεργασία και παρέχοντας συνεχή ανατροφοδότηση. Ο ψηφιακός χαρακτήρας του E-Course λειτουργεί υποστηρικτικά, προσφέροντας δομή, οπτικοποιημένο υλικό και ευκαιρίες για επανάληψη και αναστοχασμό, χωρίς να αντικαθιστά τη δια ζώσης παιδαγωγική αλληλεπίδραση.

Η συνολική ροή του εκπαιδευτικού σεναρίου σχεδιάστηκε έτσι ώστε να διασφαλίζεται η συνοχή μεταξύ στόχων, δραστηριοτήτων και αναμενόμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων, καθώς και η ευθυγράμμισή του με τις αρχές της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης και της ενεργού πολιτειότητας. Οι συνεδρίες ευθυγραμμίζονται με την αναθεωρημένη ταξινομία του Bloom (Εικόνα 25), ξεκινώντας από χαμηλότερα γνωστικά επίπεδα (αναγνώριση, κατανόηση) και προχωρώντας σταδιακά σε εφαρμογή, ανάλυση, συνεργατική δημιουργία και αναστοχασμό. Μέσα από τη σταδιακή εξέλιξη των μαθημάτων, τα παιδιά ενθαρρύνονται να αναπτύξουν θετικές στάσεις, κοινωνικές δεξιότητες και βασικές δεξιότητες αυτορρύθμισης, θέτοντας τις βάσεις για τη μελλοντική τους σχολική και κοινωνική πορεία.



Σχήμα 11: Bloom's Revised Taxonomy (Center for Teaching Vanderbilt University, 2016)

Επιπλέον, η συνολική ροή αντανακλά τις αρχές της Educational Design Research (EDR), καθώς το σενάριο σχεδιάζεται, τεκμηριώνεται και αξιολογείται ως παιδαγωγικό προϊόν, με έμφαση όχι στην αποτελεσματικότητα, καθώς αυτή θεωρείται η πρώτιστη

ανάγκη, αλλά στο πώς και γιατί ο σχεδιασμός είναι παιδαγωγικά κατάλληλος για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας, υπό ποιες συνθήκες λειτούργησε, για ποιους μαθητές, με ποια χαρακτηριστικά σχεδιασμού και τους λόγους που ήταν επιτυχημένη ή όχι (Design-Based Research Collective, 2003; McKenney & Reeves, 2012).

3.8.1 Στοχοθεσία συνεδριών

Σε αυτή την υποενότητα ακολουθεί παρουσίαση των εννέα (9) διδακτικών συνεδριών του εκπαιδευτικού σεναρίου του E-Course με τίτλο «Μικροί Ονειροναύτες: Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ, εμείς, στη δράση» και αποτυπώνεται συνοπτικά η στοχοθεσία και η λογική οργάνωσης του μαθήματος. Κάθε συνεδρία λειτουργεί ως διακριτή, αλλά ταυτόχρονα αλληλένδετη μαθησιακή ενότητα, ενταγμένη σε μια ενιαία παιδαγωγική ροή που υποστηρίζει τη σταδιακή ανάπτυξη κοινωνικών, συναισθηματικών και πολιτειακών δεξιοτήτων των μαθητών της Α΄ Δημοτικού. Η ακολουθία των συνεδριών έχει σχεδιαστεί με αναπτυξιακή και κλιμακωτή λογική, επιτρέποντας τη μετάβαση από την ατομική επίγνωση στη συνεργατική δράση και τον αναστοχασμό, σύμφωνα με τις βασικές διαστάσεις της Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης (SEL), καθώς και με τις αρχές της συναισθηματικής νοημοσύνης, της Project-Based Learning, πιο συγκεκριμένα της Gold Standard PBL, και της Educational Design Research.. Η συνοπτική παρουσίαση που ακολουθεί λειτουργεί ως εισαγωγή στον αναλυτικό σχεδιασμό των συνεδριών, καθώς και πίνακας αυτών, ώστε να γίνεται διακριτή η στοχοθεσία και η σύνδεση με την αναπτυξιακή εστίαση και τους συγκεκριμένους στόχους της βιώσιμης ανάπτυξης που εξυπηρετούν.

Συνοπτική περιγραφή της στοχοθεσίας των 9 διδακτικών συνεδριών

E-Course ««Μικροί Ονειροναύτες: Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ, εμείς, στη Δράση»»

Συνεδρία 1: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί των Φίλων: Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον»

Η συνεδρία στοχεύει στη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς και υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, όπου οι μαθητές εξοικειώνονται με τη διαδικασία της συνεργασίας και καλλιεργούν βασικές δεξιότητες επικοινωνίας και ενεργητικής ακρόασης.

Συνεδρία 2: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Καρδιάς: Αναγνωρίζουμε συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων»

Στόχος της συνεδρίας είναι η ανάπτυξη της αυτοεπίγνωσης και της ενσυναίσθησης, μέσα από δραστηριότητες αναγνώρισης και ονομασίας βασικών συναισθημάτων του εαυτού και των άλλων.

Συνεδρία 3: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Ισορροπίας: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα»

Η συνεδρία εστιάζει στην κατανόηση της έννοιας της δικαιοσύνης στο πλαίσιο της ομάδας, ενισχύοντας στάσεις ισότητας, σεβασμού και αποδοχής της διαφορετικότητας.

Συνεδρία 4: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ασφάλειας: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»

Στόχος είναι η καλλιέργεια της υπευθυνότητας και της κοινωνικής συνείδησης, μέσα από τη διαμόρφωση κοινών κανόνων που προάγουν την ασφάλεια, τον σεβασμό και τη θετική συνύπαρξη.

Συνεδρία 5: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Ρόλων: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»

Η συνεδρία στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και ανάληψης ρόλων, ενισχύοντας την αίσθηση ευθύνης και τη λειτουργικότητα της ομάδας.

Συνεδρία 6: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Προκλήσεων: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»

Στόχος είναι η ενίσχυση της αυτορρύθμισης, της επιμονής και της συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων, μέσα από τη διαχείριση προκλήσεων σε ομαδικό πλαίσιο.

Συνεδρία 7: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ευθύνης: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»

Η συνεδρία εστιάζει στην καλλιέργεια στάσεων ενεργού συμμετοχής, συλλογικής ευθύνης και ανάληψης δράσης στο σχολικό περιβάλλον.

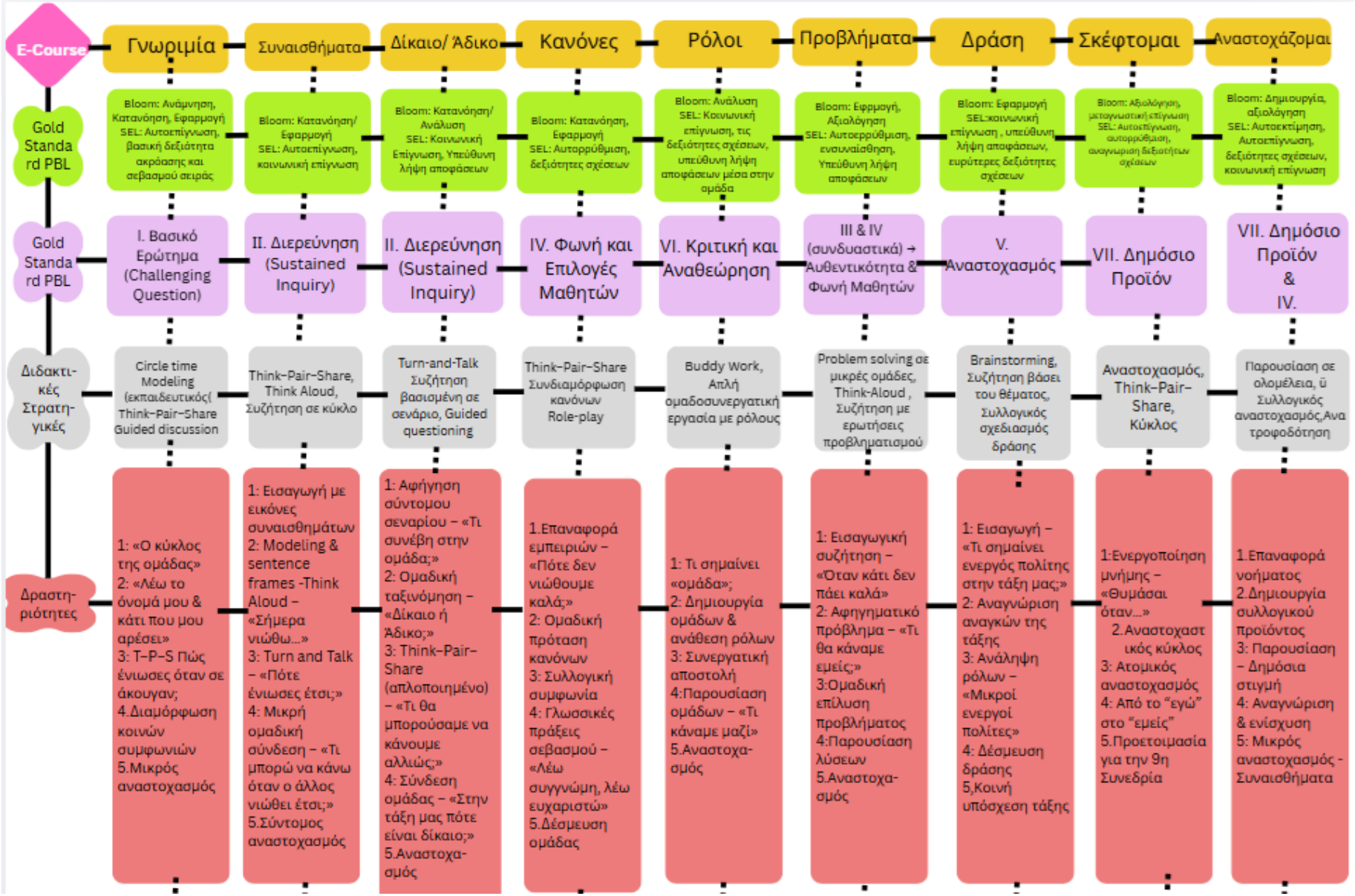
Συνεδρία 8: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί του Αναστοχασμού: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»

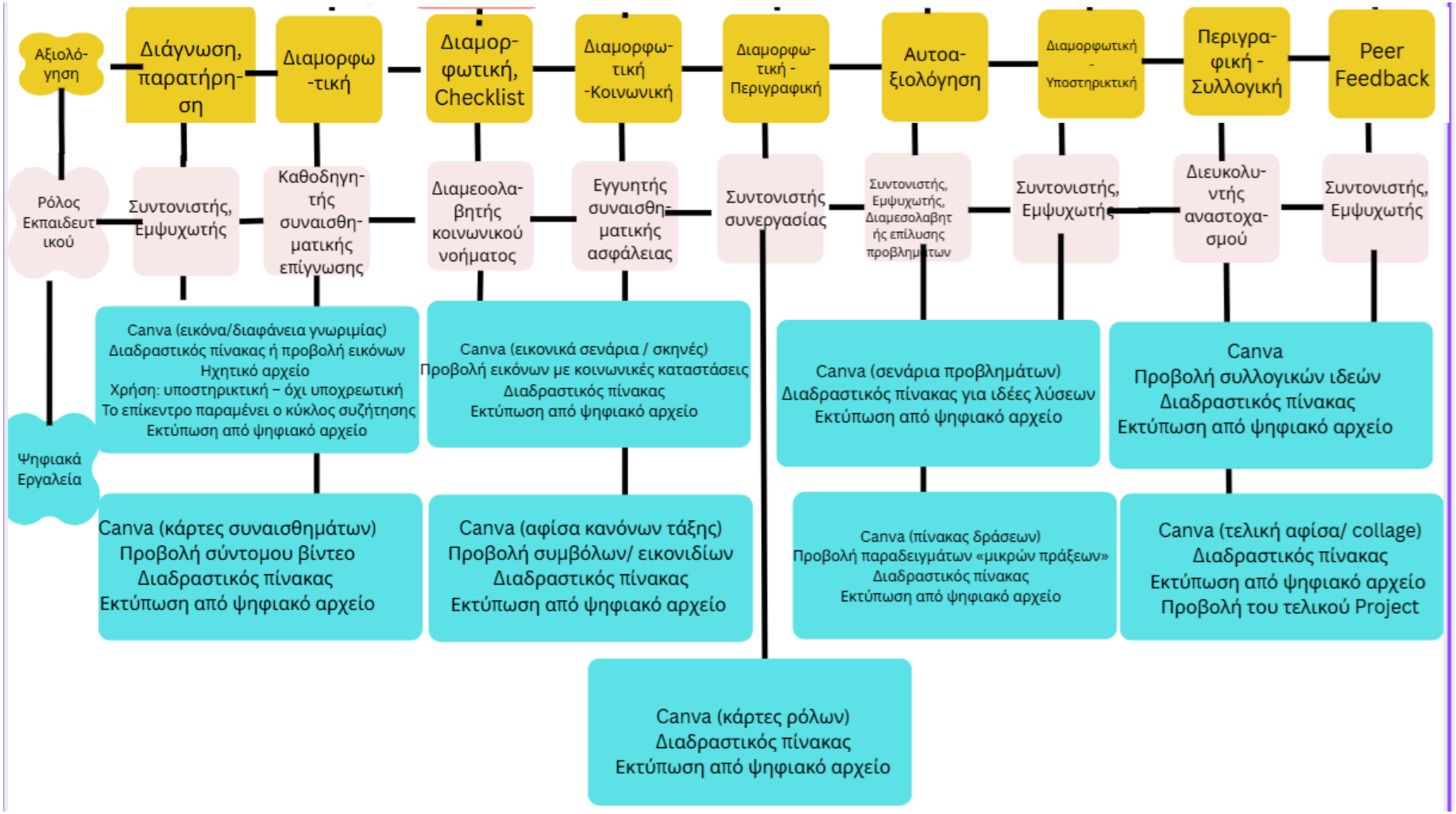
Στόχος είναι η ενίσχυση της αρχικής μεταγνωστικής επίγνωσης και του αναστοχασμού σχετικά με τη μαθησιακή πορεία και τη συνεργατική εμπειρία των μαθητών.

Συνεδρία 9: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί του Θησαυρού: Παρουσιάζουμε το έργο μας και μοιραζόμαστε όσα μάθαμε»

Η τελική συνεδρία στοχεύει στη σύνθεση των εμπειριών του E-Course, στην αποτίμηση της μαθησιακής διαδικασίας και στη σύνδεση των δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν με την καθημερινή σχολική ζωή.

Σε αυτό το σημείο παρατίθεται το διάγραμμα ροής του εκπαιδευτικού σεναρίου.


E-Course
Γνωριμία
Συναισθήματα
Δίκαιο/ Άδικο
Κανόνες
Ρόλοι
Προβλήματα
Δράση
Σκέφτομαι
Αναστοχάζομαι
Gold Standard PBL
Bloom: Ανάμνηση, Κατανόηση, Εφαρμογή SEL: Αυτοεπίγνωση, βασική δεξιότητα ακρόασης και σεβασμού σειράς
Bloom: Κατανόηση/ Εφαρμογή SEL: Αυταεπίγνωση, κοινωνική επίγνωση
Bloom: Κατανόηση/ Ανάλυση SEL: Κοινωνική Επίγνωση, Υπεύθυνη λήψη αποφάσεων
Bloom: Κατανόηση, Εφαρμογή SEL: Αυταρρύθμιση, δεξιότητες σχέσεων
Bloom: Ανάλυση SEL: Κοινωνική επίγνωση, τις δεξιότητες σχέσεων, υπεύθυνη λήψη αποφάσεων μέσα στην ομάδα
Bloom: Εφρμογή, Αξιολόγηση SEL: Αυτοερρύθμιση, ενσυναίσθηση, Υπεύθυνη λήψη αποφάσεων
Bloom: Εφαρμογή SEL:κοινωνική επίγνωση , υπεύθυνη λήψη αποφάσεων, ευρύτερες δεξιότητες σχέσεων
Bloom: Αξιολόγηση, μεταγνωστική επίγνωση SEL: Αυτοεπίγνωση, αυταρρύθμιση, αναγνώριση δεξιοτήτων σχέσεων
Bloom: Δημιουργία, αξιολόγηση SEL: Αυτοεκτίμηση, Αυταεπίγνωση, δεξιότητες σχέσεων, κοινωνική επίγνωση
Gold Standard PBL
I. Βασικό Ερώτημα (Challenging Question)
II. Διερεύνηση (Sustained Inquiry)
II. Διερεύνηση (Sustained Inquiry)
IV. Φωνή και Επιλογές Μαθητών
VI. Κριτική και Αναθεώρηση
III & IV (συνδυαστικά) → Αυθεντικότητα & Φωνή Μαθητών
V. Αναστοχασμός
VII. Δημόσιο Προϊόν
VII. Δημόσιο Προϊόν & IV.
Διδακτικές Στρατηγικές
Circle time Modeling (εκπαιδευτικός(Think–Pair–Share Guided discussion
Think–Pair–Share, Think Aloud, Συζήτηση σε κύκλο
Turn-and-Talk Συζήτηση βασισμένη σε σενάριο, Guided questioning
Think–Pair–Share Συνδιαμόρφωση κανόνων Role-play
Buddy Work, Απλή ομαδοσυνεργατική εργασία με ρόλους
Problem solving σε μικρές ομάδες, Think-Aloud , Συζήτηση με ερωτήσεις προβληματισμού
Brainstorming, Συζήτηση βάσει του θέματος, Συλλογικός σχεδιασμός δράσης
Αναστοχασμός, Think–Pair–Share, Κύκλος
Παρουσίαση σε ολομέλεια, ϋ Συλλογικός αναστοχασμός,Ανατροφοδότηση
Δραστηριότητες
1: «Ο κύκλος της ομάδας» 2: «Λέω το όνομά μου & κάτι που μου αρέσει» 3: T–P–S Πώς ένιωσες όταν σε άκουγαν; 4.Διαμόρφωση κοινών συμφωνιών 5.Μικρός αναστοχασμός
1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων 2: Modeling & sentence frames -Think Aloud – «Σήμερα νιώθω…» 3: Turn and Talk – «Πότε ένιωσες έτσι;» 4: Μικρή ομαδική σύνδεση – «Τι μπορώ να κάνω όταν ο άλλος νιώθει έτσι;» 5.Σύντομος αναστοχασμός
1: Αφήγηση σύντομου σεναρίου – «Τι συνέβη στην ομάδα;» 2: Ομαδική ταξινόμηση – «Δίκαιο ή Άδικο;» 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αλλιώς;» 4: Σύνδεση ομάδας – «Στην τάξη μας πότε είναι δίκαιο;» 5.Αναστοχασμός
1.Επαναφορά εμπειριών – «Πότε δεν νιώθουμε καλά;» 2: Ομαδική πρόταση κανόνων 3: Συλλογική συμφωνία 4: Γλωσσικές πράξεις σεβασμού – «Λέω συγγνώμη, λέω ευχαριστώ» 5.Δέσμευση ομάδας
1: Τι σημαίνει «ομάδα»; 2: Δημιουργία ομάδων & ανάθεση ρόλων 3: Συνεργατική αποστολή 4:Παρουσίαση ομάδων – «Τι κάναμε μαζί» 5.Αναστοχασμός
1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά» 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;» 3:Ομαδική επίλυση προβλήματος 4:Παρουσίαση λύσεων 5.Αναστοχασμός
1: Εισαγωγή – «Τι σημαίνει ενεργός πολίτης στην τάξη μας;» 2: Αναγνώριση αναγκών της τάξης 3: Ανάληψη ρόλων – «Μικροί ενεργοί πολίτες» 4: Δέσμευση δράσης 5,Κοινή υπόσχεση τάξης
1:Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» 2.Αναστοχαστικός κύκλος 3: Ατομικός αναστοχασμός 4: Από το "εγώ" στο "εμείς" 5.Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία
1.Επαναφορά νοήματος 2.Δημιουργία συλλογικού προϊόντος 3: Παρουσίαση – Δημόσια στιγμή 4: Αναγνώριση & ενίσχυση 5: Μικρός αναστοχασμός - Συναισθήματα



Διάγραμμα 1: Διάγραμμα ροής E-Course

Πίνακας 13: Ροή διδακτικών συνεδριών του E-Course «Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ-Εμείς- στη Δράση»

Διδακτική συνεδρία	Τίτλος – Κεντρικός στόχος	Αναπτυξιακή εστίαση	Κύριος Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDG)
1	Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον	Δημιουργία συναισθηματικά ασφαλούς κλίματος, βασικές δεξιότητες επικοινωνίας	SDG3 – Καλή υγεία και ευημερία
2	Αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και των άλλων	Αυτοεπίγνωση και ενσυναίσθηση	SDG3 – Καλή υγεία και ευημερία
3	Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα	Δικαιοσύνη, ισότητα, κατανόηση διαφορετικών αναγκών	SDG10 – Λιγότερες ανισότητες
4	Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς	Κανόνες, σεβασμός, υπευθυνότητα (ζητώ συγγνώμη, λέω ευχαριστώ)	SDG16 – Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
5	Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους	Συνεργασία, ανάληψη ρόλων και ευθύνης	SDG10 – Λιγότερες ανισότητες
6	Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί	Διαχείριση δυσκολιών, επίλυση προβλημάτων, επιμονή	SDG16 – Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
7	Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας	Συμμετοχή, συλλογική δράση, ενεργός πολιτειότητα	SDG16 – Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί
8	Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα	Αυτορρύθμιση, αρχικός αναστοχασμός	SDG3 & SDG16
9	Αναστοχασμός και σύνθεση της μαθησιακής εμπειρίας (Project)	Μεταγνώση, σύνθεση εμπειριών, αποτίμηση	Σύνδεση όλων των SDGs

Σημείωση: Ο πίνακας αποτυπώνει τη συνολική ροή και τη βασική στοχοθεσία των εννέα διδακτικών συνεδριών του E-Course. Η αντιστοίχιση των Στόχων Βιώσιμης Ανάπτυξης (SDGs) πραγματοποιείται με βάση τον κυρίαρχο παιδαγωγικό προσανατολισμό κάθε συνεδρίας, λαμβάνοντας υπόψη τόσο τους άμεσους μαθησιακούς στόχους όσο και τη σωρευτική συμβολή των δραστηριοτήτων στο πλαίσιο του συνολικού project. Η τελευταία συνεδρία λειτουργεί ως αναστοχαστική και συνθετική φάση, ενοποιώντας στοιχεία από όλους τους επιμέρους στόχους (SDG 3, SDG 10, SDG 16) που αναπτύχθηκαν κατά τη διάρκεια του εκπαιδευτικού σεναρίου.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία

3.8.2 Οι συνεδρίες πιο αναλυτικά

Σε αυτό το σημείο παρατίθενται πιο αναλυτικά οι εννέα (9) συνεδρίες του εκπαιδευτικού σεναρίου του E-Course.

E-Course
Τίτλος: **«Μικροί Ονειροναύτες: Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ, εμείς, στη Δράση»**

Μικτή μάθηση, Ενεργός Πολιτειότητα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη, Ένταξη
Α’ Δημοτικού
8-12 μαθητές ανά τμήμα
SDG3, SDG10, SDG16
Πρόγραμμα Σπουδών (Π.Σ.) «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων
Σημείωση: Μπορεί να ενταχθεί στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Συνεδρία 1
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’) Μορφή: Ολομέλεια – δυάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)
«Μικροί Ονειροναύτες – Νησί των Φίλων: Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον»
Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.1, RQ_2.3
SDG3 – Καλή Υγεία και Ευημερία
Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Ανάκληση, κατανόηση και αρχή **εφαρμογής** κοινωνικών κανόνων.
Gold Standard PBL: I. Βασικό Ερώτημα (Challenging Problem or Question) Παράλληλα, σύμφωνα με στις αρχές της **Project-Based Learning**, η συνεδρία λειτουργεί ως φάση εισαγωγής και οικοδόμησης της ομάδας, θέτοντας τα θεμέλια για τη μελλοντική συνεργασία.
Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να γνωριστούν μεταξύ τους, να νιώσουν ασφάλεια στην ομάδα και να αρχίσουν να μαθαίνουν πώς ακούμε τον άλλον όταν μιλά. Πιο συγκεκριμένα: **Μαθησιακοί στόχοι** Με την ολοκλήρωση της συνεδρίας, οι μαθητές αναμένεται να μπορούν: • να αναγνωρίζουν τον εαυτό τους ως μέλος μιας ομάδας, • να ακούν τον συνομιλητή τους χωρίς διακοπή, • να εκφράζονται με απλό και αποδεκτό τρόπο, • να συμμετέχουν σε σύντομες συνεργατικές αλληλεπιδράσεις, • να νιώθουν ασφάλεια και αποδοχή στο πλαίσιο της τάξης.
Επεξήγηση: Σε αυτή τη συνεδρία θεμελιώνεται η παιδαγωγική λογική όλου του σεναρίου. Η πρώτη συνεδρία στοχεύει στη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς και υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος, το οποίο αποτελεί προϋπόθεση για τη συνεργατική μάθηση σε μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας. Η έμφαση δίνεται στην καλλιέργεια βασικών δεξιοτήτων αυτοεπίγνωσης και κοινωνικής επίγνωσης, η αναγνώριση του εαυτού ως μέλους στις ομάδας και η αποδοχή της παρουσίας των άλλων. Η συνεδρία αυτή δημιουργεί το συναισθηματικό και κοινωνικό υπόβαθρο που απαιτείται για τη Συνεδρία 2, όπου οι μαθητές θα κληθούν να αναγνωρίσουν και να ονομάσουν συναισθήματα, και συνεπώς αποτελεί το θεμέλιο για την ενεργό πολιτειότητα. Η εμπειρία της ακρόασης και της αποδοχής λειτουργεί ως βάση για την ανάπτυξη ενσυναίσθησης.

Στο πλαίσιο στις **Συναισθηματικής Νοημοσύνης** και **SEL**, η συνεδρία εστιάζει στις δεξιότητες:

- αυτοεπίγνωσης,
- κοινωνικής επίγνωσης,
- αρχικής ανάπτυξης δεξιοτήτων σχέσεων.

Στρατηγικές

- ✓ **Αφηγηματική εισαγωγή** (story-based prompt)
- ✓ **Κύκλος συζήτησης** (circle time)
- ✓ **Turn and Talk**: σύντομη ανταλλαγή πληροφοριών σε δυάδες
- ✓ **Think–Pair–Share** (απλοποιημένη μορφή): σκέφτομαι – μιλάω με έναν συμμαθητή – μοιράζομαι στην ομάδα

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές συμμετέχουν σε δραστηριότητες γνωριμίας μέσα σε κύκλο, όπου ενθαρρύνονται να πουν το όνομά τους και κάτι απλό για τον εαυτό τους. Ακολουθούν σύντομες συζητήσεις σε δυάδες (Turn and Talk), με καθοδήγηση του εκπαιδευτικού σχετικά με το πώς ακούμε τον άλλον (βλέπω, περιμένω, δεν διακόπτω).
Η ολομέλεια λειτουργεί ως χώρος διαμοιρασμού και ενίσχυσης θετικών συμπεριφορών ακρόασης, με τον εκπαιδευτικό να αναδεικνύει παραδείγματα σεβασμού και συνεργασίας.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **συντονιστής και εμψυχωτής**, θέτοντας ξεκάθαρα όρια, μοντελοποιώντας τη σωστή ακρόαση και ενισχύοντας λεκτικά κάθε προσπάθεια συμμετοχής. Η έμφαση δεν δίνεται στο «σωστό» ή «λάθος», αλλά στη δημιουργία κλίματος αποδοχής.

Αξιολόγηση
Διαγνωστική – Παρατηρησιακή

- παρατήρηση συμμετοχής
- προφορικές απαντήσεις
- ερωτήσεις τύπου «Τι πιστεύεις;»

Τι αξιολογείται:

- αρχικές αντιλήψεις
- άνεση στην ομάδα
- επικοινωνία

Συνεδρία 2
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')
Μορφή: Ολομέλεια – δυάδες – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Καρδιάς: Αναγνωρίζουμε συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.1, RQ_1.3

SDG3 – Καλή Υγεία και Ευημερία

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Κατανόηση (αναγνώριση συναισθημάτων), **εφαρμογή** (σύνδεση συναισθημάτων με καταστάσεις και συμπεριφορές).

Gold Standard PBL: II. Διερεύνηση (Sustained Inquiry)
Στο πλαίσιο στις **Project-Based Learning,** η συνεδρία λειτουργεί ως κρίσιμη φάση εμβάθυνσης, καθώς τα συναισθήματα αποτελούν βασικό άξονα για τη μελλοντική συνεργασία, τη διαχείριση συγκρούσεων και την ανάληψη ρόλων στο κοινό έργο.

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να μάθουν να αναγνωρίζουν βασικά συναισθήματα στον εαυτό τους και στους άλλους και να κατανοούν ότι όλα τα συναισθήματα είναι αποδεκτά.

Επεξήγηση: Η δεύτερη συνεδρία εστιάζει συστηματικά στην καλλιέργεια της συναισθηματικής επίγνωσης, η οποία αποτελεί βασικό πυλώνα τόσο της Συναισθηματικής Νοημοσύνης όσο και της Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης (SEL). Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν, να ονομάσουν και να εκφράσουν βασικά συναισθήματα (π.χ. χαρά, λύπη, θυμός, φόβος), τόσο σε προσωπικό επίπεδο όσο και μέσα από την παρατήρηση των άλλων.
Η συνεδρία αυτή προετοιμάζει τη μετάβαση προς τη Συνεδρία 3, όπου οι μαθητές θα κληθούν να συνδέσουν τα συναισθήματα με έννοιες δικαιοσύνης και αδικίας μέσα στην ομάδα. Η αναγνώριση συναισθημάτων λειτουργεί ως θεμέλιο για την κατανόηση του πώς οι πράξεις επηρεάζουν τους ίδιους και τους άλλους.

Σε επίπεδο **SEL**, η συνεδρία εστιάζει κυρίως στις δεξιότητες:

- αυτοεπίγνωσης (αναγνώριση προσωπικών συναισθημάτων),
- κοινωνικής επίγνωσης (αναγνώριση συναισθημάτων στις στις).

Στρατηγικές

- ✓ **Think–Pair–Share** (απλοποιημένη μορφή): σκέφτομαι πώς νιώθω → το λέω σε έναν συμμαθητή → το μοιράζομαι στην ομάδα
- ✓ **Think Aloud** (μοντελοποίηση από τον εκπαιδευτικό)
- ✓ **Συζήτηση σε κύκλο** (circle time)

Οι στρατηγικές αξιοποιούνται με σαφή καθοδήγηση και σύντομες παρεμβάσεις, ώστε να είναι λειτουργικές για μαθητές Α΄ Δημοτικού.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές παρατηρούν εικόνες, σύντομα αφηγηματικά στιγμιότυπα ή βιωματικά παραδείγματα που αποτυπώνουν διαφορετικά συναισθήματα. Ο εκπαιδευτικός μοντελοποιεί τη διαδικασία αναγνώρισης συναισθημάτων μέσω Think Aloud, εξηγώντας πώς «καταλαβαίνουμε» τι νιώθουμε ή τι νιώθει κάποιος άλλος.
Στη συνέχεια, οι μαθητές εργάζονται σε δυάδες (Think–Pair), συζητώντας πότε ένιωσαν παρόμοια συναισθήματα. Η ολομέλεια (Share) αξιοποιείται για την ονομασία και αποδοχή των συναισθημάτων, χωρίς αξιολογική διάκριση «καλών» και «κακών» συναισθημάτων.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **καθοδηγητής συναισθηματικής επίγνωσης**, προσφέροντας λεξιλόγιο συναισθημάτων, διασφαλίζοντας κλίμα αποδοχής και ενισχύοντας τη λεκτική έκφραση. Παράλληλα, υποστηρίζει μαθητές που δυσκολεύονται να εκφραστούν, χωρίς πίεση ή έκθεση.

Αξιολόγηση

Διαμορφωτική (προφορική)

- σύντομες ερωτήσεις
- παιχνίδι κατανόησης
- αναδιατύπωση με δικά τους λόγια

Τι αξιολογείται:

- κατανόηση βασικών εννοιών
- συμμετοχή

Συνεδρία 3
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')
Ολομέλεια – μικρές ομάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Ισορροπίας: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.2, RQ_1.3 και RQ_2.3

SDG10 – Λιγότερες Ανισότητες (ενισχύει ισότητα – αποδοχή – δίκαιη συμμετοχή)

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Κατανόηση, Ανάλυση, καθώς συγκρίνουν καταστάσεις και αιτιολογούν συναισθηματικές αντιδράσεις.

Gold Standard PBL: II. Διερεύνηση (Sustained Inquiry)

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να αρχίσουν να κατανοούν τι σημαίνει δίκαιο και άδικο μέσα στην ομάδα και πώς οι πράξεις μας επηρεάζουν τους άλλους.

Επεξήγηση: Η Τρίτη συνεδρία μετατοπίζει τη μαθησιακή εστίαση από την ατομική συναισθηματική επίγνωση στη σχέση του ατόμου με την ομάδα, εισάγοντας βασικές έννοιες κοινωνικής δικαιοσύνης και ισότητας σε αναπτυξιακά κατάλληλη μορφή. Οι μαθητές καλούνται να διερευνήσουν απλές καταστάσεις καθημερινής σχολικής ζωής και να διακρίνουν πότε μια συμπεριφορά βιώνεται ως δίκαιη ή άδικη.
Η κατανόηση του τι είναι δίκαιο και άδικο λειτουργεί ως βάση για τη Συνεδρία 4, όπου οι μαθητές καλούνται να διαμορφώσουν όλοι μαζί κανόνες που ενισχύουν τη συναισθηματική ασφάλεια και τη δικαιοσύνη στην ομάδα. Η μετάβαση από την έννοια στη συλλογική συμφωνία σηματοδοτεί την εμβάθυνση από το εμείς στη συνειδητή οργάνωση στις ομάδας.

Σε επίπεδο **SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- την κοινωνική επίγνωση (κατανόηση στις οπτικής των άλλων),
- την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων (αναστοχασμός πάνω στις συνέπειες των πράξεων).

Εδώ, η ατομική συναισθηματική επίγνωση (EI) είναι προϋπόθεση, δεν προεξοφλείται ότι υπάρχει ακόμη, αλλά οδεύουμε προς την κοινωνική–ηθική κατανόηση σε ομαδικό πλαίσιο (SEL).
Στο πλαίσιο στις **Project-Based Learning**, η συνεδρία λειτουργεί ως κρίσιμο σημείο εμβάθυνσης, καθώς οι έννοιες στις δικαιοσύνης και στις ισότητας αποτελούν θεμέλιο για τη συνεργατική εργασία, τη διαχείριση ρόλων και τη συλλογική ευθύνη στο κοινό έργο.

Στρατηγικές

- ✓ **Turn-and-Talk** (σύντομες ανταλλαγές σε δυάδες)
- ✓ **Συζήτηση βασισμένη σε σενάριο** (scenario-based discussion)
- ✓ **Guided questioning** από τον εκπαιδευτικό

Οι στρατηγικές αξιοποιούνται με σύντομες εναλλαγές, ώστε να διατηρείται η προσοχή και η ενεργή συμμετοχή των μαθητών.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με σύντομα αφηγηματικά σενάρια ή εικόνες που παρουσιάζουν καταστάσεις άνισης μεταχείρισης (π.χ. κάποιος δεν συμμετέχει στο παιχνίδι, κάποιος παίρνει περισσότερα υλικά).

Μέσα από καθοδηγούμενες ερωτήσεις, καλούνται να εκφράσουν πώς νιώθουν οι ήρωες και αν η κατάσταση στις φαίνεται δίκαιη ή άδικη.

Σε δυάδες (Turn-and-Talk), οι μαθητές συζητούν πώς θα μπορούσε να αλλάξει η κατάσταση ώστε να είναι πιο δίκαιη.

Η ολομέλεια αξιοποιείται για τη διατύπωση απλών αρχών δικαιοσύνης, οι οποίες δεν παρουσιάζονται ως κανόνες, αλλά ως κοινές συμφωνίες που βοηθούν την ομάδα να λειτουργεί καλύτερα.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **διαμεσολαβητής κοινωνικού νοήματος**, υποστηρίζοντας τη διατύπωση απόψεων, ενισχύοντας τη λεκτική αιτιολόγηση και αποφεύγοντας αξιολογικές κρίσεις. Παράλληλα, διασφαλίζει ότι στις οι φωνές ακούγονται, ενισχύοντας την ισότιμη συμμετοχή.

Αξιολόγηση

Διαμορφωτική – παρατήρηση

- παρατήρηση ομάδων
- check-list εκπαιδευτικού (άτυπη αξιλόγηση στο Παράρτημα Α)

Τι αξιολογείται:

- συνεργασία
- προσπάθεια
- εμπλοκή

Συνεδρία 4

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')

Ολομέλεια – μικρές ομάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ασφάλειας: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.2**,** RQ_1.4**,** RQ_2.2

SDG16 – Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί (ενισχύει τη μετάβαση προς την ενεργό πολιτειότητα στο σχολικό πλαίσιο)

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Κατανόηση, Εφαρμογή, εφαρμόζοντας κοινωνικούς κανόνες σε πραγματικές καταστάσεις στις τάξης.

Gold Standard PBL: IV. Φωνή και Επιλογές Μαθητών (Student Voice & Choice)

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να κατανοήσουν ότι οι κανόνες στις ομάδας υπάρχουν για να στις κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς και να συνεργαζόμαστε καλύτερα, και να εξασκηθούν σε βασικές κοινωνικές δεξιότητες, στις το «ζητώ συγγνώμη» και το «λέω ευχαριστώ».

Επεξήγηση: Η τέταρτη συνεδρία αποτελεί κομβικό σημείο μετάβασης από την κατανόηση του δίκαιου και του άδικου στη συνειδητή συνδιαμόρφωση κοινών κανόνων, οι οποίοι ρυθμίζουν τη ζωή στις ομάδας. Οι μαθητές καλούνται να αντιληφθούν στις κανόνες όχι ως εξωτερικούς περιορισμούς, αλλά ως συλλογικές συμφωνίες που διασφαλίζουν τη συναισθηματική ασφάλεια, τον σεβασμό και τη δικαιοσύνη.

Η ύπαρξη κοινών κανόνων δημιουργεί το απαραίτητο πλαίσιο για τη Συνεδρία 5**,** όπου οι μαθητές καλούνται να συνεργαστούν πιο συστηματικά και να αναλάβουν ρόλους μέσα στην ομάδα. Οι κανόνες λειτουργούν πλέον ως σημείο αναφοράς για την υπευθυνότητα και τη συλλογική δράση.

Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης** και **SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- την αυτορρύθμιση (αναγνώριση λαθών, αποδοχή ευθύνης),
- στις δεξιότητες σχέσεων (ευγενική επικοινωνία, αποκατάσταση σχέσεων),
- την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων σε κοινωνικό πλαίσιο.

Στο πλαίσιο στις **Project-Based Learning**, οι κανόνες λειτουργούν ως «δομικό εργαλείο» του project, καθώς δημιουργούν στις προϋποθέσεις για συνεργασία, κατανομή ρόλων και ομαλή εξέλιξη των επόμενων συνεδριών.

Στρατηγικές

- ✓ **Think–Pair–Share** (σκέφτομαι – συζητώ – μοιράζομαι)
- ✓ **Συνδιαμόρφωση κανόνων** (co-construction of rules)
- ✓ **Role-play** με σύντομα, καθημερινά σενάρια

Οι στρατηγικές επιλέγονται ώστε οι μαθητές να βιώσουν ενεργά τη λειτουργία των κανόνων και όχι απλώς να στις απομνημονεύσουν.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Η συνεδρία ξεκινά με σύντομο αφηγηματικό ερέθισμα ή εικόνα που παρουσιάζει μια σύγκρουση στην ομάδα (π.χ. κάποιος σπρώχνει, κάποιος δεν ακούει). Οι μαθητές σκέφτονται ατομικά τι θα μπορούσε να βοηθήσει ώστε όλοι να νιώθουν καλύτερα (Think), συζητούν σε δυάδες (Pair) και μοιράζονται ιδέες στην ολομέλεια (Share).

Ακολουθεί συνδιαμόρφωση απλών κανόνων στις ομάδας, διατυπωμένων σε θετική μορφή (π.χ. «Ακούμε όταν μιλάει κάποιος», «Λέμε συγγνώμη όταν κάνουμε λάθος»). Μέσα από σύντομο παιχνίδι ρόλων, οι μαθητές εξασκούνται στη χρήση εκφράσεων ευγένειας και αποκατάστασης σχέσεων, συνδέοντας τον κανόνα με το συναίσθημα.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **εγγυητής συναισθηματικής ασφάλειας,** υποστηρίζοντας τη συλλογική διατύπωση κανόνων, ενθαρρύνοντας τη συμμετοχή όλων και διασφαλίζοντας ότι οι κανόνες αντανακλούν στις ανάγκες στις ομάδας. Δεν επιβάλλει, αλλά καθοδηγεί τη διαδικασία, δίνοντας νόημα στις κοινωνικές δεξιότητες.

Αξιολόγηση

Διαμορφωτική – κοινωνική

- προφορική ανατροφοδότηση
- ενίσχυση θετικών συμπεριφορών

Τι αξιολογείται:

- σεβασμός
- τήρηση ρόλων
- αλληλεπίδραση

Συνεδρία 5

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’)

Μικρές ομάδες – ολομέλεια (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Ρόλων: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.3, RQ_1.4, RQ_1.6, RQ_2.2

SDG10 – Λιγότερες Ανισότητες (προάγει την ισότιμη συμμετοχή και την αποδοχή της διαφορετικότητας μέσα στην ομάδα)

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Ανάλυση, καθώς καλούνται να εφαρμόσουν κανόνες, να διαχειριστούν ρόλους και να αξιολογήσουν τη λειτουργία της ομάδας τους.

Gold Standard PBL: VI. Κριτική και Αναθεώρηση (Critique & Revision)

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να μάθουν να δουλεύουν μαζί ως ομάδα, να αναλαμβάνουν ρόλους και να κατανοούν ότι κάθε μέλος είναι σημαντικό για την επιτυχία της κοινής προσπάθειας.

Επεξήγηση: Η πέμπτη συνεδρία αποτελεί σημείο μετάβασης από τη θεσμοθέτηση κοινών κανόνων στη συνειδητή εφαρμογή τους μέσα από οργανωμένη συνεργασία. Οι μαθητές καλούνται να συμμετάσχουν σε ομαδικές δραστηριότητες με σαφώς προσδιορισμένους ρόλους, αναπτύσσοντας δεξιότητες υπευθυνότητας, αλληλεξάρτησης και αμοιβαίου σεβασμού.
Η εμπειρία της συνεργασίας και της ανάληψης ρόλων προετοιμάζει τους μαθητές για τη Συνεδρία 6, όπου καλούνται να αντιμετωπίσουν δυσκολίες και προβλήματα που προκύπτουν κατά τη συνεργατική δράση. Η έμφαση μετατοπίζεται από τη δομή της ομάδας στη διαχείριση προκλήσεων μέσα σε αυτή.

Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης** και **SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- τις δεξιότητες σχέσεων (συνεργασία, επικοινωνία),
- την κοινωνική επίγνωση (κατανόηση του ρόλου των άλλων),
- την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων μέσα στην ομάδα.

Στο πλαίσιο της **Project-Based Learning**, η ανάληψη ρόλων αποτελεί βασικό δομικό στοιχείο του project, καθώς επιτρέπει τη λειτουργική οργάνωση της ομάδας και τη σταδιακή εμπλοκή όλων των μαθητών στην κοινή εργασία.

Στρατηγικές

- ✓ **Buddy work** (συνεργασία σε δυάδες)
- ✓ **Απλή ομαδοσυνεργατική εργασία με ρόλους**

Οι στρατηγικές επιλέγονται ώστε να υποστηρίζουν την ισότιμη συμμετοχή και να μειώνουν φαινόμενα αποκλεισμού ή άνισης κατανομής δράσης.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες και καλούνται να ολοκληρώσουν μια απλή, κοινή αποστολή (π.χ. δημιουργία αφίσας, οργάνωση μιας υπαίθριας «γωνιάς τάξης»). Σε κάθε ομάδα αποδίδονται απλοί και κατανοητοί ρόλοι (π.χ. συντονιστής, υπεύθυνος υλικών, παρουσιαστής), οι οποίοι εναλλάσσονται ώστε όλοι να δοκιμάσουν διαφορετικές ευθύνες.

Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας, δίνεται έμφαση στην εφαρμογή των κοινών κανόνων της προηγούμενης συνεδρίας και στην αναγνώριση της συμβολής κάθε μέλους. Η ολομέλεια αξιοποιείται για σύντομη ανατροφοδότηση σχετικά με το πώς λειτούργησε η συνεργασία.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **συντονιστής συνεργασίας**, παρακολουθώντας τη δυναμική των ομάδων, υποστηρίζοντας τους μαθητές που δυσκολεύονται να αναλάβουν ρόλο και ενισχύοντας θετικές συμπεριφορές συνεργασίας. Παρεμβαίνει διακριτικά, χωρίς να αφαιρεί την αυτονομία των ομάδων.

Αξιολόγηση

Διαμορφωτική – περιγραφική

- σχόλια τύπου «Μου άρεσε που…»
- μικρές διορθωτικές παρεμβάσεις

Τι αξιολογείται:

- προσπάθεια

- δημιουργική έκφραση

Συνεδρία 6
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')
Μικρές ομάδες – ολομέλεια (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Προκλήσεων: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.2, RQ_1.3, RQ_1.6, RQ_2.3

SDG16 – Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί (σημασία της ειρηνικής επίλυσης διαφορών και της συλλογικής ευθύνης)

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Εφαρμογή και **αξιολόγηση**, εξετάζοντας εναλλακτικές λύσεις και επιλέγοντας κατάλληλες στρατηγικές.

Gold Standard PBL: III & IV (συνδυαστικά) → Αυθεντικότητα & Φωνή Μαθητών

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να μάθουν ότι όταν εμφανίζονται δυσκολίες ή διαφωνίες μέσα στην ομάδα, μπορούμε να τις αντιμετωπίζουμε μαζί, με συζήτηση, σκέψη και συνεργασία.

Επεξήγηση: Η έκτη συνεδρία εστιάζει στη διαχείριση δυσκολιών και προβλημάτων που προκύπτουν κατά τη συνεργατική δράση, αξιοποιώντας τις κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες που καλλιεργήθηκαν στις προηγούμενες συνεδρίες. Οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν ότι οι συγκρούσεις, οι αποτυχίες ή οι διαφωνίες αποτελούν φυσικό μέρος της ομαδικής διαδικασίας και μπορούν να λειτουργήσουν ως ευκαιρίες μάθησης.
Η εμπειρία της συλλογικής επίλυσης προβλημάτων προετοιμάζει τους μαθητές για τη Συνεδρία 7, όπου καλούνται να μεταφέρουν τις δεξιότητες συνεργασίας, υπευθυνότητας και διαλόγου σε ρόλους ενεργού πολιτειότητας μέσα στην τάξη. Η δράση αποκτά πλέον πιο συνειδητό κοινωνικό και συλλογικό χαρακτήρα.

Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης** και **SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- την αυτορρύθμιση (διαχείριση απογοήτευσης και έντασης),
- την ενσυναίσθηση (κατανόηση της οπτικής των άλλων),
- την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων μέσα σε κοινωνικό πλαίσιο.

Στο πλαίσιο της **Project-Based Learning**, η επίλυση προβλημάτων αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της εργασίας πάνω σε αυθεντικά έργα, καθώς οι μαθητές καλούνται να προσαρμόζονται, να επανασχεδιάζουν και να λαμβάνουν συλλογικές αποφάσεις.

Στρατηγικές
- ✓ **Problem solving σε μικρές ομάδες**
- ✓ **Think-Aloud** (καθοδηγούμενη λεκτικοποίηση σκέψης)
- ✓ **Guided discussion με ερωτήσεις προβληματισμού**

Οι στρατηγικές υποστηρίζουν τη σταδιακή ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων με τρόπο αναπτυξιακά κατάλληλο.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι με ένα απλό πρόβλημα ή δυσκολία που σχετίζεται με την ομαδική εργασία (π.χ. διαφωνία για ρόλους, αδυναμία ολοκλήρωσης μιας αποστολής). Με την υποστήριξη του

εκπαιδευτικού, ενθαρρύνονται να περιγράψουν τι συνέβη, πώς ένιωσαν και ποιες λύσεις σκέφτονται.

Σε μικρές ομάδες, δοκιμάζουν διαφορετικούς τρόπους επίλυσης, συζητώντας τις πιθανές συνέπειες κάθε επιλογής. Η ολομέλεια αξιοποιείται για να αναδειχθεί ότι η συνεργασία, ο διάλογος και η αποδοχή της αποτυχίας ως μέρος της μάθησης ενισχύουν τη συνοχή της ομάδας.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **υποστηρικτής και διαμεσολαβητής επίλυσης προβλημάτων**, καθοδηγώντας τη σκέψη των μαθητών χωρίς να δίνει έτοιμες λύσεις. Ενισχύει τον αναστοχασμό, την ήρεμη έκφραση συναισθημάτων και τη συλλογική λήψη αποφάσεων.

Αξιολόγηση
Αυτοαξιολόγηση (παιδοκεντρική)
- ερωτήσεις: «Τι σου άρεσε;»
- κάρτες συναισθημάτων

Τι αξιολογείται:
- αναγνώριση συναισθημάτων
- αυτοέκφραση

Συνεδρία 7
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')
Ολομέλεια – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ευθύνης: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1, RQ_1.4, RQ_2, RQ_2.3

SDG16 – Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: οι μαθητές κινούνται προς τα ανώτερα επίπεδα της **εφαρμογής** και της δημιουργίας, καθώς σχεδιάζουν και υλοποιούν συλλογικές δράσεις.

Gold Standard PBL: V. Αναστοχασμός (Reflection)

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να κατανοήσουν ότι μπορούν να παίρνουν πρωτοβουλίες και να συμβάλλουν θετικά στη ζωή της τάξης, λειτουργώντας ως υπεύθυνα και ενεργά μέλη της ομάδας.

Επεξήγηση: Η έβδομη συνεδρία σηματοδοτεί τη μετάβαση από την εσωτερική λειτουργία της ομάδας στη συνειδητή ανάληψη δράσης στο σχολικό μικρο-κοινωνικό πλαίσιο. Οι μαθητές καλούνται να εφαρμόσουν τις κοινωνικές, συναισθηματικές και συνεργατικές δεξιότητες που έχουν καλλιεργηθεί έως τώρα, μέσα από απλές μορφές συμμετοχής και συλλογικής ευθύνης.

Η εμπειρία της συλλογικής δράσης προετοιμάζει τους μαθητές για τη Συνεδρία 8, όπου καλούνται να αναστοχαστούν πάνω σε όσα έμαθαν, πώς συνεργάστηκαν και πώς μπορούν να βελτιώσουν τη στάση και τις πρακτικές τους στο μέλλον. Η δράση μετατρέπεται σε γνώση και αυτογνωσία.

Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης και SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- την κοινωνική επίγνωση (κατανόηση αναγκών της ομάδας),

- την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων,
- τις δεξιότητες σχέσεων σε ευρύτερο πλαίσιο.

Στο πλαίσιο της **Project-Based Learning**, η ενεργός πολιτειότητα εκφράζεται μέσα από μικρές, αυθεντικές δράσεις που έχουν νόημα για τους μαθητές και συνδέονται με την καθημερινή ζωή της τάξης.

Στρατηγικές

- ✓ **Brainstorming** (ιδεών για δράση)
- ✓ **Problem-based discussion**
- ✓ **Συλλογικός σχεδιασμός δράσης** (guided planning)

Οι στρατηγικές αξιοποιούνται με απλό και οπτικοποιημένο τρόπο, κατάλληλο για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές συζητούν καταστάσεις της καθημερινής σχολικής ζωής που θα μπορούσαν να βελτιωθούν (π.χ. καθαριότητα τάξης, τρόποι ένταξης όλων στο παιχνίδι, βοήθεια σε συμμαθητές). Μέσα από καθοδηγούμενο brainstorming, προτείνουν ιδέες και επιλέγουν μία ή περισσότερες μικρές δράσεις που μπορούν να υλοποιηθούν συλλογικά.

Ακολουθεί απλός σχεδιασμός της δράσης (ποιος κάνει τι, πότε και πώς), με έμφαση στη συνεργασία και στην ανάληψη ευθύνης. Η δράση υλοποιείται στο πλαίσιο της τάξης, ενισχύοντας την αίσθηση ότι οι μαθητές μπορούν να συμβάλουν ενεργά στη βελτίωση του κοινού χώρου.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **εμψυχωτής και καθοδηγητής της συλλογικής δράσης**, ενισχύοντας την πρωτοβουλία των μαθητών, υποστηρίζοντας τον ρεαλιστικό σχεδιασμό και διασφαλίζοντας τη συμμετοχή όλων. Παρέχει ανατροφοδότηση που εστιάζει στη διαδικασία και όχι μόνο στο αποτέλεσμα.

Αξιολόγηση
Διαμορφωτική – υποστηρικτική
- καθοδήγηση εκπαιδευτικού
- ενθαρρυντικά σχόλια

Τι αξιολογείται:
- επιμονή
- προσαρμογή

Συνεδρία 8
Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')
Ολομέλεια – ατομική σκέψη – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί του Αναστοχασμού: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1.1, RQ_1.2, RQ_2.3

SDG3 Καλή Υγεία και Ευημερία
SDG16 – Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: Επίπεδα **αξιολόγησης** και **μεταγνωστικής επίγνωσης**, σε αναπτυξιακά κατάλληλη μορφή για την Α' Δημοτικού.

Gold Standard PBL: VII. Δημόσιο Προϊόν (Public Product)
Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να σκεφτούν όσα έμαθαν, πώς συνεργάστηκαν και πώς ένιωσαν, και να αναγνωρίσουν τρόπους με τους οποίους μπορούν να βελτιώσουν τη συμπεριφορά και τη συνεργασία τους.
Επεξήγηση: Η όγδοη συνεδρία εστιάζει στον αναστοχασμό ως βασικό στοιχείο της μαθησιακής διαδικασίας, ιδιαίτερα σημαντικό για μαθητές πρώιμης σχολικής ηλικίας όταν υλοποιείται με απλές, βιωματικές και υποστηρικτικές μορφές. Οι μαθητές καλούνται να επανεξετάσουν τις εμπειρίες τους από τις προηγούμενες συνεδρίες, να συνδέσουν τις δράσεις τους με τα συναισθήματα που βίωσαν και να αναγνωρίσουν θετικές συμπεριφορές και δυσκολίες. Εφαρμόζεται η τεχνική peer feedback "Δύο αστέρια και μία ευχή" της Clarke (2005). Η αναστοχαστική διαδικασία προετοιμάζει τη Συνεδρία 9, η οποία λειτουργεί ως ολοκλήρωση και παρουσίαση του project. Οι μαθητές είναι πλέον έτοιμοι να αναγνωρίσουν τη συνολική τους πορεία και να παρουσιάσουν όσα έμαθαν και πέτυχαν ως ομάδα. Ενισχύεται ο ρόλος του αναστοχασμού ως κρίσιμου στοιχείου τόσο της PBL όσο και της EDR.
Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης και SEL**, η συνεδρία ενισχύει: • την αυτοεπίγνωση (πώς ένιωσα, τι έμαθα), • την αυτορρύθμιση (τι μπορώ να κάνω διαφορετικά), • τις δεξιότητες σχέσεων μέσω της αναγνώρισης της συνεργατικής εμπειρίας. Στο πλαίσιο της **Project-Based Learning**, ο αναστοχασμός αποτελεί αναπόσπαστο στάδιο του project, καθώς μετατρέπει τη δράση σε μαθησιακή εμπειρία και υποστηρίζει τη μεταφορά της γνώσης σε μελλοντικές καταστάσεις.
Στρατηγικές ✓ **Guided reflection** (καθοδηγούμενος αναστοχασμός) ✓ **Think–Pair–Share** (σε απλή μορφή) ✓ **Circle time** με ερωτήσεις αναστοχασμού Οι στρατηγικές επιλέγονται ώστε να υποστηρίζουν τη λεκτική έκφραση, χωρίς πίεση ή αξιολογικό χαρακτήρα.
Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές συμμετέχουν σε συζήτηση κύκλου, όπου καλούνται να απαντήσουν σε απλές ερωτήσεις αναστοχασμού (π.χ. «Τι μου άρεσε περισσότερο;», «Πότε συνεργαστήκαμε καλά;», «Τι δυσκολεύτηκα να κάνω;»). Σε δυάδες, μοιράζονται σκέψεις και συναισθήματα, ενισχύοντας την ενεργητική ακρόαση. Ο αναστοχασμός υποστηρίζεται με οπτικά μέσα (εικόνες, σύμβολα συναισθημάτων), ώστε όλοι οι μαθητές να μπορούν να συμμετάσχουν, ανεξαρτήτως γλωσσικής ή εκφραστικής ετοιμότητας. Η ολομέλεια αξιοποιείται για τη διατύπωση κοινών συμπερασμάτων και στόχων βελτίωσης.
Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **διευκολυντής αναστοχασμού**, δημιουργώντας ασφαλές κλίμα έκφρασης και αποδοχής. Ενισχύει τη θετική

ανατροφοδότηση, αποφεύγει συγκρίσεις και καθοδηγεί τους μαθητές στη σύνδεση εμπειρίας και μάθησης.

Αξιολόγηση

Περιγραφική – συλλογική

- συζήτηση στην ολομέλεια
- ανάδειξη θετικών στοιχείων

Τι αξιολογείται:

- συλλογική προσπάθεια
- υπευθυνότητα

Συνεδρία 9

Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45')

Ολομέλεια – μικρές ομάδες – παρουσίαση (8-12 μαθητές)

«Μικροί Ονειροναύτες – Νησί του Θησαυρού: Παρουσιάζουμε το έργο μας και μοιραζόμαστε όσα μάθαμε»

Σύνδεση με ερευνητικά ερωτήματα: RQ_1, RQ_1.7, RQ_2

SDG3 Καλή Υγεία και Ευημερία (μέσω θετικού σχολικού κλίματος)

SDG16 – Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί

Σημείωση: Ο SDG10 Λιγότερες Ανισότητες, δεν ενεργοποιείται ως νέα μαθησιακή δράση, αλλά λειτουργεί αθροιστικά, ως αποτέλεσμα των προηγούμενων συνεδριών.

Στάδιο Ταξινομίας Bloom: *Δημιουργίας* και *αξιολόγηση*, με παρουσίαση, ερμηνεία και αναστοχασμό από τους μαθητές όσων έμαθαν, με αναπτυξιακά κατάλληλο τρόπο.

Gold Standard PBL: VII. Δημόσιο Προϊόν (Public Product) & IV. Κριτική & Αναθεώρηση (Critique & Revision)

Κεντρικός Στόχος: Οι μαθητές να παρουσιάσουν όσα έμαθαν και έκαναν ως ομάδα, να αναγνωρίσουν τη συνεργασία τους και να νιώσουν περήφανοι για την κοινή τους προσπάθεια.

Επεξήγηση: Η ένατη συνεδρία λειτουργεί ως **στάδιο ολοκλήρωσης και σύνθεσης** του προτεινόμενου project, προσφέροντας στους μαθητές τη δυνατότητα να επανεξετάσουν συνολικά τη μαθησιακή τους πορεία και να νοηματοδοτήσουν τη συμμετοχή τους ως μέλη μιας κοινότητας. Η έμφαση δεν δίνεται στην επίδοση, αλλά στη διαδικασία, στη συνεργασία και στη συναισθηματική εμπειρία της ομάδας.

Η τελική συνεδρία:

- ενισχύει το αίσθημα του *ανήκειν*,
- υποστηρίζει τη μεταφορά δεξιοτήτων στην καθημερινή σχολική πρακτική,
- ολοκληρώνει τη μετάβαση από το "εγώ" → στο "εμείς" → στη συνειδητή δράση και στον αναστοχασμό.

Συνολικά, η συνεδρία 9 λειτουργεί ως αναστοχαστική και συνθετική φάση του εκπαιδευτικού σεναρίου. Παρότι σε επίπεδο άμεσης στοχοθεσίας εστιάζει κυρίως στους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG 3 «Καλή Υγεία και Ευημερία» και SDG 16 «Ειρήνη, Δικαιοσύνη και Ισχυροί Θεσμοί», ενσωματώνει ταυτόχρονα και τον SDG 10 «Λιγότερες Ανισότητες», καθώς αποτιμάται συνολικά η εμπειρία συμπερίληψης, ισότιμης συμμετοχής και αποδοχής της διαφορετικότητας που αναπτύχθηκε καθ' όλη τη διάρκεια του project.

Σε επίπεδο **Συναισθηματικής Νοημοσύνης** και **SEL**, η συνεδρία ενισχύει:

- την αυτοεκτίμηση και την αυτοεπίγνωση,
- τις δεξιότητες σχέσεων (αναγνώριση συμβολής των άλλων),
- την κοινωνική επίγνωση μέσα από την κοινή παρουσίαση.

Στο πλαίσιο της **Project-Based Learning**, η παρουσίαση αποτελεί βασικό στοιχείο του project, καθώς προσφέρει αυθεντικό σκοπό στη μάθηση και ενισχύει το αίσθημα ολοκλήρωσης.

Παράλληλα, η συνεδρία αντανακλά τις αρχές της **Educational Design Research (EDR)**, καθώς το σενάριο ολοκληρώνεται ως παιδαγωγικό προϊόν, του οποίου η αξία τεκμηριώνεται μέσα από τη συνοχή, τη ροή και τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών.

Στρατηγικές

- ✓ **Παρουσίαση σε ολομέλεια** (show & tell)
- ✓ **Συλλογικός αναστοχασμός**
- ✓ **Θετική ανατροφοδότηση** (positive feedback loop)

Οι στρατηγικές επιλέγονται ώστε να ενισχύουν την αυτοπεποίθηση και το αίσθημα επιτυχίας όλων των μαθητών.

Σύντομη Περιγραφή δραστηριοτήτων: Οι μαθητές παρουσιάζουν, με απλό και δημιουργικό τρόπο, στοιχεία από τη διαδρομή του project (π.χ. αφίσες, κανόνες ομάδας, μικρές ιστορίες, συμβολικές αποστολές). Η παρουσίαση μπορεί να γίνει εντός της τάξης ή με τη συμμετοχή άλλης τάξης ή εκπαιδευτικών, εφόσον το πλαίσιο το επιτρέπει.

Ακολουθεί συλλογική συζήτηση, όπου οι μαθητές μοιράζονται τι τους άρεσε περισσότερο, τι έμαθαν για τον εαυτό τους και για την ομάδα, και τι θα ήθελαν να συνεχίσουν να εφαρμόζουν στην καθημερινή σχολική ζωή. Η συνεδρία ολοκληρώνεται με θετική ανατροφοδότηση και συμβολικό «κλείσιμο» του ταξιδιού.

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως **συντονιστής ολοκλήρωσης και εμψυχωτής**, αναδεικνύοντας τη διαδικασία, ενισχύοντας την προσπάθεια όλων και αποφεύγοντας συγκρίσεις ή αξιολογικές κρίσεις. Διασφαλίζει ότι κάθε μαθητής αναγνωρίζεται ως ενεργό και ισότιμο μέλος της ομάδας.

Αξιολόγηση

Peer feedback + συνολική διαμορφωτική

- «Δύο αστέρια και μία ευχή»
- λεκτική ενίσχυση από τον/την εκπαιδευτικό

Τι αξιολογείται:

- παρουσίαση
- σεβασμός

- αναστοχασμός

3.8.3 Επιβραβεύσεις

Στο πλαίσιο του E-Course «Μικροί Ονειροναύτες», η επιβράβευση δεν αντιμετωπίζεται ως εξωτερικό κίνητρο ανταγωνιστικού χαρακτήρα, αλλά ως παιδαγωγικό εργαλείο ενίσχυσης της συμμετοχής, της συνεργασίας και της συναισθηματικής εμπλοκής των μαθητών. Σύμφωνα με τη σύγχρονη βιβλιογραφία της παιχνιδοποίησης, οι μη ανταγωνιστικές μορφές επιβράβευσης συμβάλλουν θετικά στη μαθησιακή εμπειρία, ιδιαίτερα σε μαθητές μικρών ηλικιών, καθώς ενισχύουν την εσωτερική παρακίνηση και το αίσθημα αυτοαποτελεσματικότητας (Deci & Ryan, 2000; Kapp, 2012).

Για τον λόγο αυτό, υιοθετείται ένα σύστημα συμβολικών και συλλογικών επιβραβεύσεων, προσαρμοσμένο στο αναπτυξιακό επίπεδο μαθητών Α΄ Δημοτικού και εναρμονισμένο με τις αρχές της συναισθηματικής νοημοσύνης και της κοινωνικοσυναισθηματικής μάθησης. Η αναγνώριση της προσπάθειας, της συνεργασίας και της θετικής κοινωνικής συμπεριφοράς θεωρείται κρίσιμη για τη δημιουργία ενός συναισθηματικά ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος (CASEL, 2020; Goleman, 1998b).

Κεντρικό στοιχείο του συστήματος επιβράβευσης αποτελεί η συλλογή συμβολικών badges από κάθε ομάδα μαθητών στο τέλος κάθε διδακτικής συνεδρίας. Τα badges δεν αποδίδονται με βάση την επίδοση ή τη σύγκριση μεταξύ ομάδων, αλλά ως αναγνώριση της ενεργής συμμετοχής και της συνεργατικής προσπάθειας. Σύμφωνα με τη θεωρία της παιχνιδοποίησης, τα badges λειτουργούν ως ήπιοι μηχανισμοί ανατροφοδότησης, που ενισχύουν τη δέσμευση χωρίς να αλλοιώνουν τον παιδαγωγικό χαρακτήρα της μαθησιακής διαδικασίας (Deterding et al., 2011; Werbach & Hunter, 2012).

Η επιβράβευση έχει συλλογικό και σωρευτικό χαρακτήρα: τα badges συγκεντρώνονται σε ένα «διαβατήριο ομάδας» και λειτουργούν ως ορατά τεκμήρια της μαθησιακής διαδρομής του project. Στην τελική συνεδρία, τα συγκεντρωμένα badges αξιοποιούνται συμβολικά για το «ξεκλείδωμα του θησαυρού» του project, ο οποίος αντιπροσωπεύει τη συλλογική ολοκλήρωση του μαθησιακού ταξιδιού και όχι υλική ανταμοιβή. Η προσέγγιση αυτή συνάδει με τις αρχές της Project-Based Learning, όπου η έμφαση

δίνεται στη διαδικασία, στη συνεργασία και στη νοηματοδότηση της εμπειρίας και όχι αποκλειστικά στο τελικό προϊόν (Larmer et al., 2015).

Η συγκεκριμένη μορφή επιβράβευσης ενισχύει την εσωτερική παρακίνηση των μαθητών, αποφεύγει πρακτικές σύγκρισης ή αποκλεισμού και υποστηρίζει τη συμπερίληψη όλων των μαθητών στην κοινή μαθησιακή πορεία. Παράλληλα, λειτουργεί συνεκτικά με τον σχεδιαστικό χαρακτήρα της Educational Design Research, καθώς εντάσσεται οργανικά στον παιδαγωγικό σχεδιασμό και αξιολογείται ως μέρος της συνολικής μαθησιακής εμπειρίας (McKenney & Reeves, 2012).

Πίνακας 14: Περιγραφή επιβραβεύσεων-Badges ανά Συνεδρία

Συνεδρία	Badge	Συμβολισμός
1	🔑 Κλειδί	Μπαίνουμε στο ταξίδι μαζί
2	❤️ Καρδιά	Αναγνωρίζουμε συναισθήματα
3	⚖️ Ζυγαριά	Δίκαιο – άδικο
4	🛡️ Ασπίδα	Κανόνες & ασφάλεια
5	🤝 Χέρια	Συνεργασία & ρόλοι
6	🧩 Παζλ	Λύνουμε προβλήματα
7	🌍 Κόσμος	Ενεργός πολίτης
8	⭐ Αστέρι	Αναστοχασμός & βελτίωση
9	🔑 Θησαυρός	Συνδυασμός όλων

Σημείωση: Ιδία επεξεργασία

3.9 Τα ερευνητικά περιβάλλοντα

Η επιλογή του ψηφιακού περιβάλλοντος ευθυγραμμίζεται με τις αρχές του εκπαιδευτικού σχεδιασμού που αναλύθηκαν στο Κεφάλαιο 2. Το εκπαιδευτικό σενάριο υλοποιήθηκε σε ψηφιακό περιβάλλον τύπου Web 2.0, με τη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας *Wix*, με στόχο την υποστήριξη της οργάνωσης, της παρουσίασης και της παιδαγωγικής τεκμηρίωσης του προτεινόμενου E-Course. Το ψηφιακό περιβάλλον

λειτουργεί συμπληρωματικά προς τη δια ζώσης εκπαιδευτική διαδικασία και δεν αντικαθιστά τη φυσική παρουσία και αλληλεπίδραση στην τάξη.

Η επιλογή της πλατφόρμας Wix βασίστηκε σε κριτήρια ευχρηστίας, ευελιξίας και δυνατότητας παραμετροποίησης, ώστε να ανταποκρίνεται στις ανάγκες μαθητών μικρής ηλικίας και να υποστηρίζει τη σαφή δομή του εκπαιδευτικού σεναρίου. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος με απλή πλοήγηση, οπτικοποιημένο περιεχόμενο και ξεκάθαρη οργάνωση των μαθησιακών ενοτήτων, στοιχεία που διευκολύνουν την κατανόηση και την επανάληψη των δραστηριοτήτων.

Το ψηφιακό περιβάλλον αξιοποιείται κυρίως ως χώρος φιλοξενίας του εκπαιδευτικού υλικού, των δραστηριοτήτων και των συνοδευτικών πόρων του σεναρίου. Μέσω αυτού παρέχεται στους εκπαιδευτικούς η δυνατότητα πρόσβασης στο υλικό, παρακολούθησης της ροής του σεναρίου και υποστήριξης της παιδαγωγικής εφαρμογής του. Παράλληλα, η πλατφόρμα επιτρέπει την ενσωμάτωση πολυμεσικών στοιχείων, τα οποία ενισχύουν τη μαθησιακή εμπλοκή και λειτουργούν υποστηρικτικά στη διαφοροποίηση της διδασκαλίας.

Ο σχεδιασμός του ψηφιακού περιβάλλοντος πραγματοποιήθηκε με γνώμονα την παιδαγωγική καταλληλότητα, τη σαφήνεια και την ασφάλεια, χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις από τον χρήστη. Με τον τρόπο αυτό, η πλατφόρμα Wix λειτουργεί ως οργανωμένο υποστηρικτικό πλαίσιο του εκπαιδευτικού σεναρίου, συμβάλλοντας στη συνοχή, την προσβασιμότητα και την παιδαγωγική τεκμηρίωση του E-Course.

3.10 Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας

Σε αυτό το σημείο περιγράφονται σύντομα επιλεγμένα ψηφιακά μέσα που αξιοποιούνται, τα οποία λειτουργούν υποστηρικτικά στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και την παιδαγωγική τεκμηρίωση του προτεινόμενου E-Course. Η επιλογή των ψηφιακών μέσων πραγματοποιήθηκε με γνώμονα την αναπτυξιακή καταλληλότητα για μαθητές Α’ Δημοτικού, την ευχρηστία, τη σαφήνεια της διεπαφής και τη δυνατότητα ενσωμάτωσής τους σε ένα οργανωμένο ψηφιακό μαθησιακό περιβάλλον.

Κεντρικό ρόλο στη δομή και την οπτικοποίηση του μαθησιακού περιβάλλοντος είχε η πλατφόρμα **Wix**, η οποία χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία και φιλοξενία του

ψηφιακού περιβάλλοντος του μαθήματος, επιτρέποντας την οργανωμένη παρουσίαση των συνεδριών, των δραστηριοτήτων και του υποστηρικτικού υλικού.

Για τη δημιουργία οπτικού και πολυτροπικού εκπαιδευτικού υλικού (εικόνες, εικονίδια, κάρτες δραστηριοτήτων, οπτικές αναπαραστάσεις) αξιοποιήθηκε το εργαλείο **Canva**, το οποίο συνέβαλε στη σαφήνεια, την αισθητική συνοχή και την αναπτυξιακά κατάλληλη απεικόνιση των μαθησιακών περιεχομένων για μαθητές Α' Δημοτικού.

Η συλλογή των δεδομένων της έρευνας πραγματοποιήθηκε μέσω ψηφιακών ερωτηματολογίων, τα οποία δημιουργήθηκαν με τη χρήση της υπηρεσίας **Google Forms**. Τα ερωτηματολόγια απευθύνονταν σε εκπαιδευτικούς και σχεδιάστηκαν με στόχο την αποτύπωση απόψεων σχετικά με την παιδαγωγική ποιότητα, τη σαφήνεια, τη λειτουργικότητα και τη δυνατότητα εφαρμογής του προτεινόμενου E-Course στο σχολικό πλαίσιο.

Για την επεξεργασία και ανάλυση των ποσοτικών δεδομένων αξιοποιήθηκε το λογισμικό **IBM SPSS Statistics**, το οποίο επέτρεψε την οργάνωση των δεδομένων και την εφαρμογή βασικών στατιστικών ελέγχων, όπου αυτό κρίθηκε σκόπιμο, με στόχο την υποστηρικτική τεκμηρίωση των ερευνητικών ευρημάτων.

Συνολικά, τα ψηφιακά μέσα που χρησιμοποιήθηκαν λειτουργούν συμπληρωματικά και υποστηρικτικά στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και στην ερευνητική διαδικασία, χωρίς να υποκαθιστούν τον παιδαγωγικό ρόλο του/της εκπαιδευτικού. Η επιλογή τους αντανακλά μια στοχευμένη και παιδαγωγικά τεκμηριωμένη προσέγγιση στη χρήση της τεχνολογίας, εναρμονισμένη με τις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

3.11 Τα ερευνητικά μέσα

Λόγω του μικρού της ηλικίας των μαθητών, αξιοποιήθηκαν επιλεγμένα ερευνητικά μέσα, με στόχο τη συλλογή δεδομένων που αφορούν στην παιδαγωγική ποιότητα, τη δομή και την αποτελεσματικότητα του προτεινόμενου E-Course, ενώ βασικό ρόλο έπαιξε το γεγονός της δυσκολίας στην ανάγνωση, εφόσον σε αυτό το στάδιο κάνουν τα πρώτα τους βήματα. Η επιλογή των ερευνητικών μέσων ευθυγραμμίζεται με τον μη πειραματικό χαρακτήρα της μελέτης και αποσκοπεί στη συγκέντρωση τεκμηριωμένης

ανατροφοδότησης από εκπαιδευτικούς με εμπειρία στη σχολική εκπαίδευση, τη συμπερίληψη και την ηλεκτρονική μάθηση.

Βασικό ερευνητικό μέσο αποτελεί το *δομημένο ερωτηματολόγιο* για τους εκπαιδευτικούς, το οποίο σχεδιάστηκε ειδικά για τις ανάγκες της έρευνας και διανεμήθηκε σε ψηφιακή μορφή (Cohen et al., 2018). Το ερωτηματολόγιο περιλαμβάνει κλειστές ερωτήσεις κλίμακας τύπου Likert, καθώς και ανοικτές ερωτήσεις, επιτρέποντας τόσο την ποσοτική αποτύπωση των απόψεων των συμμετεχόντων όσο και την παροχή ποιοτικής ανατροφοδότησης. Τα ερωτήματα οργανώθηκαν σε άξονες που σχετίζονται με τη σαφήνεια των μαθησιακών στόχων, την καταλληλότητα των δραστηριοτήτων, τη συνοχή του εκπαιδευτικού σεναρίου, τη χρήση ψηφιακών μέσων και τη δυνατότητα εφαρμογής του εκπαιδευτικού σεναρίου στο σχολικό πλαίσιο.

Παράλληλα, αξιοποιήθηκαν *ανοικτά ερωτήματα σχολιασμού*, μέσω των οποίων οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να διατυπώσουν παρατηρήσεις, προτάσεις βελτίωσης και επισημάνσεις σχετικά με τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό. Τα δεδομένα αυτά λειτούργησαν συμπληρωματικά προς τα ποσοτικά ευρήματα, ενισχύοντας την ερμηνευτική προσέγγιση της αξιολόγησης (Cohen et al., 2018).

Τα ερευνητικά μέσα χρησιμοποιήθηκαν με *διαμορφωτικό χαρακτήρα* (Black & Wiliam, 1998), με στόχο την αποτίμηση της παιδαγωγικής αξίας της διδακτικής παρέμβασης και την ανάδειξη σημείων που δύνανται να βελτιωθούν ή να αναπτυχθούν περαιτέρω. Τα δεδομένα που συλλέχθηκαν δεν προορίζονται για γενίκευση αποτελεσμάτων, αλλά για την τεκμηρίωση της καταλληλότητας και της συνοχής του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου. Το πλήρες ερευνητικό εργαλείο παρατίθεται στο Παράρτημα Α.

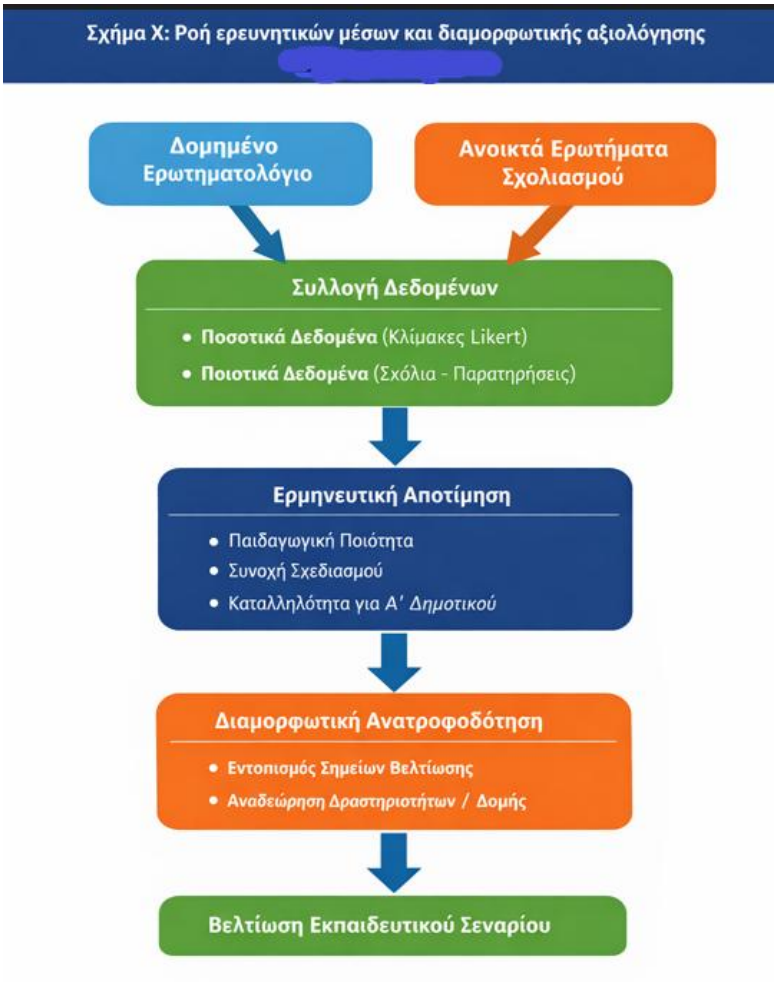
3.11.1 Ερωτηματολόγια

Κατευθυντήριες γραμμές σχεδιασμού ερωτηματολογίων

- **Διατύπωση ερωτήσεων**: Σύντομες, σαφείς και μονοσήμαντες διατυπώσεις, προσανατολισμένες σε παρατηρήσιμες συμπεριφορές και εμπειρίες, με αποφυγή αφηρημένων ή σύνθετων εννοιών (Cohen et al., 2018).

- **Έκταση ερωτηματολογίων**: Περιορισμένος αριθμός ερωτήσεων, ώστε να αποφεύγεται η κόπωση των συμμετεχόντων και να διασφαλίζεται η ποιότητα των απαντήσεων (Creswell & Creswell, 2018).
- **Συνδυασμός ερωτήσεων**: Χρήση κλειστών ερωτήσεων κλίμακας τύπου Likert σε συνδυασμό με ανοικτά ερωτήματα σχολιασμού, προκειμένου να επιτυγχάνεται πληρέστερη και ερμηνευτικά πλουσιότερη αποτύπωση των δεδομένων (Cohen et al., 2018).
- **Οπτικοποίηση ερωτήσεων**: Για εφαρμογές που απευθύνονται σε μαθητές μικρής ηλικίας, η χρήση οπτικοποιημένων μορφών (εικονίδια, χρώματα, απλές κλίμακες) κρίνεται παιδαγωγικά κατάλληλη και ενισχύει τη συμμετοχή και την κατανόηση (Borgers et al., 2004· Read & Fine, 2005).
- **Λειτουργία αξιολόγησης**: Τα ερωτηματολόγια χρησιμοποιούνται με διαμορφωτικό χαρακτήρα, λειτουργώντας ανατροφοδοτικά για τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό και όχι ως εργαλείο γενίκευσης αποτελεσμάτων (Black & Wiliam, 1998).

Το πιο κάτω σχήμα αποτυπώνει τη ροή της ερευνητικής διαδικασίας, όπως αυτή περιγράφεται στο Κεφάλαιο 3, και σχεδιάστηκε για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης.



Σχήμα 12: Ροή ερευνητικών μέσων και διαμορφωτικής αξιολόγησης

Πηγή: Ιδία Επεξεργασία.

Κεφάλαιο 4: Ανάλυση Ευρημάτων & Αποτελέσματα

4.1 Εισαγωγή

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζονται και αναλύονται τα ευρήματα που προέκυψαν από τη διαδικασία αξιολόγησης της προτεινόμενης εκπαιδευτικής παρέμβασης. Η ανάλυση εστιάζει στην αποτίμηση της παιδαγωγικής ποιότητας, της δομής και της συνοχής του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, όπως αυτές αποτυπώθηκαν μέσα από τα ερευνητικά μέσα που αναφέρθηκαν και στοιχειοθετήθηκαν στο Κεφάλαιο 3.

Δεδομένου ότι η παρούσα μελέτη δεν περιλαμβάνει πλήρη πειραματική εφαρμογή του εκπαιδευτικού σεναρίου σε μαθητές, τα ευρήματα δεν αντιμετωπίζονται ως αποτελέσματα γενικεύσιμου χαρακτήρα, αλλά ως δεδομένα διαμορφωτικής αξιολόγησης. Στόχος του κεφαλαίου είναι να αναδειχθούν τα ισχυρά σημεία του σχεδιασμού, καθώς και όψεις που δύνανται να βελτιωθούν ή να αναπτυχθούν περαιτέρω, με γνώμονα την παιδαγωγική καταλληλότητα για μαθητές Α' Δημοτικού.
Η παρουσίαση των ευρημάτων οργανώνεται σε ποσοτικά και ποιοτικά στοιχεία, τα οποία λειτουργούν συμπληρωματικά. Η ανάλυση που ακολουθεί επιδιώκει να συνδέσει τα δεδομένα της αξιολόγησης με τους μαθησιακούς στόχους και τη φιλοσοφία του εκπαιδευτικού σεναρίου, συμβάλλοντας στη συνολική αποτίμηση της παιδαγωγικής του αξίας.

4.2 Έλεγχος Ερευνητικών Ερωτημάτων (RQ)

Λόγω του γεγονότος ότι η παρούσα διπλωματική εργασία δεν περιλαμβάνει υποχρεωτικότητα στα πλαίσια της την έρευνα σε ικανοποιητικό πλήθος συμμετεχόντων για τον έλεγχο της αποτελεσματικότητας, στο παρόν σημείο παρέχεται ένας ενδεικτικός έλεγχος σε πολύ μικρό δείγμα είκοσι (20) συμμετεχόντων εκπαιδευτικών με εργαλείο το δομημένο ερωτηματολόγιο που περιλαμβάνεται στο Παράρτημα Α, το οποίο δοκιμάστηκε με σκοπό μια πρώτη πιλοτική διερεύνηση της αποδοχής και της παιδαγωγικής καταλληλότητας του προτεινόμενου E-Course, και η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως ενδεικτική πιλοτική διερεύνηση, για τις ανάγκες του παρόντος κεφαλαίου. Τα δεδομένα που προέκυψαν δεν έχουν χαρακτήρα γενίκευσης ούτε συγκροτούν αντιπροσωπευτικό δείγμα, αλλά αξιοποιούνται συμπληρωματικά και ανατροφοδοτικά, σε συνδυασμό με τα ποιοτικά σχόλια και τις παρατηρήσεις των συμμετεχόντων.
Το ερωτηματολόγιο οργανώθηκε σε οκτώ διαστάσεις αξιολόγησης, σύμφωνα με τις προτάσεις των Gancevska και Ramanauskaite (2024), και καλύπτει βασικές πτυχές του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, όπως οι μαθησιακοί στόχοι, οι δραστηριότητες, η αλληλεπίδραση, η συμπερίληψη και η χρήση πολυμέσων.
Επιπρόσθετα, είναι σωστό να τονιστεί σε αυτό το σημείο, ότι τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν είναι διερευνητικά και όχι επαληθευτικά-πειραματικά.

Πιο συγκεκριμένα,

- το 1ο ερευνητικό ερώτημα, RQ_1 Συναισθηματική Νοημοσύνη & Ενεργός Πολιτειότητα, δεν απαντάται με αριθμούς, αλλά μέσω αξιολόγησης παιδαγωγικού σχεδιασμού από εκπαιδευτικούς.
- Το 2ο ερευνητικό ερώτημα, RQ_2 Ενεργός Πολιτειότητα & Συμπερίληψη, εξακολουθεί να έχει χαρακτήρα σχεδιαστικό.

Για τους παραπάνω λόγους κρίνεται σωστό να ειπωθεί ότι τα ευρήματα της ενδεικτικής αξιολόγησης υποδηλώνουν ότι ο προτεινόμενος σχεδιασμός θεωρείται από τους εκπαιδευτικούς παιδαγωγικά κατάλληλος για την υποστήριξη της συνεργασίας, της ανάληψης ρόλων και της καλλιέργειας κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, στοιχεία που συνδέονται άμεσα με τα ερευνητικά ερωτήματα RQ_1 και RQ_2.

4.3 Ποσοτικά ευρήματα της αξιολόγησης

Στην παρούσα ενότητα παρουσιάζονται τα ποσοτικά ευρήματα που προέκυψαν από την ανάλυση των κλειστών ερωτήσεων του ερωτηματολογίου αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος. Τα δεδομένα αυτά αξιοποιούνται με περιγραφικό τρόπο και αποσκοπούν στην αποτύπωση της γενικής εικόνας της παιδαγωγικής ποιότητας και της λειτουργικότητας του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, όπως αυτή εκτιμήθηκε από τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς.

Η ποσοτική ανάλυση δεν έχει επαγωγικό ή συγκριτικό χαρακτήρα, αλλά λειτουργεί συμπληρωματικά και ανατροφοδοτικά, συμβάλλοντας στην ανάδειξη τάσεων, μοτίβων και βαθμού συμφωνίας ως προς βασικούς άξονες του E-Course. Τα ευρήματα παρουσιάζονται συνοπτικά και οργανώνονται τόσο σε γενικό επίπεδο όσο και ανά επιμέρους άξονα αξιολόγησης.

4.3.1 Γενική εικόνα αξιολόγησης του σχεδίου μαθήματος

Η συνολική εικόνα που προκύπτει από την ποσοτική αποτύπωση των απαντήσεων καταδεικνύει θετική αξιολόγηση του σχεδίου μαθήματος ως προς τον εκπαιδευτικό του σχεδιασμό και την παιδαγωγική του καταλληλότητα. Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί εκφράζουν σε μεγάλο βαθμό συμφωνία με δηλώσεις που αφορούν τη σαφήνεια των

μαθησιακών στόχων, τη λογική οργάνωση των δραστηριοτήτων και τη συνοχή του σεναρίου.

Παράλληλα, οι απαντήσεις υποδηλώνουν ότι το διδακτικό σενάριο αξιολογείται ως λειτουργικό και εφαρμόσιμο στο πλαίσιο της Α' Δημοτικού, λαμβάνοντας υπόψη τις ηλικιακές ιδιαιτερότητες των μαθητών και τις ανάγκες της σύγχρονης σχολικής τάξης. Η γενική εικόνα αξιολόγησης αναδεικνύει μια θετική στάση απέναντι στο προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος, χωρίς ωστόσο να παραγνωρίζεται η ανάγκη για περαιτέρω εμπλουτισμό και προσαρμογή σε πραγματικές συνθήκες εφαρμογής.

4.3.2 Ευρήματα ανά άξονα αξιολόγησης

Η αναλυτικότερη εξέταση των ποσοτικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε ανά άξονα αξιολόγησης, όπως αυτοί είχαν διαμορφωθεί στο ερωτηματολόγιο. Η προσέγγιση αυτή επιτρέπει την αποτύπωση των επιμέρους πτυχών του εκπαιδευτικού σχεδιασμού και τη συστηματική αποτίμηση της παιδαγωγικής του ποιότητας.

Ως προς τον άξονα των *μαθησιακών στόχων*, οι απαντήσεις των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών καταδεικνύουν υψηλό βαθμό συμφωνίας αναφορικά με τη σαφήνεια, την κατανοητότητα και την ευθυγράμμισή τους με τις προτεινόμενες δραστηριότητες. Τα ευρήματα υποδηλώνουν ότι οι στόχοι του E-Course είναι ξεκάθαροι και λειτουργούν υποστηρικτικά στη δομή του σεναρίου, διευκολύνοντας την παιδαγωγική εφαρμογή του.

Αντίστοιχα, στον άξονα που αφορά τη *δομή και την οργάνωση του E-Course*, οι συμμετέχοντες εκφράζουν υψηλή συμφωνία ως προς τη λογική αλληλουχία και τη σαφή οργάνωση του περιεχομένου. Η σταδιακή ανάπτυξη των διδακτικών ενοτήτων φαίνεται να ενισχύει την κατανόηση της ροής του μαθήματος και να υποστηρίζει τον εκπαιδευτικό στον σχεδιασμό και την υλοποίηση της διδασκαλίας.

Ιδιαίτερα θετικά αποτιμώνται οι *δραστηριότητες μάθησης*, οι οποίες αξιολογούνται ως παιδαγωγικά κατάλληλες για μαθητές Α' Δημοτικού και ως προς τον βιωματικό και συμμετοχικό τους χαρακτήρα. Οι απαντήσεις υποδηλώνουν ότι οι δραστηριότητες δημιουργούν ευνοϊκές προϋποθέσεις για ενεργή συμμετοχή, συνεργασία και εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία.

Στον άξονα της αλληλεπίδρασης και συμμετοχής, τα ποσοτικά ευρήματα καταδεικνύουν υψηλή συμφωνία σχετικά με τη δυνατότητα του εκπαιδευτικού σεναρίου να υποστηρίξει τη συμμετοχή όλων των μαθητών και να ενισχύσει τη συνεργατική διάσταση της μάθησης. Ο άξονας αυτός συνδέεται άμεσα με τις αρχές της συμπερίληψης και της ενεργού πολιτειότητας, όπως αυτές ενσωματώνονται στον συνολικό σχεδιασμό του σεναρίου.

Αναφορικά με τη συμπερίληψη και την καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί δηλώνουν υψηλό βαθμό συμφωνίας ως προς την προώθηση αξιών όπως ο σεβασμός, η ισότιμη συμμετοχή και η αποδοχή της διαφορετικότητας. Τα ευρήματα υποδηλώνουν ότι ο σχεδιασμός του ψηφιακού μαθήματος δημιουργεί ένα υποστηρικτικό πλαίσιο μάθησης, συμβατό με τις ανάγκες ετερογενών μαθητικών πληθυσμών.

Τέλος, στον άξονα της χρήσης ψηφιακών μέσων, η αξιολόγηση είναι επίσης θετική, με έμφαση στην παιδαγωγική αξιοποίηση και τη λειτουργικότητά τους. Οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν ότι τα ψηφιακά εργαλεία ενσωματώνονται με τρόπο που υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία και δεν λειτουργεί αποσπασματικά ή επιβαρυντικά.

Συνολικά, τα ποσοτικά ευρήματα ανά άξονα αξιολόγησης συγκλίνουν στην ανάδειξη ενός εκπαιδευτικού σχεδιασμού που χαρακτηρίζεται από συνοχή, παιδαγωγική καταλληλότητα και σαφή προσανατολισμό στις ανάγκες των μαθητών της Α’ Δημοτικού.

Πίνακας 15: Ποσοτικά ευρήματα πιλοτικής έρευνας

Άξονας αξιολόγησης (όπως στο ερωτηματολόγιο)	Εστίαση άξονα	Περιγραφική τάση απαντήσεων
Μαθησιακοί στόχοι	Σαφήνεια, κατανοητότητα και ευθυγράμμιση με τις δραστηριότητες	Υψηλή συμφωνία
Δομή και οργάνωση του E-Course	Λογική αλληλουχία, σαφής οργάνωση περιεχομένου	Υψηλή συμφωνία
Δραστηριότητες μάθησης	Καταλληλότητα για μαθητές Α’ Δημοτικού, βιωματικός χαρακτήρας	Πολύ υψηλή συμφωνία
Αλληλεπίδραση και συμμετοχή	Ενεργός συμμετοχή όλων των μαθητών, συνεργασία	Υψηλή συμφωνία
Συμπερίληψη και κοινωνικές δεξιότητες	Σεβασμός, ισότιμη συμμετοχή, αποδοχή της διαφορετικότητας	Υψηλή συμφωνία
Ψηφιακά μέσα	Παιδαγωγική αξιοποίηση και λειτουργικότητα	Υψηλή συμφωνία

Άξονας αξιολόγησης (όπως στο ερωτηματολόγιο)	Εστίαση άξονα	Περιγραφική τάση απαντήσεων

Σημείωση: Τα ποσοτικά ευρήματα αποτυπώνουν περιγραφικά τις τάσεις των απαντήσεων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και δεν έχουν επαγωγικό ή συγκριτικό χαρακτήρα.
Πηγή: Ιδία επεξεργασία

4.4 Ποιοτικά ευρήματα και σχολιασμός

Πέρα από την ποσοτική αποτύπωση της αξιολόγησης, ιδιαίτερη σημασία δόθηκε και στα ποιοτικά δεδομένα που προέκυψαν από τα ανοικτά ερωτήματα σχολιασμού του ερωτηματολογίου. Τα δεδομένα αυτά επέτρεψαν την πιο αναλυτική κατανόηση των απόψεων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, φωτίζοντας πτυχές του εκπαιδευτικού σχεδιασμού που δεν μπορούν να αποτυπωθούν επαρκώς μόνο μέσω κλειστών ερωτήσεων.

Η προσέγγιση των ποιοτικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε με περιγραφικό και ερμηνευτικό τρόπο, με στόχο την ανάδειξη επαναλαμβανόμενων θεματικών μοτίβων και κοινών σημείων αναφοράς. Δεν εφαρμόστηκαν τυποποιημένες μέθοδοι ποιοτικής ανάλυσης ή διαδικασίες συστηματικής κωδικοποίησης, καθώς ο σκοπός της παρούσας μελέτης δεν είναι η εις βάθος ποιοτική διερεύνηση, αλλά η υποστηρικτική αποτύπωση στοιχείων που συμπληρώνουν την ποσοτική αξιολόγηση.

Τα ποιοτικά ευρήματα παρουσιάζονται στις επόμενες υποενότητες μέσω θεματικής ομαδοποίησης των σχολίων και ενδεικτικών αποσπασμάτων, συμβάλλοντας στη συνολική αποτίμηση της παιδαγωγικής αξίας και της λειτουργικότητας του προτεινόμενου E-Course.

4.5 Ποιοτικά ευρήματα και σχολιασμός

Πέρα από την ποσοτική αποτύπωση της αξιολόγησης, ιδιαίτερη σημασία δόθηκε και στα ποιοτικά δεδομένα που προέκυψαν από τα ανοικτά ερωτήματα σχολιασμού του ερωτηματολογίου. Τα δεδομένα αυτά επέτρεψαν την πιο αναλυτική κατανόηση των απόψεων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, φωτίζοντας πτυχές του εκπαιδευτικού

σχεδιασμού που δεν μπορούν να αποτυπωθούν επαρκώς μόνο μέσω κλειστών ερωτήσεων.

Η ανάλυση των ποιοτικών δεδομένων πραγματοποιήθηκε με περιγραφικό και ερμηνευτικό τρόπο, με στόχο την ανάδειξη επαναλαμβανόμενων μοτίβων και κοινών θεματικών, χωρίς τη χρήση τυποποιημένων ποιοτικών μεθόδων ή διαδικασιών κωδικοποίησης. Τα ποιοτικά ευρήματα λειτουργούν συμπληρωματικά προς τα ποσοτικά, ενισχύοντας τη συνολική αποτίμηση του E-Course.

4.5.1 Θεματική ομαδοποίηση σχολίων

Η ανάλυση των σχολίων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών οδήγησε στην ανάδειξη ορισμένων βασικών θεματικών αξόνων, οι οποίοι εμφανίζονται με συνέπεια στις απαντήσεις και συνδέονται άμεσα με τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του σεναρίου.

Κυρίαρχη θεματική αποτελεί η *παιδαγωγική καταλληλότητα του σχεδίου μαθήματος για μαθητές Α' Δημοτικού*, με τους εκπαιδευτικούς να επισημαίνουν τη σαφή δομή, τη σταδιακή εξέλιξη των δραστηριοτήτων και την εστίαση σε αξίες και δεξιότητες που ανταποκρίνονται στις ανάγκες της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας. Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται στη δυνατότητα αξιοποίησης του σεναρίου στο πλαίσιο της καθημερινής σχολικής πρακτικής.

Δεύτερη σημαντική θεματική αφορά τη *συμβολή του εκπαιδευτικού σεναρίου στην καλλιέργεια κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων*, όπως ο σεβασμός, η συνεργασία, η αποδοχή της διαφορετικότητας και η ενεργός συμμετοχή όλων των μαθητών. Τα σχόλια υποδηλώνουν ότι το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος δημιουργεί θετικές προϋποθέσεις για την ανάπτυξη ενός συμπεριληπτικού και υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

Παράλληλα, αναδεικνύεται η *θετική αποτίμηση της χρήσης ψηφιακών μέσων*, τα οποία αξιολογούνται ως λειτουργικά και παιδαγωγικά ενταγμένα στη μαθησιακή διαδικασία. Οι συμμετέχοντες τονίζουν ότι τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν ως αυτοσκοπός, αλλά υποστηρίζουν ουσιαστικά τους μαθησιακούς στόχους του σεναρίου.

Τέλος, σε μικρότερο βαθμό, εντοπίζονται σχόλια που αφορούν *προτάσεις βελτίωσης και επέκτασης,* κυρίως σε σχέση με τη χρονική ευελιξία του σεναρίου, την περαιτέρω

διαφοροποίηση δραστηριοτήτων και τη δοκιμή του σχεδίου σε πραγματικές συνθήκες τάξης.

4.5.2 Ενδεικτικά αποσπάσματα

Προκειμένου να αποδοθεί με μεγαλύτερη σαφήνεια το περιεχόμενο των ποιοτικών δεδομένων, παρατίθενται ενδεικτικά αποσπάσματα σχολίων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, τα οποία θεωρούνται αντιπροσωπευτικά των βασικών θεματικών που αναδείχθηκαν:

- ✓ «Το σχέδιο μαθήματος είναι ξεκάθαρο και κατάλληλο για μικρές ηλικίες. Οι δραστηριότητες φαίνεται να βοηθούν τα παιδιά να συνεργάζονται και να εκφράζονται.»
- ✓ «Μου άρεσε ιδιαίτερα η έμφαση σε αξίες όπως ο σεβασμός και η αποδοχή. Θεωρώ ότι μπορεί να λειτουργήσει πολύ θετικά στο κλίμα της τάξης.»
- ✓ «Τα ψηφιακά εργαλεία είναι απλά και μπορούν να χρησιμοποιηθούν χωρίς να μπερδεύουν τους μαθητές. Υποστηρίζουν τον στόχο του μαθήματος.»
- ✓ «Θα είχε ενδιαφέρον να δοκιμαστεί το σενάριο στην τάξη και να υπάρξει περισσότερος χρόνος για κάποιες δραστηριότητες.»
- ✓ «Πολύ ευχάριστο σενάριο. Ίσως να χρειάζονταν λιγότερες δραστηριότητες ανά συνεδρία επειδή ειδικά σε μικρές ηλικίες, παίρνουν περισσότερο χρόνο. Πάντως, ωραία προσέγγιση.»

Τα παραπάνω αποσπάσματα ενισχύουν την εικόνα που προκύπτει από την ποσοτική αξιολόγηση και συμβάλλουν στην πληρέστερη κατανόηση της παιδαγωγικής δυναμικής του προτεινόμενου E-Course.

4.6 Σύνθεση ποσοτικών και ποιοτικών ευρημάτων

Η συνδυαστική εξέταση των ποσοτικών και ποιοτικών ευρημάτων αναδεικνύει μια συνεκτική εικόνα ως προς την αποτίμηση του προτεινόμενου E-Course, σχετικά με την παιδαγωγική αξία και τη λειτουργικότητά του. Οι περιγραφικές τάσεις που αποτυπώνονται στους άξονες αξιολόγησης του ερωτηματολογίου ενισχύονται και ερμηνεύονται ουσιαστικότερα μέσα από τα σχόλια των συμμετεχόντων

εκπαιδευτικών, τα οποία προσδίδουν βάθος και ερμηνευτικό πλαίσιο στα ποσοτικά δεδομένα.

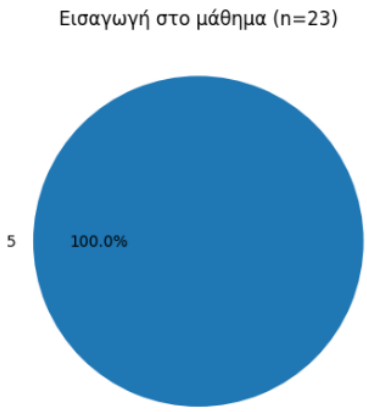
Σε αυτό το σημείο επιχειρείται τόσο μία ενδεικτική ποσοτική προσέγγιση, όσο και ποιοτική.

4.6.1 Ποσοτική προσέγγιση

Στον πίνακα αποτυπώνονται οι απαντήσεις 23 εκπαιδευτικών που μελέτησαν το εκπαιδευτικό σενάριο, χωρίς όμως να το εφαρμόσουν στην τάξη.

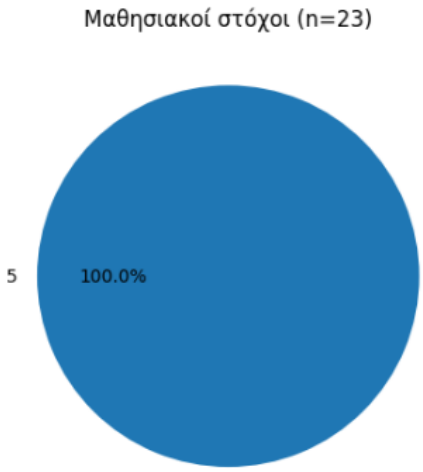
Πίνακας 16: Αποτελέσματα Ερωτηματολογίου εκπαιδευτικούς σε δείγμα 23 ατόμων (n-23)

Ερώτηση	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
(α) Εισαγωγή στο μάθημα					23



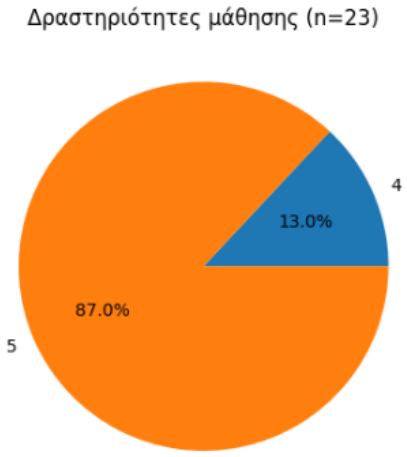
Διάγραμμα 2: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (α) Εισαγωγή στο μάθημα

(β) Μαθησιακοί στόχοι					23



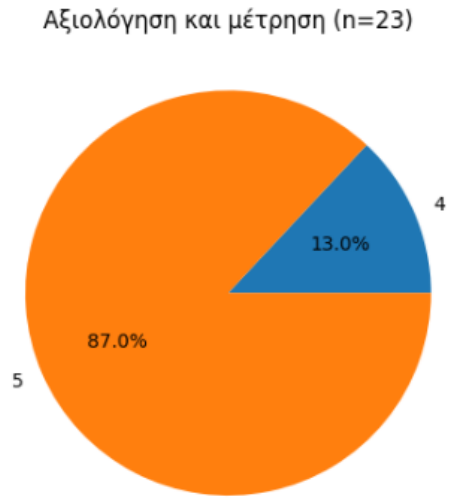
Διάγραμμα 3: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (β) Μαθησιακοί Στόχοι

(γ) Δραστηριότητες μάθησης				3	20



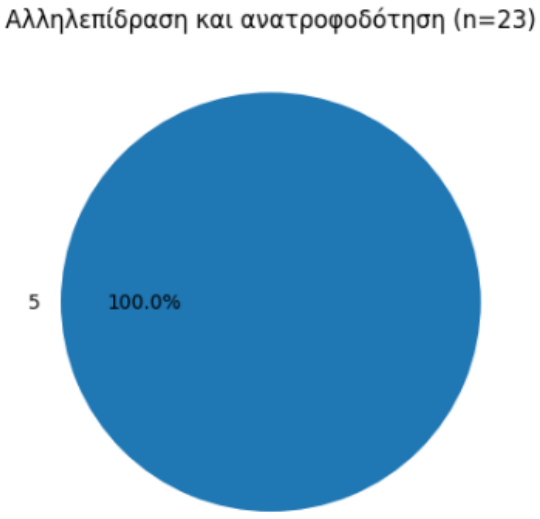
Διάγραμμα 4: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (γ) Δραστηριότητες Μάθησης

(δ) Αξιολόγηση και μέτρηση				3	20



Διάγραμμα 5: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (δ) Αξιολόγηση και Μέτρηση

(ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση					23



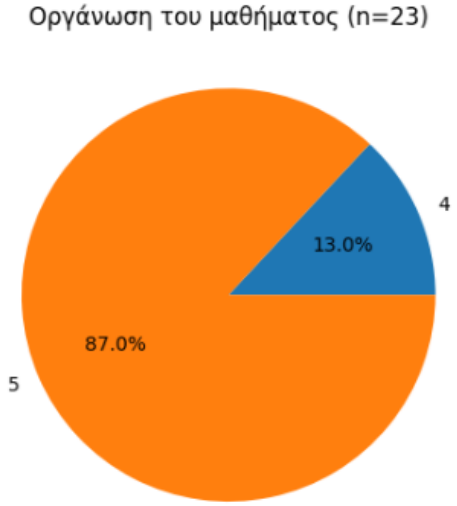
Διάγραμμα 6: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση

(στ) Ποιότητα περιεχομένου				1	22



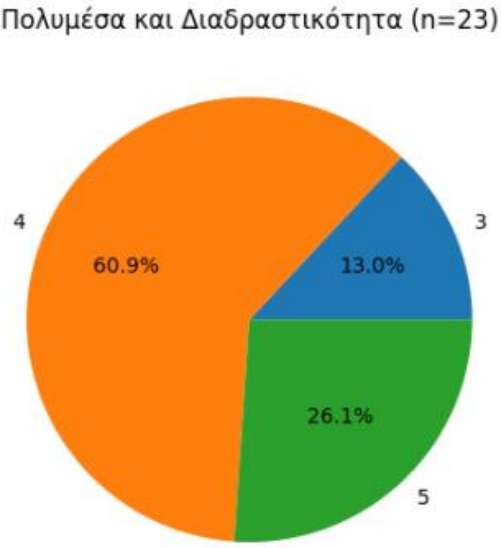
Διάγραμμα 7: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (στ) Ποιότητα περιεχομένου

(ζ) Οργάνωση του μαθήματος				3	20



Διάγραμμα 8: **Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (ζ) Οργάνωση του μαθήματος**

(η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα		3	14	6	



Διάγραμμα 9: Διάγραμμα πίτας για τα αποτελέσματα (η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα

Συμπεράσματα

- **Πολύ υψηλή αξιολόγηση (5)**

Οι διαστάσεις:

- (α) Εισαγωγή στο μάθημα
- (β) Μαθησιακοί στόχοι
- (ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση

αξιολογήθηκαν αποκλειστικά με την ανώτερη τιμή (5) από το σύνολο των συμμετεχόντων (23/23), γεγονός που καταδεικνύει υψηλό βαθμό σαφήνειας, συνοχής και παιδαγωγικής επάρκειας στον σχεδιασμό των συγκεκριμένων στοιχείων.

- **Πολύ θετική αξιολόγηση με μικρή διακύμανση**

Οι διαστάσεις:

- (γ) Δραστηριότητες μάθησης
- (δ) Αξιολόγηση και μέτρηση
- (ζ) Οργάνωση του μαθήματος

παρουσιάζουν πλειοψηφικά υψηλές αξιολογήσεις, με 20/23 απαντήσεις στην τιμή 5 και 3/23 στην τιμή 4. Η μικρή αυτή διακύμανση υποδηλώνει γενικευμένη αποδοχή, με περιορισμένες διαφοροποιήσεις στην αντίληψη των εκπαιδευτικών.

- **Πολύ υψηλή αλλά όχι απόλυτη αξιολόγηση**

Η (στ) Ποιότητα περιεχομένου αξιολογήθηκε από:

- 22/23 εκπαιδευτικούς με 5
- 1/23 με 4

γεγονός που επιβεβαιώνει τη συνολικά πολύ θετική αποτίμηση του περιεχομένου, με ελάχιστη διαφοροποίηση.

Σχόλιο: Το πεδίο με τη **μεγαλύτερη διακύμανση** είναι η διάσταση (η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα, που παρουσιάζει τη μεγαλύτερη διαφοροποίηση:

- 3 απαντήσεις στην τιμή 3
- 14 απαντήσεις στην τιμή 4
- 6 απαντήσεις στην τιμή 5

Η κατανομή αυτή υποδηλώνει θετική αξιολόγηση, αλλά και περιθώρια περαιτέρω ενίσχυσης του πολυμεσικού και διαδραστικού χαρακτήρα του ψηφιακού μαθήματος.

Η περιγραφική στατιστική ανάλυση των ερωτημάτων που προέκυψε με το IBM SPSS Statistics, απεικονίζεται στον παρακάτω πίνακα, όπου αναφέρονται τα εξής δεδομένα: ελάχιστη τιμή, μέγιστη τιμή, η μέση τιμή (ΜΤ) και η τυπική απόκλιση (ΤΑ).

Πίνακας 17: Περιγραφική στατιστική ανάλυση αποτελεσμάτων ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών (δείγμα 23 ατόμων)

Διάσταση	Ελάχιστη	Μέγιστη	Μέση Τιμή (M)	Τυπική Απόκλιση (SD)
(α) Εισαγωγή στο μάθημα	5	5	5,00	0,00
(β) Μαθησιακοί στόχοι	5	5	5,00	0,00
(γ) Δραστηριότητες μάθησης	4	5	4,87	0,33
(δ) Αξιολόγηση και μέτρηση	4	5	4,87	0,33
(ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση	5	5	5,00	0,00

Διάσταση	Ελάχιστη	Μέγιστη	Μέση Τιμή (M)	Τυπική Απόκλιση (SD)
(στ) Ποιότητα περιεχομένου	4	5	4,96	0,20
(ζ) Οργάνωση του μαθήματος	4	5	4,87	0,33
(η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα	3	5	4,13	0,61

Πηγή: Ιδία επεξεργασία

4.6.2 Σύνδεση με τα ερευνητικά ερωτήματα

1ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_1: Συναισθηματική Νοημοσύνη και Ενεργός Πολιτειότητα)

RQ_1: Σε ποιον βαθμό μπορεί η καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης να υποστηρίξει την ανάπτυξη της ενεργού πολιτειότητας σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό E-Course;

- Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών (n=23) καταδεικνύουν ιδιαίτερα θετική αποτίμηση της παιδαγωγικής σαφήνειας και της αναπτυξιακής καταλληλότητας του προτεινόμενου E-Course. Η ομόφωνη αξιολόγηση της εισαγωγής στο μάθημα και των μαθησιακών στόχων με την ανώτερη τιμή της κλίμακας υποδηλώνει ότι οι βασικές δομικές συνιστώσες του μαθήματος κρίνονται ξεκάθαρες, κατανοητές και συμβατές με τα χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας.

2ο Ερευνητικό Ερώτημα (RQ_2: Ενεργός Πολιτειότητα και Συμπερίληψη)

RQ_2: Σε ποιον βαθμό μπορεί η καλλιέργεια της ενεργού πολιτειότητας να ενισχύσει τη συμπερίληψη σε μαθητές Α΄ Δημοτικού, μέσω ενός παιχνιδοποιημένου μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου στις αρχές της Project-Based Learning και υλοποιημένου μέσα από ένα ψηφιακό E-Course;

- Η διάσταση της αλληλεπίδρασης και της ανατροφοδότησης αξιολογήθηκε ομόφωνα με την ανώτερη τιμή, γεγονός που αναδεικνύει ότι ο σχεδιασμός του

E-Course ενσωματώνει αποτελεσματικά στοιχεία συνεργατικής μάθησης και υποστηρικτικής ανατροφοδότησης. Παράλληλα, οι υψηλές αξιολογήσεις στις δραστηριότητες μάθησης και στην οργάνωση του μαθήματος ενισχύουν την εκτίμηση ότι το προτεινόμενο μαθησιακό περιβάλλον προάγει τη συμμετοχή και την ενεργό εμπλοκή των μαθητών.

4.6.3 Ποιοτική προσέγγιση

Ειδικότερα, η υψηλή αποτίμηση της σαφήνειας των μαθησιακών στόχων, της δομής του σεναρίου, της καταλληλότητας των δραστηριοτήτων αντανακλάται στα ποιοτικά σχόλια που αναφέρονται στη χρηστικότητα και την εφαρμοσιμότητα του σχεδίου μαθήματος στην εκπαιδευτική πράξη. Παράλληλα, η έμφαση στην αλληλεπίδραση, τη συνεργασία και τη συμπερίληψη αναδεικνύεται ενισχύεται από αναφορές στον βιωματικό, συνεργατικό και συμπεριληπτικό χαρακτήρα του σεναρίου, τόσο μέσα από τις ποσοτικές τάσεις όσο και μέσα από τα σχόλια .

Παράλληλα, η θετική στάση απέναντι στη χρήση ψηφιακών μέσων αποτυπώνεται τόσο σε επίπεδο ποσοτικής αποτίμησης όσο και σε ποιοτικά σχόλια που υπογραμμίζουν την παιδαγωγική τους ενσωμάτωση και τον υποστηρικτικό τους ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία. Οι περιορισμένες προτάσεις βελτίωσης που διατυπώθηκαν λειτουργούν συμπληρωματικά, αναδεικνύοντας κυρίως δυνατότητες μελλοντικής επέκτασης και όχι αδυναμίες του σχεδιασμού.

Συνολικά, η σύνθεση των ευρημάτων ενισχύει την εικόνα ενός εκπαιδευτικού σχεδιασμού με εσωτερική συνοχή, παιδαγωγική σαφήνεια και θετικές προοπτικές εφαρμογής, προετοιμάζοντας το έδαφος για τη συνολική παιδαγωγική αποτίμηση που ακολουθεί.

4.7 Συνολική παιδαγωγική αποτίμηση

Η συνολική αποτίμηση των ευρημάτων της μελέτης ανέδειξε ορισμένες βασικές παιδαγωγικές διαστάσεις, οι οποίες εμφανίζονται με συνέπεια στις απόψεις των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών.

Μία πρώτη θεματική αφορά τη *γενική παιδαγωγική καταλληλότητα του σχεδίου μαθήματος*. Οι εκπαιδευτικοί επισημαίνουν ότι το E-Course είναι σαφώς δομημένο,

κατανοητό και προσαρμοσμένο στις ανάγκες μαθητών Α' Δημοτικού, γεγονός που διευκολύνει την ενδεχόμενη εφαρμογή του στο σχολικό πλαίσιο.

Δεύτερη θεματική κατηγορία σχετίζεται με τον *βιωματικό και συμμετοχικό χαρακτήρα των δραστηριοτήτων*. Στα σχόλια αναδεικνύεται η αξία των δραστηριοτήτων που προάγουν τη συνεργασία, τον διάλογο και την ενεργή εμπλοκή των μαθητών, στοιχεία που θεωρούνται ιδιαίτερα σημαντικά για την καλλιέργεια κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων σε μικρές ηλικίες.

Ιδιαίτερη αναφορά γίνεται και στη *διάσταση της συμπερίληψης*, με τους συμμετέχοντες να τονίζουν ότι το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος δημιουργεί προϋποθέσεις ισότιμης συμμετοχής όλων των μαθητών, ανεξαρτήτως μαθησιακού προφίλ ή ατομικών διαφορών. Η έμφαση στον σεβασμό, στη συνεργασία και στη θετική αλληλεπίδραση αξιολογείται ως παιδαγωγικά ουσιαστική.

Τέλος, μια ακόμη θεματική αφορά τη *χρήση ψηφιακών μέσων*, τα οποία περιγράφονται ως λειτουργικά και παιδαγωγικά ενσωματωμένα. Οι εκπαιδευτικοί επισημαίνουν ότι τα ψηφιακά εργαλεία δεν λειτουργούν αποσπασματικά, αλλά υποστηρίζουν τον εκπαιδευτικό σκοπό του σεναρίου και ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία.

4.8 Περιορισμοί της μελέτης

Συνοψίζοντας τα ποσοτικά και ποιοτικά ευρήματα της αξιολόγησης, προκύπτει μια συνολική παιδαγωγική αποτίμηση του προτεινόμενου E-Course, η οποία αναδεικνύει τόσο τα ισχυρά σημεία του σχεδιασμού όσο και τη δυναμική εφαρμογής του στο σχολικό πλαίσιο.

Για την πληρέστερη αποτύπωση των ποιοτικών ευρημάτων, παρατίθενται ενδεικτικά αποσπάσματα σχολίων των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών, τα οποία αποτυπώνουν χαρακτηριστικές απόψεις και τάσεις:

- ✓ «Το σχέδιο είναι ξεκάθαρο και μπορεί να εφαρμοστεί εύκολα στην Α' Δημοτικού, χωρίς να απαιτεί ιδιαίτερη προσαρμογή.»
- ✓ «Οι δραστηριότητες δίνουν έμφαση στη συνεργασία και βοηθούν τα παιδιά να εκφράζονται και να αλληλεπιδρούν θετικά.»
- ✓ «Φαίνεται ότι λαμβάνονται υπόψη οι διαφορετικές ανάγκες των μαθητών και δίνεται χώρος σε όλους να συμμετέχουν.»

- ✓ «Η χρήση των ψηφιακών εργαλείων υποστηρίζει τη διδασκαλία και δεν αποσπά την προσοχή από τον παιδαγωγικό στόχο.»

Τα παραπάνω αποσπάσματα επιβεβαιώνουν και εμπλουτίζουν τα ποσοτικά ευρήματα της προηγούμενης ενότητας, αναδεικνύοντας τη θετική αποτίμηση του E-Course ως προς τη δομή, το περιεχόμενο και την παιδαγωγική του στόχευση.
Τα παραπάνω αποσπάσματα επιβεβαιώνουν και εμπλουτίζουν τα ποσοτικά ευρήματα της προηγούμενης ενότητας, αναδεικνύοντας τη θετική αποτίμηση του εκπαιδευτικού σεναρίου ως προς τη δομή, το περιεχόμενο και την παιδαγωγική του στόχευση.

Κεφάλαιο 5: Αποτελέσματα & Μελλοντική Έρευνα

5.1 Εισαγωγή

Καταλήγοντας, το παρόν κεφάλαιο εστιάζει στη συνοπτική αποτίμηση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων που προέκυψαν από την παιδαγωγική αξιολόγηση του προτεινόμενου σχεδίου μαθήματος για μαθητές Α' Δημοτικού. Ακολουθώντας τα ευρήματα που παρουσιάστηκαν στο Κεφάλαιο 4, επιχειρείται η σύνθεσή τους και η ερμηνεία τους σε σχέση με το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας. Παράλληλα, διατυπώνονται συνολικά συμπεράσματα και προτάσεις για περαιτέρω μελέτη και έρευνα, λαμβάνοντας υπόψη τον διαμορφωτικό και περιγραφικό χαρακτήρα της παρούσας μελέτης.

5.2 Επισκόπηση αποτελεσμάτων

Όπως αναλύθηκε στο Κεφάλαιο 4, η αξιολόγηση βασίστηκε σε ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα που συλλέχθηκαν μέσω ερωτηματολογίου εκπαιδευτικών, με στόχο τη διερεύνηση της παιδαγωγικής ποιότητας, της καταλληλότητας και της δυναμικής εφαρμογής του σχεδιασμού στο σχολικό πλαίσιο.

Σε γενικές γραμμές, τα αποτελέσματα ανέδειξαν μια *θετική παιδαγωγική αποτίμηση* του προτεινόμενου σχεδιασμού. Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί αξιολόγησαν θετικά τη σαφήνεια των στόχων, τη δομή του E-Course και τη συνοχή του σεναρίου, επισημαίνοντας ότι το ψηφιακό σχέδιο μαθήματος είναι κατάλληλα προσαρμοσμένο στις αναπτυξιακές ανάγκες και τα χαρακτηριστικά των μαθητών της Α' Δημοτικού.

Ιδιαίτερα θετικά αποτιμήθηκε η ενσωμάτωση των αξόνων της *συναισθηματικής νοημοσύνης*, της *συμπερίληψης* και της *ενεργού πολιτειότητας*, οι οποίοι αναγνωρίστηκαν ως λειτουργικά ενσωματωμένοι στο μαθησιακό σενάριο και όχι ως αποσπασματικά ή προσθετικά στοιχεία. Οι εκπαιδευτικοί ανέφεραν ότι οι προτεινόμενες δραστηριότητες ενισχύουν την καλλιέργεια βασικών κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, προάγουν τη συμμετοχή όλων των μαθητών και ευνοούν την ανάπτυξη στάσεων συνεργασίας, σεβασμού και υπευθυνότητας, στοιχεία που θεωρούνται κρίσιμα για τις πρώτες σχολικές ηλικίες.

Παράλληλα, τα ευρήματα κατέδειξαν ότι η αξιοποίηση της *Project-Based Learning* και της *παιχνιδοποίησης* αξιολογήθηκε ως παιδαγωγικά πρόσφορη και ελκυστική για τους μαθητές της Α' Δημοτικού. Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί υπογράμμισαν ότι η δομή του σεναρίου, οι διαδοχικές δραστηριότητες και τα στοιχεία παιχνιδιού συμβάλλουν στη διατήρηση του ενδιαφέροντος, στην ενεργή εμπλοκή των μαθητών και στη δημιουργία ενός θετικού μαθησιακού κλίματος, χωρίς να υποβαθμίζεται ο παιδαγωγικός σκοπός της διδασκαλίας.

Επιπλέον, από τα ποιοτικά δεδομένα προέκυψε ότι το διδακτικό πλαίσιο του σεναρίου θεωρείται ευέλικτο και προσαρμόσιμο σε διαφορετικά μαθησιακά προφίλ και σχολικά πλαίσια. Οι εκπαιδευτικοί αναγνώρισαν τη δυνατότητα διαφοροποίησης των δραστηριοτήτων και της αξιοποίησης του υλικού τόσο στη δια ζώσης όσο και στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, γεγονός που ενισχύει τη δυναμική εφαρμογής του σχεδιασμού σε σύγχρονες σχολικές συνθήκες.

Τέλος, παρότι η συνολική αποτίμηση ήταν θετική, τα αποτελέσματα ανέδειξαν και επιμέρους σημεία προβληματισμού, τα οποία σχετίζονται κυρίως με την ανάγκη περαιτέρω υποστήριξης των εκπαιδευτικών κατά την εφαρμογή και με την αναγκαιότητα εμπλουτισμού ορισμένων δραστηριοτήτων με πρόσθετα παραδείγματα ή εναλλακτικές μορφές υλοποίησης. Τα στοιχεία αυτά δεν αναιρούν τη συνολική παιδαγωγική αξία του E-Course, αλλά λειτουργούν ανατροφοδοτικά, προσφέροντας κατευθύνσεις για βελτίωση και περαιτέρω ανάπτυξη.

Συνοψίζοντας, η επισκόπηση των αποτελεσμάτων καταδεικνύει ότι το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο αξιολογήθηκε από τους εκπαιδευτικούς ως ένα συνεκτικό, παιδαγωγικά τεκμηριωμένο και δυνητικά εφαρμόσιμο ψηφιακό σχέδιο μαθήματος, το οποίο ανταποκρίνεται στις ανάγκες της Α' Δημοτικού και ευθυγραμμίζεται με σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις. Η ερμηνεία και η θεωρητική συζήτηση των ευρημάτων αυτών αναπτύσσονται αναλυτικότερα στην επόμενη ενότητα.

5.3 Συζήτηση, Συμπεράσματα, Περαιτέρω Μελέτη και Έρευνα

Στην παρούσα υποενότητα επιχειρείται η ερμηνεία των αποτελεσμάτων της παιδαγωγικής αξιολόγησης του προτεινόμενου E-Course σε συνάρτηση με το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας. Η θετική αποτίμηση του σχεδιασμού από τους

συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς φαίνεται να συνάδει με τις βασικές αρχές της Project-Based Learning (Larmer et al., 2015), σύμφωνα με τις οποίες η ενεργή εμπλοκή των μαθητών, η αυθεντικότητα των δραστηριοτήτων και η ολιστική προσέγγιση της μάθησης ενισχύουν τη μαθησιακή εμπειρία, ιδίως στις μικρές ηλικίες (Krajcik & Blumenfeld, 2006).

Παράλληλα, η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδοποίησης αξιολογήθηκε ως παιδαγωγικά λειτουργική, στοιχείο που ευθυγραμμίζεται με τη βιβλιογραφία που υποστηρίζει ότι τα παιχνίδια και οι μηχανισμοί τους μπορούν να ενισχύσουν το κίνητρο, τη συμμετοχή και το θετικό συναισθηματικό κλίμα στη μαθησιακή διαδικασία (McGonigal, 2011), όταν αξιοποιούνται με παιδαγωγικά κριτήρια. Ιδιαίτερα για μαθητές Α' Δημοτικού, η παιχνιδοποίηση φαίνεται να λειτουργεί υποστηρικτικά, χωρίς να αποπροσανατολίζει από τους μαθησιακούς στόχους (Deterding et al., 2011b).

Τα αποτελέσματα που αφορούν τη συναισθηματική νοημοσύνη και τη συμπερίληψη αναδεικνύουν τη σημασία της έγκαιρης καλλιέργειας κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων (Goleman, 1995) και της δημιουργίας ενός μαθησιακού περιβάλλοντος που λαμβάνει υπόψη τη διαφορετικότητα των μαθητών (Gal et al., 2025). Η θετική ανταπόκριση των εκπαιδευτικών υποδηλώνει ότι ο σχεδιασμός του ψηφιακού μαθήματος ανταποκρίνεται σε σύγχρονες παιδαγωγικές κατευθύνσεις που προσεγγίζουν τη μάθηση ως διαδικασία κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική.

5.3.1 Συμπεράσματα της παρούσας μελέτης

Συνοψίζοντας τα αποτελέσματα της παιδαγωγικής αξιολόγησης, προκύπτει ότι συγκροτείται ένα συνεκτικό και παιδαγωγικά τεκμηριωμένο εκπαιδευτικό εργαλείο για μαθητές Α' Δημοτικού. Ο σχεδιασμός του φαίνεται να ανταποκρίνεται στις αναπτυξιακές ανάγκες των μαθητών, ενσωματώνοντας με ισορροπημένο τρόπο τη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συμπερίληψη και την ενεργό πολιτειότητα.

Η θετική αποτίμηση από τους εκπαιδευτικούς υποδηλώνει ότι το εκπαιδευτικό σενάριο διαθέτει τη δυναμική να υποστηρίξει τη δημιουργία ενός θετικού και συμμετοχικού μαθησιακού περιβάλλοντος, στο οποίο όλοι οι μαθητές, ανεξαρτήτου των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών τους, ενθαρρύνονται να συνεργάζονται, να εκφράζονται και να αναπτύσσουν κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες από τις πρώτες σχολικές

τάξεις (Florian & Black-Hawkins, 2011). Παράλληλα, η αξιοποίηση της Project-Based Learning και της παιχνιδοποίησης φαίνεται να λειτουργεί συμπληρωματικά, ενισχύοντας την ενεργό συμμετοχή χωρίς να αναιρεί τον παιδαγωγικό προσανατολισμό της διδασκαλίας.

5.3.2 Περιορισμοί και προτάσεις για περαιτέρω μελέτη και έρευνα

Η παρούσα μελέτη παρουσιάζει ορισμένους περιορισμούς, οι οποίοι σχετίζονται κυρίως με τον διαμορφωτικό και περιγραφικό χαρακτήρα της έρευνας. Συγκεκριμένα, το προτεινόμενο E-Course δεν εφαρμόστηκε πειραματικά σε πραγματικό σχολικό πλαίσιο, γεγονός που δεν επιτρέπει τη διερεύνηση της επίδρασής του στη μαθησιακή διαδικασία ή στην ανάπτυξη δεξιοτήτων των μαθητών. Η επιλογή αυτή, ωστόσο, συνάδει με ερευνητικές προσεγγίσεις που δίνουν έμφαση στην αρχική παιδαγωγική τεκμηρίωση και αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού πριν από την εφαρμογή του στην πράξη (Reeves, 2006).

Επιπλέον, τα δεδομένα της αξιολόγησης βασίστηκαν αποκλειστικά στις αντιλήψεις και τις απόψεις των εκπαιδευτικών, χωρίς άμεση συμμετοχή ή παρατήρηση των μαθητών. Αν και η οπτική των εκπαιδευτικών θεωρείται ιδιαίτερα σημαντική για την αποτίμηση της παιδαγωγικής ποιότητας ενός εκπαιδευτικού σχεδιασμού, μελλοντικές μελέτες θα μπορούσαν να ενσωματώσουν δεδομένα από την εφαρμογή του E-Course σε τάξεις Α’ Δημοτικού, αξιοποιώντας μεθόδους όπως η παρατήρηση, τα ημερολόγια τάξης ή μικρής κλίμακας παρεμβάσεις, σύμφωνα με τις αρχές της design-based research (McKenney & Reeves, 2012).

Ως εκ τούτου, προτείνεται η πιλοτική εφαρμογή του προτεινόμενου E-Course σε πραγματικά σχολικά περιβάλλοντα, με στόχο τη διερεύνηση της συμβολής του στην καλλιέργεια κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων, στη συνεργασία και στη συμμετοχή των μαθητών. Παράλληλα, μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να εξετάσει τη διαφοροποίηση και την προσαρμογή του σχεδιασμού σε διαφορετικά μαθησιακά προφίλ και σχολικά πλαίσια, αξιοποιώντας αρχές συμπεριληπτικής παιδαγωγικής και καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση, οι οποίες αναγνωρίζονται ως κρίσιμες για τη

δημιουργία προσβάσιμων και ευέλικτων μαθησιακών εμπειριών (Florian & Black-Hawkins, 2011· Meyer et al., 2014).

Τέλος, κρίνεται σκόπιμη η περαιτέρω διερεύνηση των αναγκών επιμόρφωσης των εκπαιδευτικών σε θέματα Project-Based Learning και παιχνιδοποίησης στις μικρές τάξεις του Δημοτικού, καθώς η αποτελεσματική εφαρμογή καινοτόμων παιδαγωγικών προσεγγίσεων προϋποθέτει κατάλληλη υποστήριξη και επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αγγελίδης, Π., Χατζησωτηρίου, Χ. (2013). Η συμπεριληπτική Εκπαίδευση. Στο: Δελτίο Εκπαιδευτικού Προγραμματισμού και Επικοινωνίας της σχολής Ι.Μ. Παναγιωτόπουλου (Ελληνικό Εκπαιδευτήριο). Τεύχος 51, σελ. 10-14.

Βαρέλη Β., & Σκαναβή Ε. (2020). Εφαρμογή του Gamification στην Ειδική Αγωγή: Αξιοποίηση δημοφιλών επιτραπέζιων παιχνιδιών. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 9, 119–127. https://doi.org/10.12681/edusc.3110

Γκικοπούλου, Ο., & Αξιομάκαρος, Β. (2022). Ανάπτυξη των Δεξιοτήτων του 21ου αιώνα στο Δημοτικό Σχολείο. *εκπ@ιδευτικός κύκλος*, *10*(3), 369–401. https://educircle.gr/wp-content/uploads/2020/01/teyxos_10_3_22.pdf

Ελληνική Δημοκρατία, Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού (ΥΠΠΑΘ). (2024, 1 Νοεμβρίου). *Υπουργική Απόφαση 130372/ΓΔ4: Πρόγραμμα Σπουδών "Δράσεις Ενεργού Πολίτη" του Νηπιαγωγείου, του Δημοτικού, του Γυμνασίου και του Λυκείου* (ΦΕΚ Β΄ 6048). *Εφημερίδα της Κυβερνήσεως*. https://www.et.gr/

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής - ΙΕΠ (2016). Ενεργός Πολίτης 2016.

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ). (2021, 13 Αυγούστου). *Έγκριση ένταξης του μαθήματος "Εργαστήρια Δεξιοτήτων" στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση* (Φ. 3791/13.08.2021). Εφημερίδα της Κυβερνήσεως. https://www.iep.edu.gr/wp-content/uploads/2025/01/2024-08

Ιωαννίδη, Β., Μαλαφάντης, Δ. Κ. (2025). Συμπεριληπτική εκπαίδευση & καινοτόμες διδακτικές μέθοδοι – Νέοι εγγραματισμοί με ψηφιακά εργαλεία. Συνεργατικές δραστηριότητες (e-TIVITIES) παιδαγωγικής και λογοτεχνίας στη μικτή διδασκαλία. Εκδόσεις Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

Κοκολάκη, Α., Κατσαμποξάκη-Hodgetts, Κ. (2023). Φοιτητο-κεντρική μάθηση. Στο Κ. Κατσαμποξάκη-Hodgetts (Επίμ.) Πανεπιστημιακή Αγωγή. Διδακτική μεθοδολογία στην τριτοβάθμια εκπαίδευση (σελ. 25-51). Εκδόσεις Δίσιγμα.

Ντάκα, Τ. Μ. (2021). Η ποίηση για παιδιά των Γιάννη Ρίτσου και Κώστα Μόντη υπό το φως της συναλλακτικής θεωρίας της L. M. Rosenblatt: Θεωρητικές και διδακτικές προσεγγίσεις (Διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Αιγαίου). Εθνικό Αρχείο Διδακτορικών Διατριβών. https://doi.org/10.12681/eadd/50830

Παναγιώτου, Ν. (2020). Συμπεριληπτική Εκπαίδευση. Ένα εγχειρίδιο συνοπτικής παρουσίασης του όρου. Openbook. ISBN 978-618-00-2227-8.

Σταύρου, Χ. (2020–2021). *Διαμορφωτική αξιολόγηση και ανατροφοδότηση: Στρατηγικές και πρακτικές για εφαρμογή στην τάξη* [PDF]. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου. https://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/antikatastates/2021dim/axiologisi.pdf

Τάσση Χ., Παπασπύρου Α., Σούλης Σ. Γ., Γεωργίου, Α. (2014). Η συναισθηματική νοημοσύνη ως παράγοντας αυτοαποτελεσματικότητας νηπιαγωγών ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 13, 514–522. https://doi.org/10.12681/icw.18001

Τσουμάνη, Δ., & Κώστας, Α. (2024). Η εφαρμογή της μικρομάθησης (micro-learning) στην τυπική και μη τυπική εκπαίδευση. Στα *Ι. Καζανίδης & Α. Τσινάκος (Επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 13ου Πανελληνίου και Διεθνούς Συνεδρίου «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση* (σσ. 338–345). Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ). https://www.etpe.gr/wp-content/uploads/2024/07/HCICTE23_338-345.pdf

Τσιόπα, Κ. (2019). *Ένα σχολείο για όλους και η Παιδαγωγική της Ένταξης* [PDF]. https://blogs.sch.gr/kyratsiopa/files/2020/04/%CE%88%CE%BD%CE%B1-%CE%A3%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%AF%CE%BF-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%8C%CE%BB%CE%BF%CF%85%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%88%CE%BD%CF%84%CE%B1%CE%BE%CE%B7%CF%82.pdf

Τσουμάνη Δ., & Κώστας Α. (2024). Η εφαρμογή της μικρομάθησης (micro-learning) στην τυπική και μη τυπική εκπαίδευση. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, *1*, 338–345. ανακτήθηκε από https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/7293

Ξένη Βιβλιογραφία

Álamo-Bolaños, A., Mulero-Henríquez, I., & Morata Sampaio, L. (2024). *Childhood, education, and citizen participation: A systematic review*. Social Sciences, 13(8), 399. https://doi.org/10.3390/socsci13080399

Al-Azawei, A., Serenelli, F., & Lundqvist, K. (2025). Educational technologies for inclusive primary education: A systematic review protocol. *JMIR Research Protocols, 14*, e53142. https://doi.org/10.2196/53142

Ali, W., Basiroen, V. J., & Fang, C. (2021). Indonesian History Educational Card Game Gamification of the Process of Learning to Increase Interest in History Among Children. Journal of Games, Game Art, and Gamification, 3(1), 1–7. DOI: https://doi.org/10.21512/jggag.v3i1.7234

Alias, N. F., & Abdul Razak, R. (2024). Revolutionizing learning in the digital age: A systematic literature review of microlearning strategies. Interactive Learning Environments, 33(1), 1–21. https://doi.org/10.1080/10494820.2024.2331638

Alonso-García, S., Aznar-Díaz, I., Cáceres-Reche, M. P., & Romero-Rodríguez, J. M. (2021). *Systematic review of microlearning in education: Theoretical foundations, applications and implications*. Education Sciences, 11(12), 742. https://doi.org/10.3390/educsci11120742

Apriadi, P. F. (2020). Project-based learning to improve learning outcomes and 21st-century skills of vocational high school students. *Journal of Physics: Conference Series, 1700*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1700/1/012046

Bar-On, R. (1997). *Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i): Technical manual*. Multi-Health Systems.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). *Assessment and classroom learning*. Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5(1), 7–74. https://doi.org/10.1080/0969595980050102

Booth, T., & Ainscow, M. (2011). *Index for inclusion: Developing learning and participation in schools* (3rd ed.). Centre for Studies on Inclusive Education.
Bradberry, T., & Greaves, J. (2009). Emotional Intelligence 2.0. TalentSmart.

Booth, T., & Ainscow, M. (2011). Index for inclusion: Developing learning and participation in schools (3rd ed.). Centre for Studies on Inclusive Education.

Bradberry, T., & Greaves, J. (2009). *Emotional intelligence 2.0.* TalentSmart.

Buchem, I., & Hamelmann, H. (2010). *Microlearning: A strategy for ongoing professional development*. eLearning Papers, 21, 1–15.

Burns, R. A. (1985). *Information impact and factors affecting recall*. Australian Journal of Education, 29(1), 48–60.

Bybee, R. W. (2013). *The case for STEM education: Challenges and opportunities.* National Science Teachers Association.

Canva. (2024). Canva generative AI tools [AI image generation]. https://www.canva.com/

CASEL. (2020). *What is social and emotional learning (SEL)?* https://casel.org

Center for Teaching Vanderbilt University. (2010). *Bloom's taxonomy* [PDF]. https://cft.vanderbilt.edu/wp-content/uploads/sites/59/Blooms-Taxonomy.pdf

Chen, Y., & Huang, Y. (2023).
A systematic review of STEAM education research. *Education Sciences, 13*(2), 1–18.

Chen, Y., Chung, C. J., & Hsiao, H. S. (2019). A critical review of STEAM education research. *International Journal of Science and Mathematics Education, 17*(6), 1–21. https://doi.org/10.1007/s10763-019-09964-3

Clarke, S. (2005). *Formative assessment in the secondary classroom.* Hodder Murray

Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2018). *Research methods in education* (8th ed.). Routledge.

Copley, L. (2025, August 18). *How to improve emotional intelligence through training*. *PositivePsychology.com*. https://positivepsychology.com/emotional-intelligence-training/

Cotruș, A., Stanciu, C., & Bulborea, A. A. (2012). *EQ vs. IQ: Which is most important in the success or failure of a student?* Procedia – Social and Behavioral Sciences, 46, 5211–5213. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.411

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed method approaches* (5th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika, 16*(3), 297–334. https://doi.org/10.1007/BF02310555

Curneen, A. (2023). Universal Design for Learning as a two-pronged approach to inclusion. *AISHE-J: The All Ireland Journal of Teaching and Learning in Higher Education*.

De Vaus, D. (2002). *Surveys in social research* (5th ed.). Routledge.

Debattista, M. (2018). *An evaluation framework for higher education online courses*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15*(1), 1–17. https://doi.org/10.1186/s41239-018-0118-9

Denham, S. A. (2006). *Social–emotional competence as support for school readiness: What is it and how do we assess it?* Early Education and Development, 17(1), 57–89. https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701_4

Denham, S. A. (2007). Dealing with feelings: How children negotiate the worlds of emotions and social relationships. *Cognition, Brain, Behavior, 11*(1), 1–48.

Denham, S. A., Bassett, H. H., & Wyatt, T. (2012). The socialization of emotional competence. In D. J. Laible, G. Carlo, & L. M. Padilla-Walker (Eds.), The Oxford handbook of prosocial behavior. Oxford University Press.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Design-Based Research Collective. (2003). *Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry*. Educational Researcher, 32(1), 5–8.

Deterding, S. Khaled, R., Nacke, N. & Dixon, D. (2011a). Gamification: Toward a definition. CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings, 12-15.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011b). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

DeVellis, R. F. (2017). *Scale development: Theory and applications* (4th ed.). SAGE.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society, 18*(3), 75–88.

Dichev, C., & Dicheva, D. (2024). Gamification in education: Where are we in 2024? A systematic review. *Educational Technology & Society, 27*(1), 1–17.

Dogham, R. S., Elcokany, N. M., Ghaly, A. S., El-Ashry, A. M., & Mansy Ali, H. F. (2025). *Emotional intelligence and reflective thinking: A synergistic approach in nursing education*. BMC Nursing, 24(1), 548. https://doi.org/10.1186/s12912-025-03175-w.

Domitrovich, C. E., Bradshaw, C. P., Greenberg, M. T., Embry, D., Poduska, J. M., & Ialongo, N. S. (2017). *Integrated models of school-based prevention: Logic and theory*. Psychology in the Schools, 54(2), 103–118. https://doi.org/10.1002/pits.21971.

Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. Child Development, 82(1), 405–432. https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564

Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: The new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15*(3), 1–16. https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5

Eisenberg, N., Spinrad, T. L., & Morris, A. S. (2014). *Emotion-related regulation: Sharpening the definition*. Child Development Perspectives, 8(3), 163–168. https://doi.org/10.1111/cdep.12072

ElevenLabs. (n.d.). *AI voice generator*. https://elevenlabs.io/

Elias, M. J., Zins, J. E., Weissberg, R. P., et al. (1997). *Promoting social and emotional learning: Guidelines for educators*. ASCD.

Ferrero, M., Vadillo, M. A., Leon, S. P. (2021). Is Project-Based Learning effective among kindergarten and elementary student? A systematic review. PloS ONE 16(4) e0249627. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0249627

Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). SAGE.

Flemming, Τ., Δεληγιάννης, Δ., Τσιούγου, Κλ. et al. (2021). Εκπαίδευση στην Ενεργό Πολιτειότητα για δημοκρατικές και βιώσιμες κοινότητες. Παγκόσμιο δίκτυο των πόλεων που μαθαίνουν της UNESCO. Ομάδα Εργασίας για την εκπαίδευση στην ενεργό πολιτειότητα. GPRN.

Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2011). Exploring inclusive pedagogy. *British Educational Research Journal, 37*(5), 813–828. https://doi.org/10.1080/01411926.2010.501096

Isbister, K. (2016). *How games move us: Emotion by design*. MIT Press.

Gal, C., Verdugo, M. Á., & Amor, A. M. (2025). *International perspectives and trends in research on inclusive education: A systematic review.* International Journal of Inclusive Education, 23(12), 1277–1295.

Gancevska, A., & Ramanauskaite, S. (2024). *Quality dimensions of e-learning courses: A systematic review*. *Education and Information Technologies*.
Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy (2nd ed.). Palgrave Macmillan.

Ghanamah, R. & Masri, S. (2025). *Emotional intelligence as a mediator in enhancing teacher attitudes and coping strategies towards students with learning disabilities: insights from Arab Israeli secondary schools*. International Journal of Inclusive Education, https://doi.org/10.1080/13603116.2025.2467629

Gillies, R. M. (2007). *Cooperative learning: Integrating theory and practice*. SAGE Publications.

Gillies, R. M. (2016). *Cooperative learning: Review of research and practice*. Australian Journal of Teacher Education, 41(3), 39–54. https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3

Gilmour, F. A. (2019). Has inclusion gone too far? Weighing its effects on students with disabilities, their peers and teachers. Hoover Institution. Stanford University.

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.

Goleman, D. (1998a). *The emotional intelligence of leaders. Leader to Leader*, 1998, 20–26. https://doi.org/10.1002/ltl.40619981008

Goleman, D. (1998b). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.

Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). Pfeiffer.

Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. *Handbook of distance education* (pp. 333–350). Routledge.

Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning at Scale*, 41–50. https://doi.org/10.1145/2556325.2566239

Gutek, G. (2014). Philosophical, ideological, and theoretical perspectives on education (2nd Ed.) New York: Pearson.

Hadullo, K., & Omwenga, E. (2017). *Factors influencing e-learning effectiveness*. *International Journal of Education and Development using ICT, 13*(2), 185–204.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

Hay Group. (2011). *Emotional and social competency inventory (ESCI): A user guide for accredited practitioners*. https://www.eiconsortium.org/pdf/ESCI_user_guide.pdf

Hendriksen, N., et al. (2024). Exploring teachers' agency in inclusive education. *Educational Research Review*.

Hoskins, B., & Mascherini, M. (2009). *Measuring active citizenship through the development of a composite indicator*. Social Indicators Research, 90(3), 459–488.
Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture*. Council of Europe Publishing.

Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. Jossey-Bass.

Housman, D. K. (2017). The importance of emotional competence and self-regulation from birth: A case for the evidence-based emotional cognitive social early learning approach. *International Journal of Child Care and Education Policy, 11*(1), 1–19. https://doi.org/10.1186/s40723-017-0038-6

Hrastinski, S. (2019). What do we mean by blended learning? *TechTrends, 63*(5), 564–569. https://doi.org/10.1007/s11528-019-00375-5

Hug, T. (2005). *Micro learning and narration: Exploring possibilities of utilization of narrations and storytelling for the designing of "micro units" and didactical micro-learning arrangements. Innsbruck University Press.*

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research.* Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI.

Illinois Online Network. (2019). *Quality online course initiative*. University of Illinois.

Jahnke, I., Lee, Y. M., Pham, M., He, H., & Austin, L. (2020). *Unpacking the inherent design principles of mobile microlearning*. Computers & Education, 161, 104–135. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104135

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5th ed.). Allyn & Bacon.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). *An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning*. Educational Researcher, 38(5), 365–379. https://doi.org/10.3102/0013189X09339057

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2013). *Cooperation in the classroom* (9th ed.). Interaction Book Company.

Joseph, D. L., & Newman, D. A. (2010). *Emotional intelligence: An integrative meta-analysis and cascading model. Journal of Applied Psychology, 95*(1), 54-78. https://doi.org/10.1037/a0017286

Jung, I. S. (2023). *Quality assurance in online, open, and distance education*. In O. Zawacki-Richter & I. Jung (Eds.), *Handbook of open, distance and digital education* (pp. 709–724). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_39

Kaechele, M., & Ragatz, M. (2022). *Pulse of PBL: Cultivating equity through social emotional learning*. Blend Education.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kapp, K. M., & DeFelice, R. A. (2019). *Microlearning: Short and sweet*. ATD Press.

Kapp, K. M., & Defelice, R. (2024). Microlearning in education: A systematic review of research and practice. *Heliyon, 10*(3), e24367. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e24367

Karagianni, A., & Mastorodimos, D. (2018, November). *Η επίδραση της παιχνιδοποίησης με τη βοήθεια των ΤΠΕ σε εκπαιδευτική διαδικασία μαθητών Ειδικού Δημοτικού Σχολείου: Μια μελέτη περίπτωσης*. In *Proceedings of the 10th Conference on Informatics in Education: Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση*.

Katsampoxaki-Hodgetts, K., Cope, B., Kalantzis, M. (2024). Διδακτική για την καλλιέργεια γραμματισμών και πολυτροπικότητας. Μία αναστοχαστική και μετασχηματιστική παιδαγωγική. Εκδόσεις Δίσιγμα.

Kennedy, T. J., & Sundberg, C. W. (2025). *Twenty-first century skills*. Στο B. Akpan & T. J. Kennedy (Επιμ.), *Science Education in Theory and Practice* (σσ. 461–486). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-81351-1_27

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9*(1), 60–70.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-based learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), The Cambridge handbook of the learning sciences (pp. 317–334). Cambridge University Press.

Kurt, S. (2023, September 28). *Gamification, what it is, how it works, examples*. *Educational Technology*. https://educationaltechnology.net/gamification-what-it-is-how-it-works-examples/

Kusmawati, A. P., Fahrurrozi, & Supena, A. (2024). Using gamification through Wordwall to enhance concentration in ADHD students at inclusive primary schools. *International Journal of Innovative Research in Education, 11*(2), 122–131. https://doi.org/10.18844/ijire.v11i2.9636

Larmer, J., Mergendoller, J., & Boss, S. (2015a). Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. PBLWorks. Ανακτήθηκε από https://www.pblworks.org/blog/gold-standard-pbl-essential-project-design-elements

Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015b). *Setting the standard* for project-based *learning: A proven approach to rigorous classroom instruction*. ASCD.

Lawson, G. M., McKenzie, M. E., Becker, K. D., Selby, L., & Hoover, S. A. (2019). *The core components of evidence-based social emotional learning programs*. Prevention Science, 20(4), 457–467. https://doi.org/10.1007/s11121-018-0953-y

Leong, K., Sung, A., Au, D., & Blanchard, C. (2021). A review of the trend of microlearning. Journal of Work-Applied Management, 13(1), 88–102. https://doi.org/10.1108/JWAM-10-2020-0044

López-Gil, M., & Molina, V. M. (2025). Inclusive digital education through active methodologies: A systematic review of project-based and collaborative learning. *Frontiers in Education, 10*, 1298764. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1298764

Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology, 22*(140), 1–55.

McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting educational design research.* Routledge.

McKenney, S., & Reeves, T. C. (2018). *Conducting educational design research*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315105642

Machanova, J. (2025). *Project-Based Learning in Primary Schools: A Path to Active Learning. Visnyk of Bohdan Khmelnytsky National University of Cherkasy. Series: Pedagogical Sciences, (1), 192–198.* https://doi.org/10.31651/2524-2660-2025-1-192-198

Martí-Parreño, J., Seguí-Mas, E., & Seguí-Mas, E. (2024). Gamification and inclusive education: A bibliometric review. *Information, 15*(2), 89. https://doi.org/10.3390/info15020089

Mastorodimos, D., & Karagianni, A. (2018). *Η επίδραση της παιχνιδοποίησης με τη βοήθεια των ΤΠΕ σε εκπαιδευτική διαδικασία μαθητών Ειδικού Δημοτικού Σχολείου: Μια μελέτη περίπτωσης*. Στο 10th Conference on Informatics in Education: Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση. https://www.researchgate.net/publication/328783363_E_epidrase_tes_paichnidopoieses_me_te_boetheia_ton_TPE_se_ekpaideutike_diadikasia_matheton_Eidikou_Demotikou_Scholeiou_Mia_melete_periptoses

Matore, M. E. E., Zamri, A., Mistima, S. M., Adila, N. A., & Rina, E. M. (2018). The influence of Intellectual Quotient (IQ), Emotional Quotient (EQ) and Spiritual Quotient (SQ) against Adversity Quotient (AQ) on polytechnic students in Malaysia. *Journal of Engineering Science and Technology*, (Special Issue on ICETVESS 2017), 83-91.

Mattingly, V., & Kraiger, K. (2019). Can emotional intelligence be trained? A meta-analytical investigation. *Human Resource Management Review, 29*, 140–155. https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2018.03.002

Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2002). *Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test (MSCEIT) user's manual*. Multi-Health Systems.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

MacCann, C., Jiang, Y., Brown, L. E. R., Double, K. S., Bucich, M., & Minbashian, A. (2020). *Emotional intelligence predicts academic performance: A meta-analysis*. Psychological Bulletin, 146(2), 150–186. https://doi.org/10.1037/bul0000219

McKenney, S., & Reeves, T. C. (2018). *Conducting educational design research*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315105642

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.

Metzger, A., Alvis, L. M., Oosterhoff, B., Babskie, E., Syvertsen, A. K., & Wray-Lake, L. (2018). *The intersection of emotional and sociocognitive competencies with civic engagement in middle childhood and adolescence*. Journal of Youth and Adolescence, 47(?), 1–14. https://doi.org/10.1007/s10964-018-0910-9

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal design for learning: Theory and practice.* CAST.

Monib, W. K., Qazi, A., & Apong, R. A. (2024). *Microlearning beyond boundaries: A systematic review and a novel framework for improving learning outcomes.* Heliyon, 11(1), e41413. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e41413

Microsoft. (n.d.). *PowerPoint*. https://www.microsoft.com/microsoft-365/powerpoint

Mills, J. E., Treagust, D. (2003). Engineering Education. Is problem-Based Learning or Project-Based Learning the Answer? Australasian Journal of Engineering Education.

Nagy, J. T., & Duma, L. (2023). *Effectiveness of e-learning systems: A multidimensional approach*. *Computers & Education*, 194, 104687.

National Research Council. (2011). *Successful K–12 STEM education: Identifying effective approaches in science, technology, engineering, and mathematics.* National Academies Press. https://doi.org/10.17226/13158

Nicolopoulou, A. (2010). The alarming disappearance of play from early childhood education. *Human Development, 53*(1), 1–4. https://doi.org/10.1159/000268135

Nikou, S., & Economides, A. A. (2025). Microlearning in basic education: A systematic literature review. *Education Sciences, 15*(1), 45. https://doi.org/10.3390/educsci15010045

Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory* (3rd ed.). McGraw-Hill.

O'Grady, A., & Nag, S. (2024). *Promoting emotion understanding in middle childhood: A systematic review of school-based SEL programs. Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy, 4*, Article 100068. https://doi.org/10.1016/j.sel.2024.100068

OpenAI. (2024). ChatGPT (GPT-4) [Large language model]. https://chat.openai.com/

Ozkan, G., & Umdu Topsakal, U. (2021). Investigating the effectiveness of STEAM education: A meta-analysis. *Journal of Educational Research, 114*(4), 1–14. https://doi.org/10.1080/02635143.2020.1769586

Palasan, T. (2015). Being a teacher in the inclusive school. Journal Plus Education.

Pawar, R. (2020). Project-based learning: An innovative approach for integrating 21st century skills. Journal of Engineering Education Transformations, 33(4), 58–63.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.

Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity, 31*, 31–43. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.10.002

Petrides, K. V., Frederickson, N., & Furnham, A. (2006). Trait emotional intelligence and children's peer relations at school. British Journal of Educational Psychology, 76(2), 239–252. https://doi.org/10.1348/000709905X37690

Petrides, K. V., & Mavroveli, S. (2018). Theory and applications of trait emotional intelligence [PDF]. Psychology, 23(1), 24–36. https://psychometriclab.com/wp-content/uploads/2021/05/Psychology-trait-EI-2018.pdf

PBLWorks. (n.d.-a). Home. https://www.pblworks.org/

PBLWorks. (n.d.-b). The tricky part in PBL: Writing the driving question. https://www.pblworks.org/blog/tricky-part-pbl-writing-driving-question

PBLWorks. (n.d.-c). Sustained inquiry: A PBL tool for social justice. https://www.pblworks.org/blog/sustained-inquiry-pbl-tool-social-justice

PBLWorks. (n.d.-d). Authenticity: How to move projects toward being engaging & empowering. https://www.pblworks.org/blog/authenticity-how-move-projects-engaging-empowering

PBLWorks. (n.d.-e). Gold Standard PBL: Student voice & choice. https://www.pblworks.org/blog/gold-standard-pbl-student-voice-choice

PBLWorks. (n.d.-f). PBL mirror planning: Student reflection. https://www.pblworks.org/blog/pbl-mirror-planning-student-reflection

PBLWorks. (n.d.-g). Critique & revision. https://www.pblworks.org/what-is-pbl/gold-standard-project-design/critique-revision

PBLWorks. (n.d.-h). Power of professional presentations. https://www.pblworks.org/blog/power-professional-presentations

Project-Based Learning in STEAM Project. (n.d.). *Figure from research article on STEAM PBL* [Figure]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/figure/Project-Based-Learning-in-STEAM-Project-30_fig1_330904539 *(Creative Commons Attribution 3.0)*

Punie, Y., editor(s), Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu (Y. Punie, Ed.; EUR 28775 EN). Publications Office of the European Union.

Quigley, C. F., Herro, D., & Jamil, F. M. (2017). Developing a conceptual model of STEAM teaching practices. School Science and Mathematics, 117(1–2), 1–12. https://doi.org/10.1111/ssm.12201

Reeves, T. C. (2006). Design research from a technology perspective. In J. V. den Akker et al. (Eds.), *Educational design research* (pp. 52–66). Routledge.

Rehman, N., Huang, X., Mahmood, A., AlGerafi, M. A. M., & Javed, S. (2024). Project-based learning as a catalyst for 21st-Century skills and student engagement in the math classroom. Heliyon, 10(23), e39988. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39988

Riyadi, M., & Rahayu, Y. S. (2017). Strengthening the 21st century skills of elementary school students through the implementation of Project Based learning. In Proceedings of Social Sciences, Humanities and Economics Conference (SoSHEC 2017) (pp. 253–255). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/soshec-17.2018.50

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology,* 25(1), 54–67. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1020

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860.
https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860

Ryder, G. M., & van Krieken Robson, J. (2023). *Young children as citizens: Learning from practice in the early childhood setting*. Journal of Childhood, Education & Society, 4(2), 114–123. https://doi.org/10.37291/2717638X.202342263

Saarni, C. (1999). The development of emotional competence. Guilford Press.

Saarni, C. (2011). Emotional development in childhood. In M. Lewis, J. M. Haviland-Jones, & L. F. Barrett (Eds.), *Handbook of emotions* (3rd ed., pp. 364–379). Guilford Press.

Sachdeva, N. (2023, August 10). *Let's focus on 'Learning' in MicroLearning*. Learning Scientists. https://www.learningscientists.org/blog/2023/8/10

Sailer, M., & Homner, L. (2024). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review, 36*, 1–30. https://doi.org/10.1007/s10648-023-097468

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Schools for Inclusion (2020). Οδηγός Συμπεριληπτικής Εκπαίδευσης. Προς μία ολική σχολική προσέγγιση για την συμπεριληπτική-ενταξιακή εκπαίδευση των παιδιών που ανήκουν σε ομάδες μεταναστών, προσφύγων, αιτούντων άσυλο καθώς και των ασυνόδευτων παιδιών. [Οδηγός]. Erasmus+ Programme, European Commission. https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/74a8c773-23e2-4f17-a6cd-9bf90ee4a226/S4I_-_The_Inclusive_Education_Guidelines_-_Greek.pdf

Setyowati, S., Rakhmawati, N. I. S., Fitri, R., Saroinsong, W. P., & Simatupang, N. D. (2023). Project-Based Learning in Improving Early Childhood Children's Ability to Know Social and Geographical Environments. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(3), 3461–3467. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4653

Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Houghton Mifflin.

Shail, M. S. (2019). *Using micro-learning on mobile applications to increase knowledge retention and work performance: A review of literature. Cureus, 11*(8), e5307. https://doi.org/10.7759/cureus.5307

Sharma, D., & Sharma, J. (2023). Evolution of gamification, its implications, and its statistical impact on the society. ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 4(2SE). https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2se.2023.456

Sigit, D. V., Azrai, E. P., & Hidayat, A. (2022). STEAM-based project learning: Effects on students' creativity and problem-solving skills. *Journal of Education and Learning, 11*(2), 1–9. https://doi.org/10.5539/jel.v11n2p1

Slavin, R. E. (2014). *Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work?* Annals of Psychology, 30(3), 785–791.

Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K–12 blended learning*. Innosight Institute.

Subban, P. (2006). Differentiated instruction: A research basis. *International Education Journal, 7*(7), 935–947.

Suno. (n.d.). *Suno AI*. https://suno.ai/

Tavakol, M., & Dennick, R. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education, 2*, 53–55. https://doi.org/10.5116/ijme.4dfb.8dfd

Toda, A. M., Oliveira, W., Klock, A. C. T., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., Gasparini, I., & Isotani, S. (2024). An updated systematic mapping on gamification in education. *Computers & Education*, 196, 104702. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104702

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.

Tomlinson, C. A. (2005). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). ASCD.

UNESCO. (2017). *A guide for ensuring inclusion and equity in education*. UNESCO.

UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020: Inclusion and education—All means all*. UNESCO.

UNESCO. (2024). Mainstreaming social and emotional learning in education systems: Policy guide.

United Nations. (2023). Sustainable Development Guidelines - SDG Guidelines [PDF]. https://www.un.org/sustainabledevelopment/wp-content/uploads/2023/09/E_SDG_Guidelines_Sep20238.pdf

Vega, A., Cabello, R., Megías-Robles, A., Gómez-Leal, R., & Fernández-Berrocal, P. (2022). *Emotional intelligence and aggressive behaviors in adolescents: A systematic review and meta-analysis*. Trauma, Violence, & Abuse, 23(4), 1173–1183. https://doi.org/10.1177/1524838021991296

Venkat, M. V., O'Sullivan, P. S., Young, J. Q., & Sewell, J. L. (2020). Using cognitive load theory to improve teaching in the clinical workplace. MedEdPORTAL, 16(1), 10983. https://doi.org/10.15766/mep_2374-8265.10983

Vesely Maillefer, A., Udayar, S., & Fiori, M. (2018). *Enhancing the prediction of emotionally intelligent behavior: The PAT integrated framework involving trait EI, ability EI, and emotion information processing*. *Frontiers in Psychology, 9*, Article 1078. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01078

Vijayalakshmi, M., Patil, P., & Karikatti, G. (2022). *Effective assessment strategies for project-based learning*. Journal of Engineering Education Transformations, 36(S1), 154–160. https://doi.org/10.16920/jeet/2022/v36is1/22187

Vorlíček, R. (2024). Non-inclusive teaching of students with special educational needs: Mapping practices and justifications in a primary school. *International Journal of Inclusive Education*. https://doi.org/10.1080/13603116.2024.2398635

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.

Williams, M. K. (2017). John Dewey in the 21st century. SUNY Buffalo State University.

Witte, J., Westbrook, R. & Witte, M.M. (2017). Gamification and Training. In W.B. James, & C. Cobanoglu (Eds.), Proceedings of the Global Conference on Education and Research: Volume 1. Conference proceedings of the Global Conference on Education & Research, Sarasota, Florida, USA. Retrieved from https://scholarcommons.usf.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1009&context=anah eipublishing#page=71

Wood, R., & Bandura, A. (1989). Impact of conceptions of ability on self-regulatory mechanisms and complex decision making. *Journal of Personality and Social Psychology, 56*(3), 407–415. https://doi.org/10.1037/0022-3514.56.3.407

Yakman, G. (2008). *STEAM education: An overview of creating a model of integrative education.* In *Pupil's Attitudes Toward Technology Conference Proceedings* (pp. 335–358).

Zapata, G. C., Kalantzis, M., & Cope, B. (2023). Multiliteracies in International Educational Contexts: Towards Education Justice. Routledge.

Zins, J. E., Weissberg, R. P., Wang, M. C., & Walberg, H. J. (Eds.). (2004). *Building academic success on social and emotional learning*. Teachers College Press.

Παράρτημα

Παράρτημα Α

Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeP9RPuliiqtL2Dqp8r1Z81VXssfM1WojdJIMWRKplfynB91Q/viewform?usp=publish-editor

Προς Εκτύπωση

https://docs.google.com/document/d/1YjqwYi5dzSQuxhix9Racc01DahTf4PcdItVTWcHKwNE/edit?usp=sharing

Το παρόν ερωτηματολόγιο, έχει διαμορφωθεί λαμβάνοντας υπόψη την αναγκαιότητα μιας ενιαίας προσέγγισης ως προς τις διαστάσεις και τα κριτήρια αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας του εκπαιδευτικού σεναρίου (Gancevska & Ramanauskaite, 2024). Έτσι, εκπαιδευτικοί καλούνται να συμβάλλουν με την εμπειρία τους από το E-Course, απαντώντας σε σύντομες ερωτήσεις για κάθε μία από τις 8 διαστάσεις που αφορούν το σύνολο του ψηφιακού μαθήματος, σύμφωνα με τους Gancevska & Ramanauskaite (2024). Ο χρόνος συμπλήρωσης εκτιμάται στα 4-6 λεπτά. Χρησιμοποιείται κλίμακα Likert για το σύνολο των ερωτήσεων, ενώ στο τέλος προσφέρεται μία ανοιχτή ερώτηση για την διατήρηση της ποιότητας, ώστε οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί να μπορούν να προσθέσουν σχόλια, σημειώσεις, διευκρινίσεις, προβλήματα, προτάσεις βελτίωσης.
Κλίμακα Likert 1-5 (1-Καθόλου, 5-Απόλυτα)

(α) Εισαγωγή στο μάθημα

1. Η εισαγωγή παρουσιάζει με σαφήνεια το θέμα και το πλαίσιο του μαθήματος.
2. Η εισαγωγή βοηθά τον εκπαιδευτικό να κατανοήσει τον σκοπό του μαθήματος.
3. Η εισαγωγή είναι κατάλληλη για το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών της Α’ Δημοτικού.
4. Η εισαγωγή κινητοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών.
5. Οι οδηγίες έναρξης του μαθήματος είναι σαφείς και κατανοητές.
6. Η εισαγωγή συνδέεται με εμπειρίες οικείες στα παιδιά.
7. Η εισαγωγή προετοιμάζει ομαλά τη μετάβαση στις κύριες δραστηριότητες.

(β) Μαθησιακοί στόχοι

1. Οι μαθησιακοί στόχοι είναι σαφώς διατυπωμένοι.
2. Οι στόχοι είναι κατανοητοί από τον εκπαιδευτικό.
3. Οι στόχοι συνδέονται άμεσα με τις προτεινόμενες δραστηριότητες.
4. Οι στόχοι είναι ρεαλιστικοί για μαθητές Α’ Δημοτικού.
5. Οι στόχοι καλύπτουν κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες.

6. Οι στόχοι ευθυγραμμίζονται με τις αρχές της συμπερίληψης.
7. Οι στόχοι συμβάλλουν στην καλλιέργεια της ενεργού πολιτειότητας.

(γ) Δραστηριότητες μάθησης

1. Οι δραστηριότητες προάγουν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών.
2. Οι δραστηριότητες ενθαρρύνουν τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.
3. Οι δραστηριότητες είναι κατάλληλες για την ηλικία των μαθητών.
4. Οι δραστηριότητες επιτρέπουν διαφοροποίηση ως προς τον ρυθμό μάθησης.
5. Οι δραστηριότητες είναι παιγνιώδεις χωρίς να χάνεται ο μαθησιακός στόχος.
6. Υπάρχει λογική αλληλουχία και κλιμάκωση δυσκολίας στις δραστηριότητες.
7. Οι δραστηριότητες μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικά μαθησιακά προφίλ.

(δ) Αξιολόγηση και μέτρηση

1. Οι τρόποι αξιολόγησης συνδέονται με τους μαθησιακούς στόχους.
2. Η αξιολόγηση είναι κατάλληλη για μαθητές Α' Δημοτικού.
3. Προβλέπεται διαμορφωτική αξιολόγηση κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
4. Τα κριτήρια αξιολόγησης είναι σαφή για τον εκπαιδευτικό.
5. Η αξιολόγηση δίνει έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία και όχι μόνο στο αποτέλεσμα.
6. Υπάρχουν ευκαιρίες για ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια του μαθήματος.
7. Οι τρόποι αξιολόγησης μπορούν να προσαρμοστούν σε μαθητές με διαφορετικές ανάγκες.

(ε) Αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση

1. Το σενάριο ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών.
2. Προβλέπεται ουσιαστική ανατροφοδότηση από τον εκπαιδευτικό.
3. Η ανατροφοδότηση είναι άμεση και υποστηρικτική.
4. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εκφράζουν σκέψεις και συναισθήματα.
5. Υπάρχουν ευκαιρίες για συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων.
6. Η αλληλεπίδραση συμβάλλει στη δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη.
7. Προβλέπονται μορφές αναστοχασμού κατάλληλες για την ηλικία των μαθητών.

(στ) Ποιότητα περιεχομένου

1. Το περιεχόμενο είναι παιδαγωγικά τεκμηριωμένο.

2. Το περιεχόμενο είναι κατάλληλο για το γνωστικό επίπεδο των μαθητών, σε τέτοιο βαθμό ώστε να μπορεί να χτίσει γνώση.
3. Το περιεχόμενο συνδέεται με βιωματικές ή καθημερινές εμπειρίες των παιδιών.
4. Το περιεχόμενο προάγει αξίες σεβασμού και αποδοχής της διαφορετικότητας.
5. Το περιεχόμενο υποστηρίζει την ανάπτυξη κοινωνικοσυναισθηματικών δεξιοτήτων.
6. Το περιεχόμενο είναι συνεπές με τους στόχους του μαθήματος.
7. Το περιεχόμενο παρουσιάζεται με απλή και κατανοητή γλώσσα.

(ζ) Οργάνωση του μαθήματος

1. Η συνολική δομή του μαθήματος είναι σαφής.
2. Τα στάδια του μαθήματος παρουσιάζονται με λογική σειρά.
3. Ο χρόνος που προβλέπεται για τις δραστηριότητες είναι ρεαλιστικός.
4. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι σαφώς προσδιορισμένος.
5. Το σενάριο μπορεί να εφαρμοστεί σε πραγματικές συνθήκες τάξης.
6. Παρέχονται σαφείς οδηγίες για την εφαρμογή του μαθήματος.
7. Το μάθημα μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά σχολικά πλαίσια.

(η) Πολυμέσα και διαδραστικότητα

1. Τα πολυμέσα υποστηρίζουν τον μαθησιακό στόχο του μαθήματος.
2. Η χρήση πολυμέσων είναι κατάλληλη για μαθητές Α’ Δημοτικού.
3. Η διαδραστικότητα ενισχύει τη συμμετοχή των μαθητών.
4. Τα πολυμέσα δεν αποσπούν την προσοχή από το περιεχόμενο.
5. Η τεχνολογία που απαιτείται είναι ρεαλιστική για το σχολικό περιβάλλον.
6. Υπάρχει πρόβλεψη για προσβασιμότητα (απλές οδηγίες, οπτική υποστήριξη).
7. Τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικές ανάγκες μαθητών.

Ερώτηση (ανοιχτού τύπου)
Παρακαλούμε καταγράψτε τυχόν σχόλια, παρατηρήσεις ή προτάσεις σχετικά με το προτεινόμενο E-Course.

Ερώτηση (ανοιχτού τύπου)
Υπάρχουν σημεία του E-Course που, κατά τη γνώμη σας, θα μπορούσαν να βελτιωθούν ή να εμπλουτιστούν; Παρακαλούμε διευκρινίστε.

Checklist Παρατήρησης Κοινωνικοσυναισθηματικών Συμπεριφορών

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfaYMvLsuSi2zS9lLNNEfVGZ5LibLV1PcS9aBnyDtdbfaNHpQ/viewform?usp=publish-editor
Προς Εκτύπωση
https://docs.google.com/document/d/1u03gpJjfH0krvG1YjkTZu2DA3jbqaimStwahvCU-bmE/edit?usp=sharing

Προτείνεται, στο πλαίσιο της εφαρμογής του E-Course, η χρήση checklist παρατήρησης από τον/την εκπαιδευτικό πριν και μετά την παρέμβαση, με σκοπό τη διαμορφωτική αποτίμηση στάσεων και συμπεριφορών των μαθητών και τον παιδαγωγικό αναστοχασμό, χωρίς ερευνητική χρήση ή γενίκευση αποτελεσμάτων.
Το Checklist παρέχεται σε μορφή Google Forms, αλλά και σε εκτυπώσιμη μορφή, στο website των Μικρών Ονειροναυτών για τυχόν λόγους απορρήτου των πληροφοριών.

Α΄ Δημοτικού – Ενδεικτικό εργαλείο
Κλίμακα: Ναι / Μερικώς / Όχι

Υποομάδα Α: Συναισθηματική Νοημοσύνη (Goleman)

Α/Α	Στοιχείο προς παρατήρηση	Ναι	Μερικώς	Όχι
1	Αναγνωρίζει και ονομάζει βασικά συναισθήματα	☐	☐	☐
2	Εκφράζει πώς νιώθει με λόγια, εικόνα ή κίνηση	☐	☐	☐
3	Αντιλαμβάνεται πότε μια δραστηριότητα του προκαλεί δυσκολία	☐	☐	☐
4	Προσπαθεί να διαχειριστεί απογοήτευση ή θυμό	☐	☐	☐
5	Περιμένει τη σειρά του κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων	☐	☐	☐
6	Ακολουθεί βασικούς κανόνες συμπεριφοράς	☐	☐	☐
7	Αναγνωρίζει συναισθήματα συμμαθητών	☐	☐	☐
8	Ανταποκρίνεται με ενσυναίσθηση στα συναισθήματα άλλων	☐	☐	☐
9	Συνεργάζεται με άλλους για κοινή δραστηριότητα	☐	☐	☐
10	Διαχειρίζεται μικρές συγκρούσεις με υποστήριξη	☐	☐	☐

Υποομάδα Β: Κοινωνικοσυναισθηματική Μάθηση (SEL – CASEL)

Α/Α	Στοιχείο προς παρατήρηση	Ναι	Μερικώς	Όχι
11	Συμμετέχει ενεργά στις δραστηριότητες	☐	☐	☐
12	Ακούει τους άλλους χωρίς να διακόπτει	☐	☐	☐
13	Δέχεται διαφορετικές απόψεις ή τρόπους συμμετοχής	☐	☐	☐
14	Δείχνει σεβασμό στη διαφορετικότητα	☐	☐	☐
15	Ζητά βοήθεια όταν τη χρειάζεται	☐	☐	☐
16	Αναλαμβάνει απλούς ρόλους ή ευθύνες	☐	☐	☐
17	Κάνει επιλογές σχετικές με τη δραστηριότητα	☐	☐	☐

Α/Α	Στοιχείο προς παρατήρηση	Ναι	Μερικώς	Όχι
18	Προσπαθεί να ολοκληρώσει μια εργασία	☐	☐	☐
19	Δείχνει πρόθεση να βοηθήσει συμμαθητές	☐	☐	☐
20	Διατηρεί θετική στάση απέναντι στη μάθηση	☐	☐	☐

Υποομάδα Γ: PAT Integrated Framework – Συμπεριφορά σε Πλαίσιο

Α/Α	Στοιχείο προς παρατήρηση	Ναι	Μερικώς	Όχι
21	Προσαρμόζει τη συμπεριφορά του στο πλαίσιο της δραστηριότητας	☐	☐	☐
22	Παραμένει συγκεντρωμένος για σύντομο χρονικό διάστημα	☐	☐	☐
23	Αντιδρά με τρόπο ανάλογο της κατάστασης	☐	☐	☐
24	Διακόπτει ακατάλληλη συμπεριφορά μετά από υπενθύμιση	☐	☐	☐
25	Ανταποκρίνεται σε οδηγίες στο ψηφιακό περιβάλλον	☐	☐	☐
26	Συμμετέχει σε συνεργατικές δραστηριότητες του E-Course	☐	☐	☐
27	Διαχειρίζεται δυσκολίες κατά τη χρήση ψηφιακών μέσων	☐	☐	☐
28	Επιδεικνύει ευελιξία σε αλλαγές δραστηριοτήτων	☐	☐	☐
29	Εκδηλώνει συναισθηματικά κατάλληλη συμπεριφορά στο μάθημα	☐	☐	☐
30	Συνδέει τη συναισθηματική εμπειρία με δράση ή απόφαση	☐	☐	☐

Παράρτημα Β:

Εκπαιδευτικό Σενάριο

Αναλυτικό Εκπαιδευτικό Σενάριο E-Course

E-Course Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες: Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ, εμείς, στη Δράση»
Μικτή μάθηση, Ενεργός Πολιτειότητα, Συναισθηματική νοημοσύνη, Συμπερίληψη, Ένταξη
Α' Δημοτικού
SDG3, SDG10, SDG16
Πρόγραμμα Σπουδών (Π.Σ.) «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» του Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων
Σημείωση: Μπορεί να ενταχθεί στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Συνεδρία 1 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45') Μορφή: Ολομέλεια – δυάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί των Φίλων: Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (εικόνα/διαφάνεια γνωριμίας) Διαδραστικός πίνακας ή προβολή εικόνων Ηχητικό αρχείο Χρήση: υποστηρικτική – όχι υποχρεωτική Το επίκεντρο παραμένει ο κύκλος συζήτησης Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Αφηγηματική εισαγωγή (story-based prompt) Κύκλος συζήτησης (circle time) Turn and Talk: σύντομη ανταλλαγή πληροφοριών σε δυάδες Think–Pair–Share (απλοποιημένη μορφή): σκέφτομαι – μιλάω με έναν συμμαθητή – μοιράζομαι στην ομάδα
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Κύκλος γνωριμίας – «Λέω ποιος είμαι» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα αντικείμενο-ομιλητή, π.χ. ένα αρκουδάκι, και ξεκινά παρουσιάζοντας τον εαυτό του ως μέλος της ομάδας, δίνοντας το παράδειγμα. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Καθόμαστε όλοι σε κύκλο για να βλέπουμε ο ένας τον άλλον. Όταν κρατάμε το αρκουδάκι, μιλάμε. Οι υπόλοιποι ακούμε. Κατόπιν, δίνουμε το αρκουδάκι στον επόμενο και μιλά πλέον εκείνος.» Κάθε μαθητής λέει το όνομά του και μία απλή πληροφορία (π.χ. «Μου αρέσει να ζωγραφίζω»).

Πρότυπο μοντελοποίησης από τον εκπαιδευτικό Ο εκπαιδευτικός λέει, κρατώντας το αντικείμενο-ομιλητή: «Θα ξεκινήσω εγώ για να σας δείξω πώς συστηνόμαστε. Με λένε …….. Μου αρέσει …….. Σήμερα νιώθω …….. Τώρα δίνω το αρκουδάκι στον συμμαθητή μου.» Ρόλος εκπαιδευτικού: μοντελοποιεί τον τρόπο παρουσίασης, ενθαρρύνει χωρίς πίεση, αποδέχεται όλες τις απαντήσεις. Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: συμμετοχή στον κύκλο, τήρηση σειράς, βασική ακρόαση. Σύνδεση με την αξιολόγηση: Πρώτες παρατηρήσεις για: συμμετοχή, άνεση έκφρασης, τήρηση κανόνων συζήτησης.
Δραστηριότητα 2: Turn and Talk – «Ακούω τον φίλο μου» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Οι μαθητές χωρίζονται σε δυάδες. Κάθε παιδί μιλά για 30–40'' και το άλλο ακούει χωρίς να διακόπτει. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Τώρα θα μιλήσει πρώτα ο ένας και ο άλλος θα ακούει. Δεν μιλάμε μαζί – ακούμε. Μετά αλλάζουμε παίρνει το επόμενο παιδί τον λόγο.» Θέμα συζήτησης: «Ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι;» Ρόλος εκπαιδευτικού: καθορίζει τον χρόνο, παρατηρεί, ενισχύει θετικά την προσπάθεια ακρόασης. Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: εναλλαγή ρόλων, προσπάθεια ακρόασης, απλή λεκτική επικοινωνία. Σύνδεση με αξιολόγηση: Παρατηρούνται: δεξιότητες σχέσεων (SEL), κοινωνικές δεξιότητες (EI), συνεργατική συμπεριφορά.
Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Η στρατηγική εφαρμόζεται σε πολύ απλή μορφή. Think: ο εκπαιδευτικός θέτει ερώτηση. Pair: τα παιδιά συζητούν σύντομα στη δυάδα. Share: λίγες απαντήσεις στην ολομέλεια. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Τι κάνουμε όταν ακούμε κάποιον; Πώς δείχνουμε ότι ακούμε;» Ρόλος εκπαιδευτικού: καταγράφει απλές απαντήσεις (π.χ. στον πίνακα με σύμβολα), συνδέει τις απαντήσεις με θετικές συμπεριφορές. Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: διατύπωση σκέψεων, ανταλλαγή απόψεων, σεβασμός στη σειρά. Σύνδεση με αξιολόγηση: Ενδεικτικοί δείκτες: κοινωνική επίγνωση, λεκτική συμμετοχή, σεβασμός άλλων.
Δραστηριότητα 4: Διαμόρφωση κοινών συμφωνιών – «Πώς ακούμε στην τάξη μας» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Η τάξη συνδιαμορφώνει 3–4 απλές συμφωνίες, π.χ.: Κοιτάζω αυτόν που μιλά, Περιμένω τη σειρά μου, Δεν κοροϊδεύω. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Ας φτιάξουμε τους κανόνες που μας βοηθούν να νιώθουμε καλά όταν μιλάμε και ακούμε.» -Οι κανόνες αποτυπώνονται με λόγια ή σύμβολα. Απλοί κανόνες τάξης (όπως θα διαμορφωθούν από τα παιδιά)

Ακούμε όταν κάποιος μιλάει. Περιμένουμε τη σειρά μας για να μιλήσουμε. Μιλάμε με ήρεμη φωνή. Σεβόμαστε τους φίλους μας και τα πράγματά τους. Ζητάμε συγγνώμη όταν κάνουμε λάθος. Λέμε “ευχαριστώ” και “παρακαλώ”. Βοηθάμε ο ένας τον άλλον. Προσπαθούμε όλοι να συμμετέχουμε στην ομάδα. Λύνουμε τις διαφωνίες μας με λόγια και όχι με φωνές ή χέρια. Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγεί, απλοποιεί, διασφαλίζει ότι όλοι κατανοούν. Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων, αποδοχή κοινών κανόνων. Σύνδεση με αξιολόγηση: Θεμέλιο για: ενεργό πολιτειότητα, ισότιμη συμμετοχή, συμπεριληπτικό κλίμα.
Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός σε κύκλο (Χρόνος: 5’) Περιγραφή: Σύντομος κύκλος κλεισίματος. Χρησιμοποιείται πάλι το αντικείμενο-ομιλητής. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πώς νιώσατε σήμερα στην τάξη; Τι σας άρεσε περισσότερο;» Οι μαθητές μπορούν: να μιλήσουν ή να δείξουν με κάρτα/χειρονομία. Ρόλος εκπαιδευτικού: συνοψίζει, ενισχύει θετικά, συνδέει με την επόμενη συνεδρία. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 2 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’) Μορφή: Ολομέλεια – δυάδες – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Καρδιάς: Αναγνωρίζουμε συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (κάρτες συναισθημάτων) Προβολή σύντομου βίντεο Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Think–Pair–Share (απλοποιημένη μορφή): σκέφτομαι πώς νιώθω → το λέω σε έναν συμμαθητή → το μοιράζομαι στην ομάδα Think Aloud (μοντελοποίηση από τον εκπαιδευτικό) Συζήτηση σε κύκλο (circle time)
Μουσική Εισαγωγή

(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων – «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός δείχνει παρουσίαση με εικόνες που δείχνουν βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, θυμός, φόβος, ντροπή). Τα παιδιά παρατηρούν. Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Κοιτάξτε προσεκτικά το πρόσωπο. Πώς νομίζετε ότι νιώθει; Πώς φαίνεται αυτό το συναίσθημα στο πρόσωπο ή στο σώμα μας;» Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγεί την παρατήρηση, δέχεται όλες τις απαντήσεις, ονοματίζει καθαρά το συναίσθημα. Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: λεκτική συμμετοχή, προσπάθεια αναγνώρισης συναισθημάτων, σεβασμός διαφορετικών απαντήσεων.
Δραστηριότητα 2: Modeling & sentence frames -Think Aloud – «Σήμερα νιώθω… » (Χρόνος: 10’) Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός μοντελοποιεί την έκφραση συναισθήματος και δίνει γλωσσικό πλαίσιο. Πρότυπο εκπαιδευτικού «Σήμερα νιώθω χαρούμενη, γιατί είμαστε όλοι μαζί.» Πρότυπο για τους μαθητές (λεκτικά): Σήμερα νιώθω _____, επειδή _____. (Εναλλακτικά χωρίς “γιατί”, για παιδιά που δυσκολεύονται.) Ρόλος εκπαιδευτικού: ενθαρρύνει χωρίς υποχρέωση, επιτρέπει μη λεκτική έκφραση (κάρτα/χειρονομία). Σύνδεση με αξιολόγηση: Δείκτες αυτοεπίγνωσης και έκφρασης συναισθήματος.
Δραστηριότητα 3: Turn and Talk – «Πότε ένιωσες έτσι;» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή: Σε δυάδες, τα παιδιά μοιράζονται μια απλή εμπειρία. Εκφώνηση: «Πότε ένιωσες χαρούμενος/λυπημένος/θυμωμένος; Ο φίλος σου ακούει χωρίς να μιλά.» Ρόλος εκπαιδευτικού: θυμίζει εναλλαγή ρόλων, παρατηρεί ακρόαση και σεβασμό. Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: ακρόαση, βασική ενσυναίσθηση, εναλλαγή ρόλων.
Δραστηριότητα 4: Μικρή ομαδική σύνδεση – «Τι μπορώ να κάνω όταν ο άλλος νιώθει έτσι;» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή: Σε μικρές ομάδες (3–4), τα παιδιά προτείνουν απλές πράξεις φροντίδας. Εκφώνηση: «Αν ο φίλος μου είναι λυπημένος, τι μπορώ να κάνω για να τον βοηθήσω;» Οι απαντήσεις καταγράφονται προφορικά (π.χ. «του μιλάω», «του χαμογελάω»). Ρόλος εκπαιδευτικού: συνδέει πράξεις με συναισθήματα, αναδεικνύει τη σημασία του σεβασμού.
Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’) Εκφώνηση: «Τι νέο έμαθες σήμερα για τα συναισθήματα; Πώς θα καταλάβεις πώς νιώθει ένας φίλος σου;» Οι μαθητές απαντούν προφορικά ή με κάρτα. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος

(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 3 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45') Μορφή: Ολομέλεια – μικρές ομάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Ισορροπίας: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (εικονικά σενάρια / σκηνές) Προβολή εικόνων με κοινωνικές καταστάσεις Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Turn-and-Talk (σύντομες ανταλλαγές σε δυάδες) Συζήτηση βασισμένη σε σενάρια (scenario-based discussion) Guided questioning από τον εκπαιδευτικό
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Αφήγηση σύντομου σεναρίου – «Τι συνέβη στην ομάδα;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός αφηγείται ένα πολύ απλό κοινωνικό σενάριο. Παράδειγμα σεναρίου: «Στην ώρα της ζωγραφικής, τρία παιδιά πήραν όλους τους μαρκαδόρους και ένα παιδί έμεινε χωρίς.» Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πώς νιώθει το παιδί που έμεινε χωρίς μαρκαδόρο; Αυτό είναι δίκαιο ή άδικο;» Ρόλος εκπαιδευτικού: κρατά ουδέτερη στάση, ενθαρρύνει διαφορετικές απόψεις, βοηθά στην ονομασία συναισθημάτων. Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: αναγνώριση συναισθημάτων άλλου, λεκτική αιτιολόγηση.
Δραστηριότητα 2: Ομαδική ταξινόμηση – «Δίκαιο ή Άδικο;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή Τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4). Κάθε ομάδα συζητά 2–3 καρτέλες καταστάσεων (π.χ. παιχνίδι, σειρά, βοήθεια). Εκφώνηση: «Συζητήστε στην ομάδα σας και αποφασίστε: Είναι δίκαιο ή άδικο; Γιατί;» Ρόλος εκπαιδευτικού: παρατηρεί συνεργασία, βοηθά με ερωτήσεις (scaffolding), δεν δίνει «σωστές» απαντήσεις.
Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αλλιώς;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Τα παιδιά σκέφτονται ατομικά, συζητούν σε δυάδα, μοιράζονται μία ιδέα στην ολομέλεια.

Εκφώνηση: «Τι θα μπορούσε να γίνει για να είναι πιο δίκαιο;» Ρόλος εκπαιδευτικού: καταγράφει προτάσεις προφορικά, αναδεικνύει λύσεις συνεργασίας. Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: ανάληψη προοπτικής άλλου, προτάσεις ισότητας.
Δραστηριότητα 4: Σύνδεση με την ομάδα μας – «Στην τάξη μας πότε είναι δίκαιο;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή: Συζήτηση στην ολομέλεια με εστίαση στην τάξη. Εκφώνηση: «Πότε νιώθουμε ότι κάτι είναι δίκαιο στην τάξη μας; Πώς μπορούμε να φροντίζουμε να νιώθουν όλοι καλά;» Σημαντικό! Δεν θεσπίζονται ακόμη κανόνες – αυτό θα γίνει στη Συνεδρία 4. Ρόλος εκπαιδευτικού: γεφυρώνει εμπειρίες, προετοιμάζει τη λογική της επόμενης συνεδρίας.
Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός (Χρόνος: 5') Εκφώνηση: «Τι σημαίνει για εσένα δίκαιο; Πώς καταλαβαίνουμε ότι κάτι είναι άδικο;» Οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν: προφορικά, με χειρονομία. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 4 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45') Μορφή: Ολομέλεια – μικρές ομάδες – κύκλος (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ασφάλειας: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (αφίσα κανόνων τάξης) Προβολή συμβόλων/ εικονιδίων Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Think–Pair–Share (σκέφτομαι – συζητώ – μοιράζομαι) Συνδιαμόρφωση κανόνων (co-construction of rules) Role-play με σύντομα, καθημερινά σενάρια
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Επαναφορά εμπειριών – «Πότε δεν νιώθουμε καλά;» (Χρόνος: 10') Περιγραφή Σύντομη συζήτηση βασισμένη στις εμπειρίες των παιδιών.

Εκφώνηση εκπαιδευτικού
«Θυμάστε στιγμές που κάποιος ένιωσε άσχημα στην τάξη ή στο παιχνίδι;
Τι συνέβη τότε;»
Ρόλος εκπαιδευτικού
διευκολύνει τον διάλογο,
αποφεύγει προσωποποίηση,
συνδέει συναισθήματα με συμπεριφορές.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές
αναγνώριση συναισθημάτων,
περιγραφή κοινωνικών καταστάσεων

Δραστηριότητα 2: Ομαδική πρόταση κανόνων – «Τι μας βοηθά να νιώθουμε ασφαλείς;» (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή
Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4) και προτείνουν 1–2 κανόνες.
Εκφώνηση
«Σκεφτείτε στην ομάδα σας:
Τι μπορούμε να κάνουμε όλοι για να νιώθουμε καλά και ασφαλείς στην τάξη;»
Οι κανόνες:
διατυπώνονται θετικά,
με απλή γλώσσα.
Ρόλος εκπαιδευτικού
βοηθά στη διατύπωση,
εξασφαλίζει ότι όλοι ακούγονται,
απλοποιεί χωρίς να επιβάλλει.

Δραστηριότητα 3: Συλλογική συμφωνία – «Οι κανόνες της τάξης μας» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή
Οι ομάδες παρουσιάζουν τις προτάσεις τους.
Η τάξη καταλήγει σε κοινή λίστα 5–7 κανόνων.
Εκφώνηση
«Ας δούμε ποιοι κανόνες είναι σημαντικοί για όλους μας.
Συμφωνούμε να τους τηρούμε;»
⚠️ Δεν γίνεται ψηφοφορία· επιδιώκεται συναίνεση.
Ρόλος εκπαιδευτικού
συντονίζει,
συνοψίζει,
τονίζει τη συλλογική ευθύνη.

Δραστηριότητα 4: Γλωσσικές πράξεις σεβασμού – «Λέω συγγνώμη, λέω ευχαριστώ» (Χρόνος: 5’)
Περιγραφή
Σύντομη δραματοποίηση ή προφορικά παραδείγματα.
Εκφώνηση
«Πότε λέμε “συγγνώμη”;
Πότε λέμε “ευχαριστώ”;»
Τα παιδιά δίνουν απλά παραδείγματα.
Σύνδεση με EI/SEL: Αυτορρύθμιση, υπεύθυνη συμπεριφορά, σεβασμός.

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Δέσμευση ομάδας (Χρόνος: 5’)

Εκφώνηση «Οι κανόνες αυτοί είναι για όλους μας. Τι μπορούμε να κάνουμε αν κάποιος ξεχάσει έναν κανόνα;» (π.χ. υπενθύμιση με λόγια, βοήθεια) Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 5 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45') Μορφή: Μικρές ομάδες – ολομέλεια (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Ρόλων: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (κάρτες ρόλων) Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Buddy work (συνεργασία σε δυάδες) Απλή ομαδοσυνεργατική εργασία με ρόλους Guided cooperative learning
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Τι σημαίνει «ομάδα»; (Χρόνος: 5') Περιγραφή Σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια. Εκφώνηση εκπαιδευτικού «Τι σημαίνει να δουλεύουμε σε ομάδα; Τι χρειάζεται για να τα καταφέρουμε όλοι μαζί;» Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με τους κανόνες της προηγούμενης συνεδρίας.
Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων & ανάθεση ρόλων (Χρόνος: 10') Περιγραφή Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3–4). Κάθε ομάδα έχει σαφείς, απλούς ρόλους, π.χ.: ο Συντονιστής (φροντίζει να μιλούν όλοι), Ο Χρονόμετρος (θυμίζει τον χρόνο), ο Υπεύθυνος Υλικών, ο Εκπρόσωπος της ομάδας. Εκφώνηση

«Σε κάθε ομάδα όλοι είναι σημαντικοί. Ο καθένας έχει έναν ρόλο για να βοηθά την ομάδα.» Οι ρόλοι μπορούν να εναλλάσσονται.
Δραστηριότητα 3: Συνεργατική αποστολή – «Φτιάχνουμε κάτι μαζί» (Χρόνος: 15’) Περιγραφή Κάθε ομάδα καλείται να ολοκληρώσει μια απλή κοινή αποστολή, π.χ.: να φτιάξει μια αφίσα «Η ομάδα μας», ή να κατασκευάσει κάτι με απλά υλικά. Εκφώνηση «Στόχος είναι να συνεργαστείτε και να συμμετέχουν όλοι. Δεν μας νοιάζει να είναι τέλειο – μας νοιάζει να το φτιάξουμε μαζί.» Ρόλος εκπαιδευτικού παρατηρεί αλληλεπίδραση, υπενθυμίζει ρόλους και κανόνες, παρεμβαίνει υποστηρικτικά, όχι διορθωτικά. Παρατηρήσιμες συμπεριφορές συμμετοχή όλων, σεβασμός ρόλων, συνεργατική επίλυση μικρών δυσκολιών.
Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση ομάδων – «Τι κάναμε μαζί» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή Κάθε ομάδα παρουσιάζει το αποτέλεσμα και τη συνεργασία της. Εκφώνηση «Ποιος ρόλος σας βοήθησε περισσότερο; Τι κάνατε όταν κάτι ήταν δύσκολο;»
Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’) Εκφώνηση «Πώς ένιωσες δουλεύοντας σε ομάδα; Τι θα ήθελες να κάνεις καλύτερα την επόμενη φορά;» Οι μαθητές απαντούν προφορικά ή με απλή χειρονομία. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 6 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’) Μορφή: Μικρές ομάδες – ολομέλεια (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Προκλήσεων: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»
Ψηφιακά εργαλεία:

Canva (σενάρια προβλημάτων) Διαδραστικός πίνακας για ιδέες λύσεων Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Problem solving σε μικρές ομάδες Think-Aloud (καθοδηγούμενη λεκτικοποίηση σκέψης) Guided discussion με ερωτήσεις προβληματισμού
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά» (Χρόνος: 5’) Περιγραφή Σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια. Εκφώνηση εκπαιδευτικού «Σας έχει τύχει να μην συμφωνείτε με την ομάδα σας; Πώς νιώθετε τότε;» Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με συναισθήματα (θυμός, λύπη, απογοήτευση).
Δραστηριότητα 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα απλό πρόβλημα συνεργασίας. Παράδειγμα: «Σε μια ομάδα, δύο παιδιά θέλουν να κάνουν το ίδιο πράγμα και κανείς δεν ακούει τον άλλον.» Εκφώνηση «Ποιο είναι το πρόβλημα εδώ; Πώς νιώθουν τα παιδιά;» Ρόλος εκπαιδευτικού βοηθά στον εντοπισμό του προβλήματος, δεν προτείνει λύσεις.
Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15’) Περιγραφή Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες και συζητούν πιθανές λύσεις. Εκφώνηση «Σκεφτείτε μαζί: Τι θα μπορούσαν να κάνουν για να λυθεί το πρόβλημα χωρίς φωνές;» Ενδεικτικές λύσεις που μπορεί να προκύψουν: να μιλήσουν με τη σειρά, να ζητήσουν βοήθεια, να μοιραστούν τον ρόλο. Ρόλος εκπαιδευτικού ενθαρρύνει τον διάλογο, υπενθυμίζει κανόνες, στηρίζει την ισότιμη συμμετοχή.

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10’) Περιγραφή Κάθε ομάδα παρουσιάζει μία λύση. Εκφώνηση «Γιατί αυτή η λύση είναι καλή για όλους; Πώς βοηθά την ομάδα;»
Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’) Εκφώνηση «Τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα είναι δύσκολο στην ομάδα;» Οι μαθητές απαντούν με: μία λέξη, ή μια απλή πρόταση. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 7 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’) Μορφή: Ολομέλεια – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ευθύνης: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (πίνακας δράσεων) Προβολή παραδειγμάτων «μικρών πράξεων» Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Brainstorming (ιδεών για δράση) Problem-based discussion Συλλογικός σχεδιασμός δράσης (guided planning)
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – «Τι σημαίνει ενεργός πολίτης στην τάξη μας;» (Χρόνος: 5’) Εκφώνηση εκπαιδευτικού «Όταν βλέπουμε κάτι που δεν είναι δίκαιο ή δεν βοηθά την ομάδα, τι μπορούμε να κάνουμε;» Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με έννοιες όπως:

βοήθεια, φροντίδα, συμμετοχή, ευθύνη.
Δραστηριότητα 2: Αναγνώριση αναγκών της τάξης (Χρόνος: 10') Περιγραφή Συζήτηση στην ολομέλεια. Εκφώνηση «Τι χρειάζεται η τάξη μας για να περνάμε όλοι καλά και να συνεργαζόμαστε;» Οι ανάγκες καταγράφονται (π.χ. στον πίνακα): να ακούμε, να βοηθάμε, να φροντίζουμε τον χώρο, να λύνουμε διαφορές ειρηνικά.
Δραστηριότητα 3: Ανάληψη ρόλων – «Μικροί ενεργοί πολίτες» (Χρόνος: 15') Περιγραφή Οι μαθητές, σε μικρές ομάδες ή στην ολομέλεια, επιλέγουν απλούς ρόλους ευθύνης. Ενδεικτικοί ρόλοι: Φροντιστής της τάξης Βοηθός συνεργασίας Υπενθυμιστής κανόνων Φίλος που ακούει Εκφώνηση «Ποιος ρόλος σου ταιριάζει και πώς θα βοηθά την τάξη;»
Δραστηριότητα 4: Δέσμευση δράσης (Χρόνος: 10') Περιγραφή Κάθε παιδί ή ομάδα ολοκληρώνει προφορικά ή με απλό γραπτό τρόπο τη φράση: «Ως ενεργός πολίτης της τάξης, θα προσπαθώ να…» Παραδείγματα: «…ακούω τους άλλους» «…βοηθάω όταν κάποιος δυσκολεύεται»
Δραστηριότητα 5: Κοινή υπόσχεση τάξης (Χρόνος: 5') Η τάξη διαμορφώνει μία σύντομη συλλογική υπόσχεση, π.χ.: «Στην τάξη μας προσπαθούμε να είμαστε δίκαιοι, να βοηθάμε και να συνεργαζόμαστε.» Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 8 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45’) Μορφή: Ολομέλεια – ατομική σκέψη – μικρές ομάδες (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί του Αναστοχασμού: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva Προβολή συλλογικών ιδεών Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο
Στρατηγικές Guided reflection (καθοδηγούμενος αναστοχασμός) Think–Pair–Share (σε απλή μορφή) Circle time με ερωτήσεις αναστοχασμού
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» (Χρόνος: 5’) Εκφώνηση εκπαιδευτικού «Θυμάστε κάτι που κάναμε μαζί και σας έκανε να νιώσετε καλά;» Ο εκπαιδευτικός βοηθά με ήπιες υπενθυμίσεις από προηγούμενες συνεδρίες: συνεργασία, ρόλοι, κανόνες, δυσκολίες.
Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15’) Περιγραφή Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο και απαντούν προφορικά (χωρίς υποχρέωση όλοι). Ενδεικτικές ερωτήσεις «Τι έμαθα για εμένα;» «Τι έμαθα για τους άλλους;» «Τι με βοήθησε να συνεργαστώ;» Ο εκπαιδευτικός δεν αξιολογεί, αλλά αναδιατυπώνει και ενισχύει.
Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή οπτικός) (Χρόνος: 10’) Πρότυπο φράσεων (συμπληρώνονται προφορικά ή ζωγραφικά) «Στην αρχή ένιωθα…» «Τώρα νιώθω…» «Έμαθα ότι μπορώ να…» (Προσαρμογή πλήρως στο επίπεδο Α΄ Δημοτικού.)
Δραστηριότητα 4: Από το “εγώ” στο “εμείς” (Χρόνος: 10’) Ολομέλεια Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις των παιδιών: «Όταν αλλάζω εγώ λίγο, τι αλλάζει στην ομάδα;»

Εδώ ενοποιούνται: συναισθηματική νοημοσύνη, συνεργασία, ενεργός πολιτειότητα.
Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5') Ο εκπαιδευτικός κλείνει λέγοντας: «Στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όλα όσα μάθαμε μαζί.» Ήπια μετάβαση προς παρουσίαση/ δημόσιο προϊόν. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Συνεδρία 9 Διάρκεια: 1 διδακτική ώρα (περίπου 45') Μορφή: Ολομέλεια – μικρές ομάδες – παρουσίαση (8-12 μαθητές)
Οδηγίες Δραστηριοτήτων
Τίτλος: «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί του Θησαυρού: Παρουσιάζουμε το έργο μας και μοιραζόμαστε όσα μάθαμε»
Ψηφιακά εργαλεία: Canva (τελική αφίσα/ collage) Διαδραστικός πίνακας Εκτύπωση από ψηφιακό αρχείο Προβολή του τελικού Project
Στρατηγικές Παρουσίαση σε ολομέλεια (show & tell) Συλλογικός αναστοχασμός Θετική ανατροφοδότηση (positive feedback loop)
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Επαναφορά νοήματος (Χρόνος: 5') Εκφώνηση εκπαιδευτικού «Όλες αυτές τις μέρες μάθαμε πώς είναι να ζούμε μαζί. Σήμερα θα το δείξουμε.» Σύντομη υπενθύμιση: συναισθήματα, κανόνες, συνεργασία, δράση.
Δραστηριότητα 2: Δημιουργία συλλογικού προϊόντος Χρόνος: 20' Επιλογές (μία ή συνδυασμός): Αφίσα: «Η δίκαιη τάξη μας» Συλλογική ζωγραφιά

Σύντομες προφορικές δηλώσεις (1 πρόταση ανά παιδί) Ενδεικτικές φράσεις-πρότυπα «Στην τάξη μας προσπαθούμε να…» «Όταν κάποιος δυσκολεύεται, εμείς…» «Για εμάς δίκαιο σημαίνει…» Ο εκπαιδευτικός καταγράφει, δεν διορθώνει.
Δραστηριότητα 3: Παρουσίαση – Δημόσια στιγμή (Χρόνος: 10’) Το προϊόν παρουσιάζεται: στην τάξη, ή σε άλλη τάξη, ή φωτογραφίζεται / αναρτάται στο σχολικό περιβάλλον. Σημασία έχει ότι απευθύνεται σε “άλλους”, όχι μόνο στον εκπαιδευτικό.
Δραστηριότητα 4: Αναγνώριση & ενίσχυση (Χρόνος: 5’) Ο εκπαιδευτικός κλείνει με λεκτική ενίσχυση: «Δείξατε ότι μπορείτε να συνεργάζεστε, να σκέφτεστε τους άλλους και να φροντίζετε την ομάδα.» Χωρίς βαθμούς – χωρίς συγκρίσεις.
Δραστηριότητα 5 – Μήνυμα (Χρόνος: 5’) «Μικροί Ονειροναύτες φτάσατε στο τέλος του ταξιδιού σας. Όλα τα στοιχεία ενώθηκαν και ο θησαυρός αποκαλύφθηκε. Δεν είναι κάτι που κρατάμε στα χέρια μας, αλλά όσα μάθαμε, νιώσαμε και μοιραστήκαμε μαζί. Ο θησαυρός είναι η γνώση, η φροντίδα, η συνεργασία και η αγκαλιά της κοινωνίας. Το ταξίδι τελείωσε, αλλά όσα μάθαμε μας ακολουθούν παντού. » Οδηγίες προς τον εκπαιδευτικό Ο εκπαιδευτικός διαβάζει ή προβάλλει το μήνυμα ολοκλήρωσης με ήρεμο ρυθμό, δημιουργώντας κλίμα συγκέντρωσης και συναισθηματικής ασφάλειας. Δεν επιδιώκεται συζήτηση μεγάλης διάρκειας, αλλά ένα συμβολικό και ουσιαστικό κλείσιμο του ταξιδιού. Στη συνέχεια: δίνεται χρόνος σιωπής ή σύντομου στοχασμού, προσκαλούνται οι μαθητές, προαιρετικά, να μοιραστούν: μία λέξη, μία σκέψη, ή ένα συναίσθημα από το ταξίδι τους, επιτρέπεται και μη λεκτική συμμετοχή (κάρτα, χειρονομία, σύμβολο). Ο εκπαιδευτικός: αναγνωρίζει και επιβεβαιώνει κάθε συμμετοχή, αποφεύγει αξιολογικά σχόλια ή σύγκριση απαντήσεων, τονίζει ότι ο «θησαυρός» δεν είναι αποτέλεσμα επίδοσης, αλλά εμπειρίας και σχέσεων. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με τη ρητή σύνδεση των όσων έμαθαν οι μαθητές με την καθημερινή σχολική ζωή, υπογραμμίζοντας ότι οι δεξιότητες που καλλιεργήθηκαν (ακρόαση, συνεργασία, φροντίδα,

υπευθυνότητα) μπορούν να συνεχίσουν να εφαρμόζονται μέσα και έξω από την τάξη. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Σχεδιασμός Ιστοσελίδας Wix

Αρχική Σελίδα -Home

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες: Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος. Εγώ, εμείς, στη Δράση» (Website: MikroiOneironautes) (Logo – επάνω-μέση – διαφανές background) 
Μικροί Ονειροναύτες Ένα ταξίδι για παιδιά Α΄ Δημοτικού όπου μαθαίνουμε να ακούμε, να συνεργαζόμαστε και να φροντίζουμε ο ένας τον άλλον. Παίζουμε, μιλάμε για συναισθήματα, μαθαίνουμε τι είναι δίκαιο και άδικο και γινόμαστε ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας. Όλοι χωράμε στο Ονειρόπλοιο! (Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Συνεδρία 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)
(Κείμενο) Ένα ταξίδι ξεκινά… (Βίντεο με λίγες πληροφορίες για το E-Course) https://youtu.be/8dlRDl99D2E
Πληροφορίες Εδώ θα μάθουμε να: Μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον με σεβασμό Αναγνωρίζουμε τα δικά μας συναισθήματά και των άλλων Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα Μαθαίνουμε ότι οι κανόνες σημαίνουν ασφάλεια και φροντίδα για εμάς και τους άλλους Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους στην ομάδα Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας Για παιδιά Α΄ Δημοτικού: Μαθαίνουμε παίζοντας Μιλάμε για συναισθήματα Όλοι χωράμε στην ομάδα

Ένα E-Course με: 9 διδακτικές ώρες γεμάτες δράση και παιχνίδι Σε μικρά, ευχάριστα μαθήματα Με ιστορίες, εικόνες και δραστηριότητες
Πληροφορίες για γονείς και εκπαιδευτικούς: Μικτή μάθηση Ενεργός Πολιτειότητα Συναισθηματική Νοημοσύνη Συμπερίληψη & Ένταξη Ευθυγράμμιση με το Πρόγραμμα Σπουδών «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» Εντάσσεται στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων
   Θέμα Homepage
(Κάτω μέρος σελίδας: Timeline του E-Course)    (Link από το κάθε νησί προς την αντίστοιχη συνεδρία με αριστερό κλικ επάνω στον αριθμό)
Coversong (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

…….

Συνεδρία 1

(Γενική πληροφορία: Στις δραστηριότητες υπάρχουν πληροφορίες για τους εκπαιδευτικούς. Δεν φαίνονται άμεσα, αλλά αναδύονται σε μικρό πλαίσιο κάνοντας κλικ σε εικονίδιο δίπλα στη δραστηριότητα.

Γενική Πληροφορία 2: Οι περιγραφές των δραστηριοτήτων και όλα τα κείμενα μπορούν να ακουστούν με AI.
Οι συνεδρίες ολοκληρώνονται με σύντομη προφορική ανατροφοδότηση, συνδέοντας το παιχνίδι με την ανακάλυψη των Στοιχείων που θα πδηγήσουν στον Θησαυρό (Συνεδρία 1-1ο στοιχείο, Συνεδρία 2- 1ο στοιχείο κλπ).)

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί των Φίλων: Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον»
(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 1)
 (τέρμα αριστερά του webpage)  (δεξιά) (Κείμενο πριν τις δραστηριότητες) Καλώς ήρθατε στο ταξίδι των Μικρών Ονειροναυτών! Σήμερα ανεβαίνουμε όλοι μαζί στο Ονειρόπλοιο και ξεκινάμε μία μεγάλη περιπέτεια γνώσης, συνεργασίας και συναισθημάτων. Μπροστά μας υπάρχουν αποστολές και κρυμμένα στοιχεία που, ένα–ένα, θα μας οδηγήσουν στον θησαυρό. Είμαστε έτοιμοι να ξεκινήσουμε; (Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)
(Εισαγωγικό κείμενο) Στην πρώτη μας συνάντηση, ετοιμαζόμαστε να ανέβουμε όλοι μαζί στο Ονειρόπλοιο. Μαθαίνουμε να μοιραζόμαστε πληροφορίες για τον εαυτό μας, να ακούμε τον άλλον χωρίς να διακόπτουμε και να περιμένουμε τη σειρά μας. Μαθαίνουμε ότι η ομάδα είναι ένας ασφαλής χώρος, όπου όλοι έχουμε θέση και η φωνή μας μετράει. Κοιτάμε, ακούμε, μοιραζόμαστε. Γιατί πριν μιλήσουμε για συναισθήματα, πρέπει πρώτα να μάθουμε να ακούμε. Μικροί Ονειροναύτες, Το ταξίδι ξεκινά εδώ!

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1 «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10’)
(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)
Θα δούμε μερικές εικόνες με παιδιά.
Θα τα κοιτάξουμε προσεκτικά και θα σκεφτούμε:
Πώς νομίζουμε ότι νιώθει;
Τι μας το δείχνει αυτό;
Δεν υπάρχει σωστό ή λάθος.
Ακούμε ο ένας τον άλλον και μοιραζόμαστε τις σκέψεις μας.

(Αρχείο Παρουσίασης με εικόνες Canva) Συν1-Δραστ1 - Πώς νοιώθουν;.pptx
……..

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων – «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός δείχνει την παρουσίαση με βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, θυμός, φόβος, ντροπή). Ο εκπαιδευτικός περιμένει. Τα παιδιά παρατηρούν.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Κοιτάξτε προσεκτικά το πρόσωπο.
Πώς νομίζετε ότι νιώθει; Πώς φαίνεται αυτό το συναίσθημα στο πρόσωπο ή στο σώμα μας;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγεί την παρατήρηση, δέχεται όλες τις απαντήσεις, ονοματίζει καθαρά το συναίσθημα.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: λεκτική συμμετοχή, προσπάθεια αναγνώρισης συναισθημάτων, σεβασμός διαφορετικών απαντήσεων.

(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Δραστηριότητα 2 Turn and Talk – «Ακούω τον φίλο μου» (Χρόνος: 10’)
Ακούω τον φίλο μου
Δουλεύουμε σε δυάδες.
Ο ένας μιλά και ο άλλος ακούει χωρίς να διακόπτει.
Μετά αλλάζουμε ρόλους.
Ακούμε με προσοχή
και δείχνουμε σεβασμό.



……..

Δραστηριότητα 2: Turn and Talk – «Ακούω τον φίλο μου» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Οι μαθητές χωρίζονται σε δυάδες. Κάθε παιδί μιλά για 30–40’’ και το άλλο ακούει χωρίς να διακόπτει.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Τώρα θα μιλήσει πρώτα ο ένας και ο άλλος θα ακούει. Δεν μιλάμε μαζί – ακούμε. Μετά αλλάζουμε παίρνει το επόμενο παιδί τον λόγο.»
Θέμα συζήτησης: «Ποιο είναι το αγαπημένο σου παιχνίδι;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: καθορίζει τον χρόνο, παρατηρεί, ενισχύει θετικά την προσπάθεια ακρόασης.
Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: εναλλαγή ρόλων, προσπάθεια ακρόασης, απλή λεκτική επικοινωνία.
Πρόταση: Εκτύπωση και προετοιμασία των καρτών «Στόμα» και «Αυτί» και να τις κρατούν τα παιδιά που κάνουν την αντίστοιχη πράξη.
Σύνδεση με αξιολόγηση: Παρατηρούνται: δεξιότητες σχέσεων (SEL), κοινωνικές δεξιότητες (EI), συνεργατική συμπεριφορά.

(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10’)
Τώρα μιλάμε σε δυάδες.
Ο ένας μιλά και ο άλλος ακούει προσεκτικά.
Μετά αλλάζουμε ρόλους.
Θυμόμαστε:
ακούμε χωρίς να διακόπτουμε.

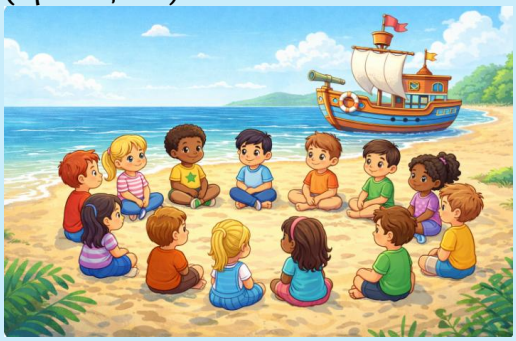
Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Η στρατηγική εφαρμόζεται σε πολύ απλή μορφή.
Think: ο εκπαιδευτικός θέτει ερώτηση.
Pair: τα παιδιά συζητούν σύντομα στη δυάδα.
Share: λίγες απαντήσεις στην ολομέλεια.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Τι κάνουμε όταν ακούμε κάποιον; Πώς δείχνουμε ότι ακούμε;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: καταγράφει απλές απαντήσεις (π.χ. στον πίνακα με σύμβολα), συνδέει τις απαντήσεις με θετικές συμπεριφορές.
Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: διατύπωση σκέψεων, ανταλλαγή απόψεων, σεβασμός στη σειρά.
Σύνδεση με αξιολόγηση: Ενδεικτικοί δείκτες: κοινωνική επίγνωση, λεκτική συμμετοχή, σεβασμός άλλων.

(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Δραστηριότητα 4: Διαμόρφωση κοινών συμφωνιών – «Πώς ακούμε στην τάξη μας» (Χρόνος: 10’)
Τώρα φτιάχνουμε μαζί
τους κανόνες που μας βοηθούν
να μιλάμε και να ακούμε
και να νιώθουμε καλά στην τάξη.

Γράφουμε τους κανόνες εδώ:
https://docs.google.com/document/d/1bl8TEpB_WV3U8pMHB6SI7OYSk3qhTZ29NV529gzYLpU/edit?usp=sharing
…….

Δραστηριότητα 4: Διαμόρφωση κοινών συμφωνιών – «Πώς ακούμε στην τάξη μας» (Χρόνος: 10’)
(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Για να συνεχίσουμε το ταξίδι μας, χρειάζεται να νιώθουμε όλοι καλά όταν μιλάμε και όταν ακούμε.
Συζητάμε όλοι μαζί και φτιάχνουμε απλούς κανόνες που μας βοηθούν να ακούμε με σεβασμό, να περιμένουμε τη σειρά μας και να φροντίζουμε τους φίλους μας.
Οι κανόνες αυτοί είναι δικοί μας και μας βοηθούν να συνεργαζόμαστε καλύτερα στην τάξη.
Απλοί κανόνες τάξης (όπως μπορούν να διαμορφωθούν από τα παιδιά)
Ακούμε όταν κάποιος μιλάει.
Περιμένουμε τη σειρά μας για να μιλήσουμε.
Μιλάμε με ήρεμη φωνή.
Σεβόμαστε τους φίλους μας και τα πράγματά τους.
Ζητάμε συγγνώμη όταν κάνουμε λάθος.
Λέμε “ευχαριστώ” και “παρακαλώ”.
Βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Προσπαθούμε όλοι να συμμετέχουμε στην ομάδα.
Λύνουμε τις διαφωνίες μας με λόγια και όχι με φωνές.
Ρόλος εκπαιδευτικού: καθοδηγεί, απλοποιεί, διασφαλίζει ότι όλοι κατανοούν.
Αναμενόμενες συμπεριφορές μαθητών: συμμετοχή στη λήψη αποφάσεων, αποδοχή κοινών κανόνων.
Σύνδεση με αξιολόγηση: Θεμέλιο για: ενεργό πολιτειότητα, ισότιμη συμμετοχή, συμπεριληπτικό κλίμα.

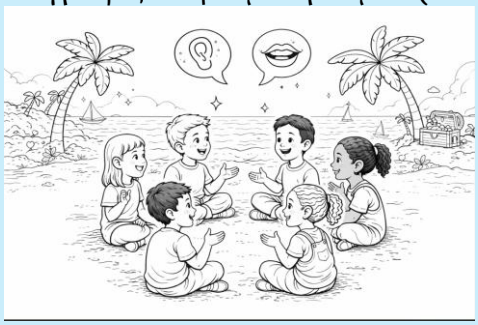
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Δραστηριότητα 5: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10’)



Τώρα καθόμαστε πάλι σε κύκλο.
Κρατάμε το αντικείμενο που μας βοηθά να μιλάμε
και ακούμε ο ένας τον άλλον.
Σκεφτόμαστε:
Πώς νιώσαμε σήμερα στην τάξη;
Τι μας άρεσε περισσότερο;

Μπορούμε να μιλήσουμε,
να δείξουμε μια κάρτα
ή απλώς να ακούσουμε.
Ό,τι κι αν νιώσαμε, χωράει εδώ.
Το ταξίδι μας μόλις ξεκίνησε
και στο επόμενο μάθημα
θα μιλήσουμε περισσότερο για τα συναισθήματά μας.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



…….

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός σε κύκλο (Χρόνος: 5’)
Περιγραφή: Σύντομος κύκλος κλεισίματος. Χρησιμοποιείται πάλι το αντικείμενο-ομιλητής.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πώς νιώσατε σήμερα στην τάξη; Τι σας άρεσε περισσότερο;»
Οι μαθητές μπορούν: να μιλήσουν ή να δείξουν με κάρτα/χειρονομία.
Ρόλος εκπαιδευτικού: συνοψίζει, ενισχύει θετικά, συνδέει με την επόμενη συνεδρία.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν.

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Συγχαρητήρια Μικροί Ονειροναύτες!
Φτάσατε με επιτυχία στο τέλος της πρώτης σας αποστολής.
Σας περιμένουμε σύντομα στον επόμενο σταθμό της περιπέτειας. Τα λέμε σύντομα!
(Βίντεο με τραγούδι)Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1So9zC4
…….

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

Συνεδρία 2

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Καρδιάς: Αναγνωρίζουμε συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 2)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)

(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)

Μικροί μας Ονειροναύτες, έχουμε καταφέρει να φτάσουμε σε ένα νέο υπέροχο διασκεδαστικό μέρος! Φτάνουμε στο Νησί της Καρδιάς, όπου μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και τα συναισθήματα των άλλων. Σκεφτόμαστε πώς νιώθουμε και πώς μπορούμε να καταλάβουμε τον φίλο μας.

Μικροί Ονειροναύτες, εδώ ακούμε την καρδιά μας.

Ας ακολουθήσουμε τις οδηγίες για να φτάσουμε στην κατάκτηση του επόμενου στοιχείου που θα μας οδηγήσει στον θησαυρό σας!

Είστε έτοιμοι;

(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή

(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»

https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων – «Πώς νιώθουν;»

(Χρόνος: 10’)

(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)

Στην αποστολή μας ως Μικροί Ονειροναύτες, ανακαλύπτουμε το Στοιχείο 1, που ήταν κρυμμένο και περίμενε να το βρούμε.

Για να το καταφέρουμε, παρατηρούμε εικόνες και προσπαθούμε να καταλάβουμε πώς νιώθουν τα πρόσωπα που βλέπουμε. Σκεφτόμαστε, συζητάμε όλοι μαζί και μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων. Ονομάζουμε τα συναισθήματα και μαθαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσικά και αποδεκτά.

Έτσι, κάνουμε το πρώτο βήμα στο ταξίδι μας και μαθαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα έχουν αξία.



……

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων – «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10’)
Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το παιχνίδι ως μέρος της αποστολής των Μικρών Ονειροναυτών και εξηγεί με απλό τρόπο τον στόχο: να συνδέσουν εικόνες και λέξεις συναισθημάτων.
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων των μαθητών, υποστηρίζει λεκτικά την ονομασία των συναισθημάτων, επιτρέπει συνεργασία και συζήτηση, καθησυχάζει τα παιδιά όταν οι κάρτες δεν ταιριάζουν, τονίζοντας ότι «δοκιμάζουμε ξανά».
Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί: την προσπάθεια αντιστοίχισης εικόνας–λέξης, τη χρήση λεξιλογίου συναισθημάτων, τη στάση αποδοχής και συνεργασίας μεταξύ των μαθητών.

Δραστηριότητα 2: Modeling & sentence frames -Think Aloud – «Σήμερα νιώθω…» (Χρόνος: 10’)
(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Παιδιά καθόμαστε σε κύκλο για να ξεκουραστούμε λιγάκι. Σε δυάδες, με τον διπλανό μας από τα δεξιά, προχωρούμε στην επόμενη δοκιμασία.
Τώρα μπορούμε να πούμε πώς νιώθουμε.
Μιλάμε με τη σειρά μας και ακούμε ο ένας τον άλλον.
Θα χρησιμοποιούμε την έκφραση:
Σήμερα νιώθω _____, επειδή _____.
Κατόπιν, προσπαθούμε να συζητήσουμε για λίγο με τον συμμαθητή μας τον λόγο που νιώθει έτσι.



(Δίπλα στη Δραστηριότητα 2)

……

Δραστηριότητα 2: Modeling & sentence frames – «Σήμερα νιώθω…» (Χρόνος: 10’)

Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός μοντελοποιεί την έκφραση συναισθήματος και δίνει γλωσσικό πλαίσιο.
Πρότυπο εκπαιδευτικού
«Σήμερα νιώθω χαρούμενη, γιατί είμαστε όλοι μαζί.»
Πρότυπο για τους μαθητές (λεκτικά):
Σήμερα νιώθω _____, επειδή _____.
(Εναλλακτικά χωρίς "γιατί", για παιδιά που δυσκολεύονται.)
Ρόλος εκπαιδευτικού: ενθαρρύνει χωρίς υποχρέωση, επιτρέπει μη λεκτική έκφραση (κάρτα/χειρονομία).
Σύνδεση με αξιολόγηση: Δείκτες αυτοεπίγνωσης και έκφρασης συναισθήματος.

Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Δραστηριότητα 3 Turn and Talk – «Πότε ένιωσες έτσι;»
Πάμε για την επόμενη δοκιμασία!
Συνεργαζόμαστε σε δυάδες και μοιραζόμαστε μια μικρή εμπειρία. Ο ένας μιλά για το πότε ένιωσε ένα συναίσθημα και ο άλλος ακούει προσεκτικά, χωρίς να διακόπτει.
Μαθαίνουμε ότι το να ακούμε τον άλλον είναι σημαντικό και μας βοηθά να καταλαβαίνουμε καλύτερα τα συναισθήματα.
…….

Δραστηριότητα 3: Turn and Talk – «Πότε ένιωσες έτσι;» (Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Σε δυάδες, τα παιδιά μοιράζονται μια απλή εμπειρία.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πότε ένιωσες χαρούμενος/λυπημένος/θυμωμένος; Ο φίλος σου ακούει χωρίς να μιλά.»
Ρόλος εκπαιδευτικού: θυμίζει εναλλαγή ρόλων, παρατηρεί ακρόαση και σεβασμό.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: ακρόαση, βασική ενσυναίσθηση, εναλλαγή ρόλων.

Δραστηριότητα 4: Μικρή ομαδική σύνδεση – «Τι μπορώ να κάνω όταν ο άλλος νιώθει έτσι;» (Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Δουλεύουμε σε μικρές ομάδες και σκεφτόμαστε τι μπορούμε να κάνουμε όταν ένας φίλος μας νιώθει λυπημένος, θυμωμένος ή φοβισμένος.
Μοιραζόμαστε ιδέες και προτείνουμε απλές πράξεις φροντίδας, όπως να μιλήσουμε, να ακούσουμε ή να χαμογελάσουμε.
Μαθαίνουμε ότι με μικρές πράξεις μπορούμε να βοηθήσουμε ο ένας τον άλλον και να δείξουμε σεβασμό.

……
Δραστηριότητα 4: Μικρή ομαδική σύνδεση – «Τι μπορώ να κάνω όταν ο άλλος νιώθει έτσι;» (Χρόνος: 10’)

Περιγραφή: Σε μικρές ομάδες (3–4), τα παιδιά προτείνουν απλές πράξεις φροντίδας.
Εκφώνηση: «Αν ο φίλος μου είναι λυπημένος, τι μπορώ να κάνω για να τον βοηθήσω;» Οι απαντήσεις καταγράφονται προφορικά (π.χ. «του μιλάω», «του χαμογελάω»).
Ρόλος εκπαιδευτικού: συνδέει πράξεις με συναισθήματα, αναδεικνύει τη σημασία του σεβασμού.

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο τέλος της αποστολής μας, σταματάμε για λίγο και σκεφτόμαστε τι μάθαμε σήμερα για τα συναισθήματα.
Μοιραζόμαστε μια σκέψη ή δείχνουμε με μια κάρτα πώς μπορούμε να καταλάβουμε πώς νιώθει ένας φίλος μας.
Έτσι, ολοκληρώνουμε τη συνεδρία και κρατάμε όσα μάθαμε για το επόμενο μας ταξίδι.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.
……

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
Εκφώνηση: «Τι νέο έμαθες σήμερα για τα συναισθήματα; Πώς θα καταλάβεις πώς νιώθει ένας φίλος σου;»
Οι μαθητές απαντούν προφορικά ή με κάρτα.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος
Μπράβο σας Μικροί Ονειροναύτες, τα καταφέρατε!
Ακόμη μία μικρή περιπέτεια ολοκληρώθηκε. Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου!
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

Συνεδρία 3

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες – Νησί της Ισορροπίας: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 3)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)

(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)

Μικροί μας Ονειροναύτες, βρισκόμαστε σε ένα νέο μέρος του χάρτη μας!
Στη σημερινή μας στάση, φτάνουμε στο Νησί της Ισορροπίας.
Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο μέσα στην ομάδα και πώς οι πράξεις μας επηρεάζουν τους άλλους.
Καταλαβαίνουμε ότι η ισορροπία χτίζεται με σεβασμό, ίση μεταχείριση και κατανόηση.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να κρατάμε τη ζυγαριά της ομάδας μας σταθερή.
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Αφήγηση σύντομου σεναρίου – «Τι συνέβη στην ομάδα;»
(Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)

Βλέπουμε μια μικρή ιστορία που συνέβη σε μια ομάδα παιδιών.
Σκεφτόμαστε πώς νιώθει το παιδί που έμεινε χωρίς μαρκαδόρο
και συζητάμε αν αυτό που έγινε είναι δίκαιο ή άδικο.
Μαθαίνουμε να μπαίνουμε στη θέση του άλλου
και να καταλαβαίνουμε πώς οι πράξεις μας
επηρεάζουν τα συναισθήματα και την ομάδα.
……

Δραστηριότητα 1: Αφήγηση σύντομου σεναρίου – «Τι συνέβη στην ομάδα;» (Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός αφηγείται ένα πολύ απλό κοινωνικό σενάριο.
Παράδειγμα σεναρίου: «Στην ώρα της ζωγραφικής, τρία παιδιά πήραν όλα τα μαρκαδόρα και ένα παιδί έμεινε χωρίς.»
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πώς νιώθει το παιδί που έμεινε χωρίς μαρκαδόρο; Αυτό είναι δίκαιο ή άδικο;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: κρατά ουδέτερη στάση, ενθαρρύνει διαφορετικές απόψεις, βοηθά στην ονομασία συναισθημάτων.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: αναγνώριση συναισθημάτων άλλου, λεκτική αιτιολόγηση.

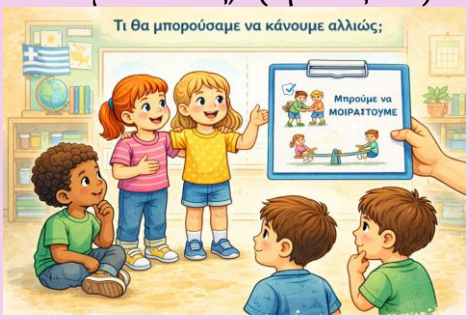
Δραστηριότητα 2: Ομαδική ταξινόμηση – «Δίκαιο ή Άδικο;» (Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Δουλεύουμε σε μικρές ομάδες και συζητάμε διαφορετικές καταστάσεις που μπορεί να συμβούν στην ομάδα μας.
Σκεφτόμαστε αν αυτό που βλέπουμε είναι δίκαιο ή άδικο
και προσπαθούμε να εξηγήσουμε γιατί.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας,
σεβόμαστε τις διαφορετικές απόψεις
και μαθαίνουμε ότι το δίκαιο συνδέεται με τον σεβασμό και τη φροντίδα όλων.
……

Δραστηριότητα 2: Ομαδική ταξινόμηση – «Δίκαιο ή Άδικο;» (Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4). Κάθε ομάδα συζητά 2–3 καρτέλες καταστάσεων (π.χ. παιχνίδι, σειρά, βοήθεια).
Εκφώνηση: «Συζητήστε στην ομάδα σας και αποφασίστε: Είναι δίκαιο ή άδικο; Γιατί;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: παρατηρεί συνεργασία, βοηθά με ερωτήσεις (scaffolding), δεν δίνει «σωστές» απαντήσεις.

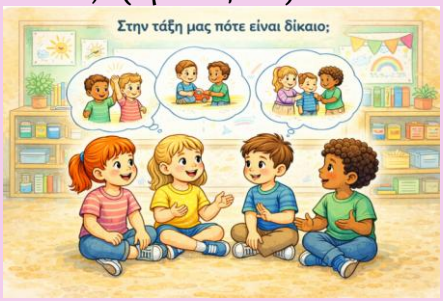
Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αλλιώς;» (Χρόνος: 10’)



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Σκεφτόμαστε μόνοι μας πώς θα μπορούσε μια κατάσταση
να γίνει πιο δίκαιη για όλους.
Στη συνέχεια, συζητάμε την ιδέα μας με έναν φίλο
και μοιραζόμαστε μία πρόταση με την ομάδα.
Μαθαίνουμε ότι, όταν συνεργαζόμαστε και ακούμε ο ένας τον άλλον,
μπορούμε να βρίσκουμε λύσεις που βοηθούν όλη την ομάδα.
……

Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αλλιώς;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Τα παιδιά σκέφτονται ατομικά, συζητούν σε δυάδα, μοιράζονται μία ιδέα στην ολομέλεια.
Εκφώνηση: «Τι θα μπορούσε να γίνει για να είναι πιο δίκαιο;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: καταγράφει προτάσεις προφορικά, αναδεικνύει λύσεις συνεργασίας.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: ανάληψη προοπτικής άλλου, προτάσεις ισότητας.

Δραστηριότητα 4: Σύνδεση με την ομάδα μας – «Στην τάξη μας πότε είναι δίκαιο;» (Χρόνος: 10’)



(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Συζητάμε όλοι μαζί για την τάξη μας
και σκεφτόμαστε πότε νιώθουμε ότι κάτι είναι δίκαιο.
Μοιραζόμαστε παραδείγματα από την καθημερινή μας ζωή
και σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να φροντίζουμε
ώστε όλοι να νιώθουν καλά στην ομάδα.
Αρχίζουμε να καταλαβαίνουμε
ότι η δικαιοσύνη συνδέεται με τον σεβασμό
και τη φροντίδα όλων.
……

Δραστηριότητα 4: Σύνδεση με την ομάδα μας – «Στην τάξη μας πότε είναι δίκαιο;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Συζήτηση στην ολομέλεια με εστίαση στην τάξη.
Εκφώνηση: «Πότε νιώθουμε ότι κάτι είναι δίκαιο στην τάξη μας;
Πώς μπορούμε να φροντίζουμε να νιώθουν όλοι καλά;»
Σημαντικό! Δεν θεσπίζονται ακόμη κανόνες – αυτό θα γίνει στη Συνεδρία 4.
Ρόλος εκπαιδευτικού: γεφυρώνει εμπειρίες, προετοιμάζει τη λογική της επόμενης συνεδρίας.

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο τέλος της συνάντησής μας,
σταματάμε για λίγο και σκεφτόμαστε
τι σημαίνει για εμάς το δίκαιο.
Μοιραζόμαστε μια σκέψη ή μια χειρονομία
και προσπαθούμε να καταλάβουμε
πότε κάτι είναι άδικο.
Έτσι, κλείνουμε τη συνεδρία
κρατώντας όσα μάθαμε για την ισορροπία στην ομάδα.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
Εκφώνηση Εκπαιδευτικού: «Τι σημαίνει για εσένα δίκαιο; Πώς καταλαβαίνουμε ότι κάτι είναι άδικο;»
Οι μαθητές μπορούν να απαντήσουν: προφορικά, με χειρονομία.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος

Για ακόμη μία φορά ολοκληρώσατε τη δοκιμασία!
Διασκεδάσαμε και να μάθαμε τόσα χρήσιμά πράγματα!
Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου!
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……
Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

Συνεδρία 4

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ασφάλειας: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 4)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Μικροί μας Ονειροναύτες, το Ονειρόπλοιο μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις.
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το ταξίδι προς τον θησαυρό.
Φτάνουμε στο Νησί της Ασφάλειας. Μαθαίνουμε να συμφωνούμε σε κανόνες που μας βοηθούν να νιώθουμε καλά, να ακούμε με σεβασμό και να φροντίζουμε ο ένας τον άλλον.
Καταλαβαίνουμε ότι οι κανόνες μας προστατεύουν και μας ενώνουν.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ χτίζουμε έναν χώρο όπου όλοι νιώθουμε ασφαλείς.
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Επαναφορά εμπειριών – «Πότε δεν νιώθουμε καλά;» (Χρόνος: 10’)





(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)
Συζητάμε όλοι μαζί στιγμές από την τάξη ή το παιχνίδι
στις οποίες κάποιος μπορεί να ένιωσε άσχημα.
Σκεφτόμαστε τι συνέβη
και πώς οι συμπεριφορές μας μπορούν να επηρεάσουν
τα συναισθήματα των άλλων.
Μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε πότε κάτι μας κάνει να μη νιώθουμε καλά
και προετοιμαζόμαστε να χτίσουμε έναν χώρο
όπου όλοι νιώθουμε ασφαλείς.
……

Δραστηριότητα 1: Επαναφορά εμπειριών – «Πότε δεν νιώθουμε καλά;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Σύντομη συζήτηση βασισμένη στις εμπειρίες των παιδιών.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Θυμάστε στιγμές που κάποιος ένιωσε άσχημα στην τάξη ή στο παιχνίδι;
Τι συνέβη τότε;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: διευκολύνει τον διάλογο, αποφεύγει προσωποποίηση, συνδέει συναισθήματα με συμπεριφορές.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: αναγνώριση συναισθημάτων, περιγραφή κοινωνικών καταστάσεων

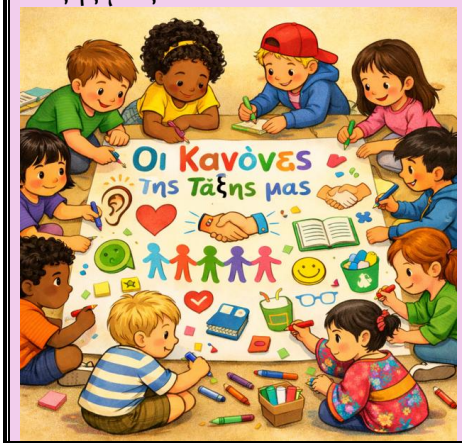
Δραστηριότητα 2: Ομαδική πρόταση κανόνων – «Τι μας βοηθά να νιώθουμε ασφαλείς;» (Χρόνος: 15’)



(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Για να δούμε τι πρέπει να κάνουμε για να νιώθουμε ασφαλείς. Αυτό πρέπει να το σκεφτείτε μόνοι σας τώρα Μικροί Ονειροναύτες.
Οι 3 εικόνες δείχνουν: παιδιά που ακούν, περιμένουν τη σειρά τους, μοιράζονται, βοηθούν. «Αυτό μας κάνει να νιώθουμε ασφαλείς γιατί…»
Οι άλλες 3 εικόνες δείχνουν: κάποιο παιδί μόνο, μικρή διαφωνία, σύγχυση ή αναστάτωση χωρίς καβγά. «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε εδώ για να νιώθουμε ασφαλείς;»
……

Δραστηριότητα 2: Ομαδική πρόταση κανόνων – «Τι μας βοηθά να νιώθουμε ασφαλείς;» (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή: Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες (3–4) και προτείνουν 1–2 κανόνες.
Εκφώνηση από εκπαιδευτικό: «Σκεφτείτε στην ομάδα σας:
Τι μπορούμε να κάνουμε όλοι για να νιώθουμε καλά και ασφαλείς στην τάξη;» Οι κανόνες: διατυπώνονται θετικά, με απλή γλώσσα.
Ρόλος εκπαιδευτικού, βοηθά στη διατύπωση, εξασφαλίζει ότι όλοι ακούγονται, απλοποιεί χωρίς να επιβάλλει.
Κάθε ομάδα βλέπει 2–3 εικόνες. Διαλέγει μία και απαντά: «Τι συμβαίνει;» «Πώς νιώθουν τα παιδιά;» «Τι κανόνα θα προτείναμε για να νιώθουμε όλοι ασφαλείς;»
Έτσι, ο κανόνας γεννιέται από την εικόνα, όχι από τον εκπαιδευτικό.

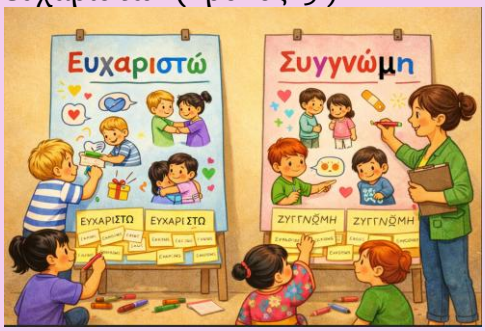
Δραστηριότητα 3: Δραστηριότητα 3: Συλλογική συμφωνία – «Οι κανόνες της τάξης μας»



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Φτιάχνουμε μία Αφίσα!
Χωριζόμαστε σε ομάδες των 4 ατόμων και σκεφτόμαστε από 2 κανόνες, σύμφωνα με αυτά που παρατηρήσαμε ως τώρα.
Οι ομάδες μοιράζονται τις προτάσεις τους και όλοι μαζί συζητάμε ποιοι κανόνες είναι σημαντικοί για την τάξη μας.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας, συμφωνούμε σε λίγους κοινόχρηστους κανόνες και αποφασίζουμε να τους τηρούμε όλοι.
Μαθαίνουμε ότι οι κανόνες δεν είναι για να μας περιορίζουν, αλλά για να μας προστατεύουν και να μας ενώνουν.
Γράφουμε τους κανόνες και τους κολλάμε στην τάξη μας.
……

Δραστηριότητα 3: Συλλογική συμφωνία – «Οι κανόνες της τάξης μας» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Οι ομάδες παρουσιάζουν τις προτάσεις τους.
Η τάξη καταλήγει σε κοινή λίστα 5–7 κανόνων.
Εκφώνηση: «Ας δούμε ποιοι κανόνες είναι σημαντικοί για όλους μας. Συμφωνούμε να τους τηρούμε;» Δεν γίνεται ψηφοφορία· επιδιώκεται συναίνεση.
Ρόλος εκπαιδευτικού: συντονίζει, συνοψίζει, τονίζει τη συλλογική ευθύνη
Ακούμε ο ένας τον άλλον με σεβασμό
Όταν μιλάει ένας φίλος μας, ακούμε χωρίς να διακόπτουμε.
Μιλάμε ευγενικά και χωρίς να πληγώνουμε
Χρησιμοποιούμε καλές λέξεις και ήρεμη φωνή.
Σεβόμαστε τη διαφορετικότητα όλων
Όλοι είμαστε διαφορετικοί και σημαντικοί. Κανείς δεν μένει απ’ έξω.
Ζητάμε βοήθεια και βοηθάμε όταν μπορούμε
Αν δυσκολευτούμε, ζητάμε βοήθεια. Αν μπορούμε, βοηθάμε τους άλλους.
Φροντίζουμε τον χώρο και τα υλικά μας
Ο χώρος της τάξης είναι κοινός και ασφαλής για όλους.
Λύνουμε τις διαφωνίες με λόγια, όχι με χέρια
Όταν έχουμε πρόβλημα, μιλάμε και βρίσκουμε λύση μαζί.
7. Προσπαθούμε όλοι να τηρούμε τους κανόνες που συμφωνήσαμε

Δραστηριότητα 4: Γλωσσικές πράξεις σεβασμού – «Λέω συγγνώμη, λέω ευχαριστώ» (Χρόνος: 5’)



(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Φτιάχνουμε μία αφίσα για το Συγγνώμη και μία αφίσα για το Ευχαριστώ, στο κάτω μέρος των οποίων ετοιμάζουμε χαρτάκια με τις λέξεις «Ευχαριστώ»

και «Συγγνώμη», ώστε τα παιδιά να μπορούν να κόβουν ένα χαρτάκια όποτε χρειάζεται και να το δίνουν στο άτομο που θέλουν να πουν Ευχαριστώ ή να ζητήσουν Συγγνώμη.

……

Δραστηριότητα 4: Γλωσσικές πράξεις σεβασμού – «Λέω συγγνώμη, λέω ευχαριστώ» (Χρόνος: 5’)
Περιγραφή: Σύντομη δραματοποίηση ή προφορικά παραδείγματα.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πότε λέμε “συγγνώμη”; Πότε λέμε “ευχαριστώ”;» Τα παιδιά δίνουν απλά παραδείγματα.

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Δέσμευση ομάδας (Χρόνος: 5’)



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στην ομάδα μας δεσμευόμαστε να ακολουθούμε του κανόνες που συμφωνήσαμε, ώστε να νιώθουν όλοι ασφαλείς και χαρούμενοι.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Δέσμευση ομάδας (Χρόνος: 5’)
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Οι κανόνες αυτοί είναι για όλους μας.
Τι μπορούμε να κάνουμε αν κάποιος ξεχάσει έναν κανόνα;» (π.χ. υπενθύμιση με λόγια, βοήθεια.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

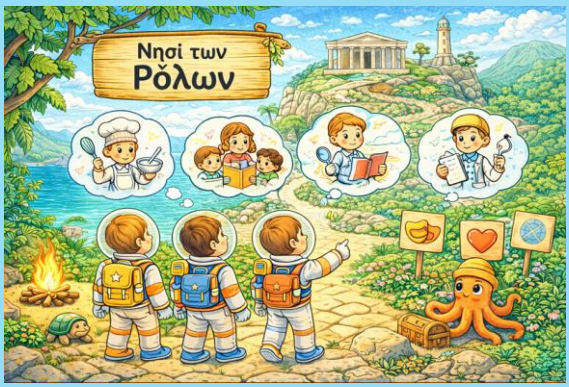
Μουσικός Επίλογος
Ολοκληρώθηκε και αυτή η δοκιμασία!
Η περιπέτεια συνεχίζεται!
Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου!
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……
Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

Συνεδρία 5

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Ρόλων: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 5)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Στη σημερινή μας συνάντηση, φτάνουμε στο Νησί των Ρόλων και μαθαίνουμε τι σημαίνει να συνεργαζόμαστε.
Ανακαλύπτουμε ότι στην ομάδα ο καθένας μπορεί να έχει έναν ρόλο, διαφορετικό αλλά εξίσου σημαντικό.
Μαθαίνουμε να αναλαμβάνουμε ευθύνες, να βοηθάμε ο ένας τον άλλον και να δουλεύουμε μαζί για έναν κοινό στόχο.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν συνεργαζόμαστε, η ομάδα γίνεται πιο δυνατή και το ταξίδι πιο όμορφο.
Μικροί Ονειροναύτες, στο Νησί των Ρόλων μαθαίνουμε ότι όλοι μαζί μπορούμε περισσότερα.
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Τι σημαίνει «ομάδα»; (Χρόνος: 5’)

(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)



Καθόμαστε όλοι μαζί σε κύκλο στο Νησί των Ρόλων και συζητάμε τι σημαίνει να είμαστε ομάδα.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας και μοιραζόμαστε σκέψεις για το πώς μπορούμε να συνεργαζόμαστε.
Θυμόμαστε τους κανόνες που συμφωνήσαμε και καταλαβαίνουμε ότι για να τα καταφέρουμε όλοι μαζί χρειάζεται σεβασμός, βοήθεια και ευθύνη.
Ανακαλύπτουμε ότι ο καθένας μας είναι σημαντικός και ότι όταν συνεργαζόμαστε, η ομάδα μας γίνεται πιο δυνατή.
……

Δραστηριότητα 1: Τι σημαίνει «ομάδα»; (Χρόνος: 5’)
Οι Μικροί Ονειροναύτες κάθονται όλοι μαζί σε κύκλο, σε έναν φωτεινό και φιλόξενο χώρο του Νησιού των Ρόλων.
Γύρω τους φαίνονται σύμβολα συνεργασίας: χέρια που ενώνονται, παιδιά που βοηθούν το ένα το άλλο, μικρά εργαλεία και αντικείμενα που δείχνουν διαφορετικές αποστολές.
Τα παιδιά συζητούν, σηκώνουν χέρι για να μιλήσουν και μοιράζονται τις σκέψεις τους για το τι σημαίνει να δουλεύουμε μαζί.
Ο εκπαιδευτικός βρίσκεται κοντά τους, ακούει προσεκτικά και βοηθά να συνδεθούν οι ιδέες των παιδιών με τους κανόνες που έχουν ήδη συμφωνήσει στην τάξη.
Η ατμόσφαιρα είναι ήρεμη και συνεργατική.
Οι Μικροί Ονειροναύτες καταλαβαίνουν ότι: η ομάδα χρειάζεται σεβασμό, βοήθεια, υπευθυνότητα, και ότι όλοι έχουν θέση και αξία.
Το ταξίδι συνεχίζεται, και το Ονειρόπλοιο ετοιμάζεται για τις επόμενες αποστολές, αυτή τη φορά όχι μόνο ως παρέα, αλλά ως ομάδα.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων & ανάθεση ρόλων (Χρόνος: 10’)
(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)



Χωριζόμαστε σε μικρές ομάδες και καθόμαστε μαζί.
Μαθαίνουμε ότι στην ομάδα ο καθένας έχει έναν ρόλο για να βοηθά.
Διαλέγουμε ποιος θα είναι ο Συντονιστής, ποιος θα θυμίζει τον χρόνο, ποιος θα φροντίζει τα υλικά και ποιος θα μιλά για την ομάδα.
Καταλαβαίνουμε ότι όλοι οι ρόλοι είναι σημαντικοί και ότι μπορούμε να τους αλλάζουμε, ώστε να δοκιμάζουμε διαφορετικές ευθύνες.
Όταν συνεργαζόμαστε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον, η ομάδα μας δουλεύει καλύτερα.
……

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων & ανάθεση ρόλων (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή
Οι μαθητές χωρίζονται σε μικρές ομάδες (3–4). Κάθε ομάδα έχει σαφείς, απλούς ρόλους, π.χ.:
ο Συντονιστής (φροντίζει να μιλούν όλοι),
Ο Χρονόμετρος (θυμίζει τον χρόνο),
ο Υπεύθυνος Υλικών,
ο Εκπρόσωπος της ομάδας.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Σε κάθε ομάδα όλοι είναι σημαντικοί. Ο καθένας έχει έναν ρόλο για να βοηθά την ομάδα.» Οι ρόλοι μπορούν να εναλλάσσονται.

Δραστηριότητα 3: Συνεργατική αποστολή – «Φτιάχνουμε κάτι μαζί» (Χρόνος: 15’)
(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)



Δουλεύουμε σε ομάδες και φτιάχνουμε κάτι όλοι μαζί.
Ο καθένας μας βοηθά με τον ρόλο του και συμμετέχει με τον δικό του τρόπο.
Συζητάμε, μοιραζόμαστε ιδέες και συνεργαζόμαστε για να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας.
Αν κάτι μας δυσκολέψει, προσπαθούμε ξανά και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Καταλαβαίνουμε ότι δεν χρειάζεται να είναι τέλειο· αρκεί να το έχουμε φτιάξει μαζί ως ομάδα.
……

Δραστηριότητα 3: Συνεργατική αποστολή – «Φτιάχνουμε κάτι μαζί» (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή: Κάθε ομάδα καλείται να ολοκληρώσει μια απλή κοινή αποστολή, π.χ.: να φτιάξει μια αφίσα «Η ομάδα μας» ή να κατασκευάσει κάτι με απλά υλικά.
Εκφώνηση: «Στόχος είναι να συνεργαστείτε και να συμμετέχουν όλοι. Δεν μας νοιάζει να είναι τέλειο – μας νοιάζει να το φτιάξουμε μαζί.»
Ρόλος εκπαιδευτικού: παρατηρεί αλληλεπίδραση, υπενθυμίζει ρόλους και κανόνες, παρεμβαίνει υποστηρικτικά, όχι διορθωτικά.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: συμμετοχή όλων, σεβασμός ρόλων, συνεργατική επίλυση μικρών δυσκολιών.

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση ομάδων – «Τι κάναμε μαζί» (Χρόνος: 10’)



(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Παρουσιάζουμε στην τάξη αυτό που φτιάξαμε μαζί ως ομάδα.
Μιλάμε για το πώς συνεργαστήκαμε και ποιος ρόλος μας βοήθησε περισσότερο.
Ακούμε τις ομάδες των φίλων μας με σεβασμό και μοιραζόμαστε τι μας δυσκόλεψε και πώς το ξεπεράσαμε.
Καταλαβαίνουμε ότι κάθε ομάδα δουλεύει με τον δικό της τρόπο και ότι η συνεργασία μάς βοηθά να τα καταφέρνουμε καλύτερα.
……

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση ομάδων – «Τι κάναμε μαζί» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή
Κάθε ομάδα παρουσιάζει το αποτέλεσμα και τη συνεργασία της.
Εκφώνηση
«Ποιος ρόλος σας βοήθησε περισσότερο;
Τι κάνατε όταν κάτι ήταν δύσκολο;»

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Καθόμαστε όλοι μαζί και σκεφτόμαστε πώς νιώσαμε δουλεύοντας σε ομάδα.
Μοιραζόμαστε με λόγια ή με μια απλή κίνηση τι μας άρεσε και τι θα θέλαμε να κάνουμε καλύτερα την επόμενη φορά.
Ακούμε τους φίλους μας και σεβόμαστε τα συναισθήματά τους.
Παίρνουμε την εικόνα της σημερινής συνεδρίας και τη ζωγραφίζουμε, θυμόμαστε όσα κάναμε μαζί και κρατάμε το ταξίδι του Νησιού των Ρόλων στη σκέψη και στην καρδιά μας.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
Εκφώνηση: «Πώς ένιωσες δουλεύοντας σε ομάδα; Τι θα ήθελες να κάνεις καλύτερα την επόμενη φορά;» Οι μαθητές απαντούν προφορικά ή με απλή χειρονομία.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος
Μικροί Ονειροναύτες, οι δοκιμασίες ολοένα δυσκολεύουν ,όμως εσείς πάλι τα καταφέρατε! Συγχαρητήρια λοιπόν!
Η περιπέτεια συνεχίζεται!
Ο επόμενος σταθμός του Ονειρόπλοιου είναι μία ακόμη νέα έκπληξη!
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

……

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

……

Συνεδρία 6

(Τίτλος) **«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Προκλήσεων: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»**

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 6)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Το Ονειρόπλοιο μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις. Φτάνουμε στο Νησί των Προκλήσεων και μαθαίνουμε να αντιμετωπίζουμε τις δυσκολίες μαζί. Σκεφτόμαστε λύσεις, δεν τα παρατάμε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να προσπαθούμε ξανά και ξανά, χωρίς να το βάζουμε κάτω!
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το ταξίδι προς τον θησαυρό.
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά»
(Χρόνος: 5')



Στο Νησί των Προκλήσεων συζητάμε όλοι μαζί για τις στιγμές που κάτι δεν πηγαίνει όπως το θέλουμε.
Θυμόμαστε πώς νιώθουμε όταν δεν συμφωνούμε με την ομάδα μας ή όταν κάτι μας δυσκολεύει.
Μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας, όπως τον θυμό, τη λύπη ή την απογοήτευση.

Ακούμε ο ένας τον άλλον και καταλαβαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσιολογικά.
Στο Νησί των Προκλήσεων μαθαίνουμε ότι μπορούμε να μιλάμε για όσα μας δυσκολεύουν και να ψάχνουμε λύσεις μαζί.

……

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά» (Χρόνος: 5’)

Περιγραφή: Σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια.

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Σας έχει τύχει να μην συμφωνείτε με την ομάδα σας; Πώς νιώθετε τότε;» Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με συναισθήματα (θυμός, λύπη, απογοήτευση).

Δραστηριότητα 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;» (Χρόνος: 10’)



(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Στο Νησί των Προκλήσεων ακούμε μια μικρή ιστορία για μια ομάδα παιδιών που δυσκολεύεται να συνεργαστεί.
Παρατηρούμε τι συμβαίνει όταν δύο παιδιά θέλουν να κάνουν το ίδιο πράγμα και δεν ακούν ο ένας τον άλλον.
Σκεφτόμαστε ποιο είναι το πρόβλημα και πώς μπορεί να νιώθουν τα παιδιά σε αυτή την κατάσταση.
Μιλάμε για τα συναισθήματα που εμφανίζονται, όπως ο θυμός, η στενοχώρια ή η απογοήτευση.
Μαθαίνουμε ότι πριν βρούμε λύσεις, είναι σημαντικό να καταλαβαίνουμε το πρόβλημα και τα συναισθήματα όλων.

……

Δραστηριότητα 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα απλό πρόβλημα συνεργασίας.
Παράδειγμα: «Σε μια ομάδα, δύο παιδιά θέλουν να κάνουν το ίδιο πράγμα και κανείς δεν ακούει τον άλλον.»
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Ποιο είναι το πρόβλημα εδώ; Πώς νιώθουν τα παιδιά;»

Ρόλος εκπαιδευτικού: βοηθά στον εντοπισμό του προβλήματος, δεν προτείνει λύσεις.

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15’)



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Στο Νησί των Προκλήσεων δουλεύουμε μαζί σε μικρές ομάδες για να βρούμε λύσεις σε ένα πρόβλημα.
Σκεφτόμαστε τι μπορούν να κάνουν τα παιδιά της ιστορίας για να λυθεί το πρόβλημα χωρίς φωνές.
Μαθαίνουμε να μιλάμε με τη σειρά, να ακούμε τις ιδέες των άλλων και να ζητάμε βοήθεια όταν τη χρειαζόμαστε.
Συζητάμε πώς μπορούμε να μοιραστούμε ρόλους και να συνεργαστούμε με σεβασμό.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν μιλάμε ήρεμα και δουλεύουμε μαζί, βρίσκουμε καλύτερες λύσεις.
……

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή: Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες και συζητούν πιθανές λύσεις.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Σκεφτείτε μαζί: Τι θα μπορούσαν να κάνουν για να λυθεί το πρόβλημα χωρίς φωνές;»
Ενδεικτικές λύσεις που μπορεί να προκύψουν: να μιλήσουν με τη σειρά, να ζητήσουν βοήθεια, να μοιραστούν τον ρόλο.
Ρόλος εκπαιδευτικού: ενθαρρύνει τον διάλογο, υπενθυμίζει κανόνες, στηρίζει την ισότιμη συμμετοχή.

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10’)

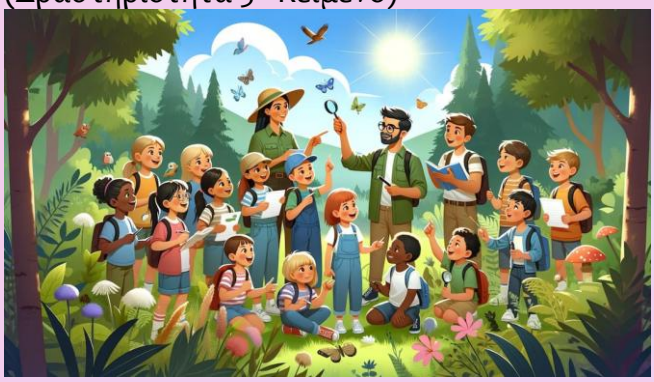


Στο Νησί των Προκλήσεων παρουσιάζουμε τις λύσεις που σκεφτήκαμε στην ομάδα μας.
Εξηγούμε γιατί διαλέξαμε αυτή τη λύση και πώς βοηθά όλους στην ομάδα.
Μαθαίνουμε να μιλάμε μπροστά στους άλλους με σεβασμό και να ακούμε τις διαφορετικές ιδέες.
Καταλαβαίνουμε ότι μια καλή λύση δεν βοηθά μόνο έναν, αλλά όλους μαζί.
Στο Νησί των Προκλήσεων μαθαίνουμε να επιλέγουμε λύσεις που μας ενώνουν και κάνουν την ομάδα πιο δυνατή.

……

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Κάθε ομάδα παρουσιάζει μία λύση.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Γιατί αυτή η λύση είναι καλή για όλους; Πώς βοηθά την ομάδα;»

Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)



Στο Νησί των Προκλήσεων σκεφτόμαστε όσα μάθαμε σήμερα στην ομάδα μας.
Μιλάμε για το τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα μας δυσκολέψει.
Λέμε μια λέξη ή μια μικρή πρόταση για το πώς θα προσπαθήσουμε ξανά.
Μαθαίνουμε ότι όταν κάτι είναι δύσκολο, δεν τα παρατάμε, αλλά ζητάμε βοήθεια και συνεργαζόμαστε.

Στο Νησί των Προκλήσεων θυμόμαστε ότι μαζί μπορούμε να ξεπερνάμε τις δυσκολίες.
Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5')
Εκφώνηση: «Τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα είναι δύσκολο στην ομάδα;» Οι μαθητές απαντούν με: μία λέξη, ή μια απλή πρόταση.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος
Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί των Προκλήσεων: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 6)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Το Ονειρόπλοιο μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις. Φτάνουμε στο Νησί των Προκλήσεων και μαθαίνουμε να αντιμετωπίζουμε τις δυσκολίες μαζί. Σκεφτόμαστε λύσεις, δεν τα παρατάμε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να προσπαθούμε ξανά και ξανά, χωρίς να το βάζουμε κάτω!
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το ταξίδι προς τον θησαυρό.
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά»
(Χρόνος: 5')

……

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά»
(Χρόνος: 5')
Περιγραφή: Σύντομη συζήτηση στην ολομέλεια.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Σας έχει τύχει να μην συμφωνείτε με την ομάδα σας; Πώς νιώθετε τότε;» Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με συναισθήματα (θυμός, λύπη, απογοήτευση).

Δραστηριότητα 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;» (Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)

……

Δραστηριότητα 2: Αφηγηματικό πρόβλημα – «Τι θα κάναμε εμείς;»
(Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ένα απλό πρόβλημα συνεργασίας.
Παράδειγμα: «Σε μια ομάδα, δύο παιδιά θέλουν να κάνουν το ίδιο πράγμα και κανείς δεν ακούει τον άλλον.»
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Ποιο είναι το πρόβλημα εδώ; Πώς νιώθουν τα παιδιά;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: βοηθά στον εντοπισμό του προβλήματος, δεν προτείνει λύσεις.

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις»
(Χρόνος: 15')
(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)

……

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή: Οι μαθητές εργάζονται σε μικρές ομάδες και συζητούν πιθανές λύσεις.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Σκεφτείτε μαζί: Τι θα μπορούσαν να κάνουν για να λυθεί το πρόβλημα χωρίς φωνές;»
Ενδεικτικές λύσεις που μπορεί να προκύψουν: να μιλήσουν με τη σειρά, να ζητήσουν βοήθεια, να μοιραστούν τον ρόλο.
Ρόλος εκπαιδευτικού: ενθαρρύνει τον διάλογο, υπενθυμίζει κανόνες, στηρίζει την ισότιμη συμμετοχή.

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10’)

……

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10’)
Περιγραφή: Κάθε ομάδα παρουσιάζει μία λύση.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Γιατί αυτή η λύση είναι καλή για όλους; Πώς βοηθά την ομάδα;»

Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5’)
Εκφώνηση: «Τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα είναι δύσκολο στην ομάδα;» Οι μαθητές απαντούν με: μία λέξη, ή μια απλή πρόταση.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος

Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……
Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

……
Συνεδρία 7

(Τίτλος) **«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί της Ευθύνης: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»**

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 7)

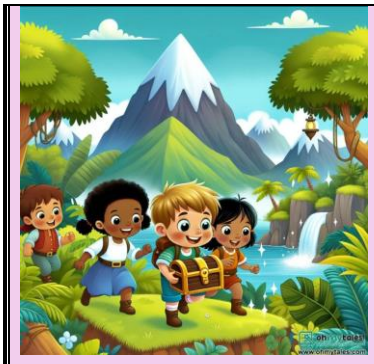




(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Φτάνουμε με το Ονειρόπλοιο στο Νησί της Ευθύνης και μαθαίνουμε να δρούμε όλοι μαζί μέσα στην τάξη μας.
Σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να βοηθάμε, να συμμετέχουμε και να φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε ότι οι πράξεις μας έχουν σημασία.
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – «Τι σημαίνει ενεργός πολίτης στην τάξη μας;»
(Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)

Στο Νησί της Ευθύνης συζητάμε όλοι μαζί τι σημαίνει να είμαστε ενεργοί πολίτες στην τάξη μας.
Σκεφτόμαστε τι μπορούμε να κάνουμε όταν βλέπουμε κάτι που δεν είναι δίκαιο ή δεν βοηθά την ομάδα.
Μιλάμε για το πώς μπορούμε να βοηθάμε, να φροντίζουμε και να συμμετέχουμε.
Καταλαβαίνουμε ότι η ευθύνη δεν είναι μόνο λόγια, αλλά πράξεις.
Στο Νησί της Ευθύνης μαθαίνουμε ότι όλοι μπορούμε να κάνουμε μικρές πράξεις που κάνουν την τάξη μας καλύτερη.

……

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – «Τι σημαίνει ενεργός πολίτης στην τάξη μας;» (Χρόνος: 5')

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Όταν βλέπουμε κάτι που δεν είναι δίκαιο ή δεν βοηθά την ομάδα, τι μπορούμε να κάνουμε;»

Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις με έννοιες όπως: βοήθεια, φροντίδα, συμμετοχή, ευθύνη.

Δραστηριότητα 2: Αναγνώριση αναγκών της τάξης (Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο Νησί της Ευθύνης συζητάμε όλοι μαζί τι χρειάζεται η τάξη μας για να περνάμε καλά και να συνεργαζόμαστε.
Σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να ακούμε ο ένας τον άλλον, να βοηθάμε και

να φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο.
Μιλάμε για το πώς λύνουμε τις διαφορές μας με ήρεμο τρόπο.
Καταγράφουμε τις ιδέες μας και καταλαβαίνουμε ότι οι ανάγκες της τάξης είναι κοινές.
Στο Νησί της Ευθύνης μαθαίνουμε ότι όταν φροντίζουμε την ομάδα, όλοι νιώθουμε καλύτερα.

……

Δραστηριότητα 2: Αναγνώριση αναγκών της τάξης
(Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Συζήτηση στην ολομέλεια.
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Τι χρειάζεται η τάξη μας για να περνάμε όλοι καλά και να συνεργαζόμαστε;»
Οι ανάγκες καταγράφονται (π.χ. στον πίνακα): να ακούμε, να βοηθάμε, να φροντίζουμε τον χώρο, να λύνουμε διαφορές ειρηνικά.

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις»
(Χρόνος: 15')



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)

Στο Νησί της Ευθύνης διαλέγουμε ρόλους που μας βοηθούν να φροντίζουμε την τάξη μας.
Σκεφτόμαστε ποιος ρόλος μας ταιριάζει και πώς μπορούμε να βοηθάμε τους άλλους.
Μαθαίνουμε ότι όλοι έχουμε κάτι σημαντικό να προσφέρουμε στην ομάδα.
Αναλαμβάνουμε ευθύνες, ακούμε ο ένας τον άλλον και συνεργαζόμαστε.
Στο Νησί της Ευθύνης γινόμαστε μικροί ενεργοί πολίτες που κάνουν την τάξη μας καλύτερη.

……

Δραστηριότητα 3: Ανάληψη ρόλων – «Μικροί ενεργοί πολίτες» (Χρόνος: 15')
Περιγραφή: Οι μαθητές, σε μικρές ομάδες ή στην ολομέλεια, επιλέγουν απλούς ρόλους ευθύνης.
Ενδεικτικοί ρόλοι: Φροντιστής της τάξης, Βοηθός συνεργασίας, Υπενθυμιστής κανόνων, Φίλος που ακούει.
Εκφώνηση: «Ποιος ρόλος σου ταιριάζει και πώς θα βοηθά την τάξη;»

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)

Στο Νησί της Ευθύνης σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να δείχνουμε την ευθύνη μας με πράξεις.
Ο καθένας μας λέει ή γράφει με απλά λόγια τι θα προσπαθεί να κάνει ως ενεργός πολίτης της τάξης.
Μοιραζόμαστε μικρές υποσχέσεις, όπως να ακούμε τους άλλους ή να βοηθάμε όταν κάποιος δυσκολεύεται.
Καταλαβαίνουμε ότι οι μικρές πράξεις κάνουν μεγάλη διαφορά στην ομάδα μας.
Στο Νησί της Ευθύνης θυμόμαστε ότι όλοι μπορούμε να συμβάλλουμε με τον δικό μας τρόπο.

……

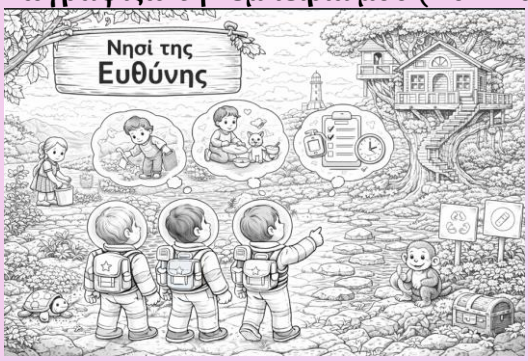
Δραστηριότητα 4: Δέσμευση δράσης (Χρόνος: 10')
Περιγραφή: Κάθε παιδί ή ομάδα ολοκληρώνει προφορικά ή με απλό γραπτό τρόπο τη φράση: «Ως ενεργός πολίτης της τάξης, θα προσπαθώ να…»
Παραδείγματα: «…ακούω τους άλλους» «…βοηθάω όταν κάποιος δυσκολεύεται»

Δραστηριότητα 5: Κοινή υπόσχεση τάξης (Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο Νησί της Ευθύνης φτιάχνουμε όλοι μαζί μια κοινή υπόσχεση για την τάξη μας.

Σκεφτόμαστε τι θέλουμε να προσπαθούμε να κάνουμε κάθε μέρα για να νιώθουμε καλά όλοι μαζί.
Λέμε λόγια που μας ενώνουν, όπως να είμαστε δίκαιοι, να βοηθάμε και να συνεργαζόμαστε.
Καταλαβαίνουμε ότι η υπόσχεση της τάξης είναι κάτι που μοιραζόμαστε όλοι.
Στο Νησί της Ευθύνης θυμόμαστε ότι, όταν προσπαθούμε μαζί, κάνουμε την τάξη μας καλύτερη.
Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png



……

Δραστηριότητα 5: Κοινή υπόσχεση τάξης (Χρόνος: 5')
Η τάξη διαμορφώνει μία σύντομη συλλογική υπόσχεση, π.χ.:
«Στην τάξη μας προσπαθούμε να είμαστε δίκαιοι, να βοηθάμε και να συνεργαζόμαστε.»
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος
Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

……
Συνεδρία 8

(Τίτλος) **«Μικροί Ονειροναύτες - Νησί του Αναστοχασμού: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»**

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 8)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)
(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)
Μικροί Ονειροναύτες Φτάνουμε στο Νησί του Αναστοχασμού και σταματάμε για λίγο να σκεφτούμε το ταξίδι μας.
Θυμόμαστε τι μάθαμε, τι μας βοήθησε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να μαθαίνουμε!
Είστε έτοιμοι;
(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» (Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)

Στο Νησί του Αναστοχασμού σταματάμε για λίγο και θυμόμαστε το ταξίδι μας.
Σκεφτόμαστε στιγμές που κάναμε κάτι μαζί και νιώσαμε καλά.
Θυμόμαστε πότε συνεργαστήκαμε, πότε αναλάβαμε ρόλους και πότε βοηθήσαμε ο ένας τον άλλον.
Μιλάμε για τις δυσκολίες που συναντήσαμε και πώς τις ξεπεράσαμε.

Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε να κοιτάμε πίσω στο ταξίδι μας και να καταλαβαίνουμε τι μας βοήθησε να μάθουμε.

……

Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» (Χρόνος: 5’)

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Θυμάστε κάτι που κάναμε μαζί και σας έκανε να νιώσετε καλά;»

Ο εκπαιδευτικός βοηθά με ήπιες υπενθυμίσεις από προηγούμενες συνεδρίες: συνεργασία, ρόλοι, κανόνες, δυσκολίες.

Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15’)



(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Στο Νησί του Αναστοχασμού καθόμαστε όλοι μαζί σε κύκλο και μοιραζόμαστε σκέψεις.
Σκεφτόμαστε τι μάθαμε για τον εαυτό μας και τι μάθαμε για τους άλλους.
Μιλάμε για όσα μας βοήθησαν να συνεργαστούμε και να νιώσουμε μέρος της ομάδας.
Ακούμε με προσοχή και σεβασμό, χωρίς να χρειάζεται να μιλήσουν όλοι.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε ότι η σκέψη και το μοίρασμα μας βοηθούν να καταλαβαίνουμε καλύτερα τον εαυτό μας και τους άλλους.
……

Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15’)
Περιγραφή: Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο και απαντούν προφορικά (χωρίς υποχρέωση όλοι).
Ενδεικτικές ερωτήσεις: «Τι έμαθα για εμένα;» «Τι έμαθα για τους άλλους;» «Τι με βοήθησε να συνεργαστώ;» Ο εκπαιδευτικός δεν αξιολογεί, αλλά αναδιατυπώνει και ενισχύει.

Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή οπτικός) (Χρόνος: 10’)



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)

Στο Νησί του Αναστοχασμού σκεφτόμαστε μόνο για εμάς.
Θυμόμαστε πώς νιώθαμε στην αρχή του ταξιδιού και πώς νιώθουμε τώρα.
Λέμε με λόγια ή δείχνουμε με ζωγραφιά τι μάθαμε για τον εαυτό μας.
Καταλαβαίνουμε ότι ο καθένας μας μαθαίνει με τον δικό του τρόπο και στον δικό του χρόνο.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και όσα μπορούμε να κάνουμε.

……

Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή οπτικός)
(Χρόνος: 10’)
Πρότυπο φράσεων (συμπληρώνονται προφορικά ή ζωγραφικά)

- «Στην αρχή ένιωθα…»
- «Τώρα νιώθω…»
- «Έμαθα ότι μπορώ να…»

(Προσαρμογή πλήρως στο επίπεδο Α΄ Δημοτικού.)

Δραστηριότητα 4: Από το “εγώ” στο “εμείς” (Χρόνος: 10’)





(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Στο Νησί του Αναστοχασμού σκεφτόμαστε πώς οι δικές μας αλλαγές βοηθούν όλη την ομάδα.
Μιλάμε για το τι συμβαίνει όταν ο καθένας μας προσπαθεί λίγο περισσότερο.
Καταλαβαίνουμε ότι τα συναισθήματά μας, οι πράξεις μας και οι επιλογές μας επηρεάζουν τους άλλους.
Βλέπουμε πώς η συνεργασία, η κατανόηση και η ευθύνη μας ενώνουν.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε ότι όταν αλλάζω εγώ, αλλάζει και το «εμείς».
Καθόμαστε σε κύκλο και παρατηρούμε την πορεία μας μέσα στην περιπέτεια των Μικρών Ονειροναυτών. Κάθε παιδί επιλέγει μία εργασία ή μία ομάδα και εκφράζει προφορικά δύο θετικά στοιχεία («αστέρια») που του άρεσαν ή το εντυπωσίασαν, καθώς και μία ιδέα βελτίωσης («ευχή»), χρησιμοποιώντας ευγενικό και υποστηρικτικό λόγο. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη διαδικασία, υπενθυμίζει τους κανόνες σεβασμού και ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων, δημιουργώντας ένα ασφαλές και θετικό κλίμα ανταλλαγής απόψεων.
……

Δραστηριότητα 4: Από το "εγώ" στο "εμείς" (Χρόνος: 10')
Ολομέλεια
Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις των παιδιών: «Όταν αλλάζω εγώ λίγο, τι αλλάζει στην ομάδα;»
Εδώ ενοποιούνται: συναισθηματική νοημοσύνη, συνεργασία, ενεργός πολιτειότητα.

Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο Νησί του Αναστοχασμού κοιτάμε μπροστά στο επόμενο βήμα του ταξιδιού μας.
Θυμόμαστε όλα όσα μάθαμε και νιώθουμε περήφανοι για όσα καταφέραμε μαζί.
Μαθαίνουμε ότι στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όσα μάθαμε ως ομάδα.
Ετοιμαζόμαστε να μοιραστούμε τη δουλειά μας και να χαρούμε όσα πετύχαμε.
Στο Νησί του Αναστοχασμού καταλαβαίνουμε ότι το ταξίδι μας συνεχίζεται, όλοι μαζί.
Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5’)
Ο εκπαιδευτικός κλείνει λέγοντας:
«Στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όλα όσα μάθαμε μαζί.»
Ήπια μετάβαση προς παρουσίαση/ δημόσιο προϊόν.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν

Μουσικός Επίλογος
Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
……

Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά)
Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

(Τίτλος) «Μικροί Ονειροναύτες - Νησί του Αναστοχασμού: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»

(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 8)





(τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά)

(Κείμενο πριν τις δραστηριότητες)

Μικροί Ονειροναύτες Φτάνουμε στο Νησί του Αναστοχασμού και σταματάμε για λίγο να σκεφτούμε το ταξίδι μας.

Θυμόμαστε τι μάθαμε, τι μας βοήθησε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα.

Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να μαθαίνουμε!

Είστε έτοιμοι;

(Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)

Μουσική Εισαγωγή

(Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»

https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4

Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» (Χρόνος: 5’)

……

Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν…» (Χρόνος: 5’)

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Θυμάστε κάτι που κάναμε μαζί και σας έκανε να νιώσετε καλά;»

Ο εκπαιδευτικός βοηθά με ήπιες υπενθυμίσεις από προηγούμενες συνεδρίες: συνεργασία, ρόλοι, κανόνες, δυσκολίες.

Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15’)

(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)

……

Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15’)

Περιγραφή: Οι μαθητές κάθονται σε κύκλο και απαντούν προφορικά (χωρίς υποχρέωση όλοι).
Ενδεικτικές ερωτήσεις: «Τι έμαθα για εμένα;» «Τι έμαθα για τους άλλους;» «Τι με βοήθησε να συνεργαστώ;» Ο εκπαιδευτικός δεν αξιολογεί, αλλά αναδιατυπώνει και ενισχύει.

Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή οπτικός) (Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)

……

Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή οπτικός) (Χρόνος: 10')
Πρότυπο φράσεων (συμπληρώνονται προφορικά ή ζωγραφικά)
«Στην αρχή ένιωθα…»
«Τώρα νιώθω…»
«Έμαθα ότι μπορώ να…»
(Προσαρμογή πλήρως στο επίπεδο Α΄ Δημοτικού.)

Δραστηριότητα 4: Από το "εγώ" στο "εμείς" (Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)

……

Δραστηριότητα 4: Από το "εγώ" στο "εμείς" (Χρόνος: 10')
Ολομέλεια
Ο εκπαιδευτικός συνδέει τις απαντήσεις των παιδιών: «Όταν αλλάζω εγώ λίγο, τι αλλάζει στην ομάδα;»
Εδώ ενοποιούνται: συναισθηματική νοημοσύνη, συνεργασία, ενεργός πολιτειότητα.

Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5')
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5')
Ο εκπαιδευτικός κλείνει λέγοντας:

«Στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όλα όσα μάθαμε μαζί.» Ήπια μετάβαση προς παρουσίαση/ δημόσιο προϊόν. Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια! Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί; (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4 …… Μουσικός Επίλογος (περίπου 3 λεπτά) Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

……

Συνεδρία 9

(Τίτλος) **«Μικροί Ονειροναύτες – Νησί του Θησαυρού: Παρουσιάζουμε το έργο μας και μοιραζόμαστε όσα μάθαμε»**
(Τι βλέπω στο webpage Συνεδρία 9)
    (τέρμα αριστερά του webpage) (στα δεξιά) (Κείμενο πριν τις δραστηριότητες) Φτάνουμε στο Νησί του Θησαυρού και ολοκληρώνουμε το ταξίδι μας. Μικροί Ονειροναύτες της Α' τάξης, όλα όσα μάθαμε και ζήσαμε ενώνονται σε έναν πολύτιμο θησαυρό που θα μας ακολουθεί πάντα. Ο θησαυρός δεν είναι κάτι που βρίσκουμε. Είναι κάτι που γινόμαστε. Είστε έτοιμοι να το ζήσουμε; (Κουμπί Ναι – Όχι. Το Ναι, οδηγεί στη Δραστηριότητα 1, το Όχι οδηγεί στην Αρχική σελίδα)
Μουσική Εισαγωγή (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4
Δραστηριότητα 1: Επαναφορά νοήματος (Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)

Φτάνουμε στο Νησί του Θησαυρού και θυμόμαστε το ταξίδι μας.
Σκεφτόμαστε όλα όσα μάθαμε και ζήσαμε μαζί στην τάξη μας.
Θυμόμαστε τα συναισθήματά μας, τους κανόνες που συμφωνήσαμε, τη συνεργασία και τις πράξεις μας.
Καταλαβαίνουμε ότι όλα αυτά ενώνονται και γίνονται ο θησαυρός μας.
Στο Νησί του Θησαυρού μαθαίνουμε ότι ο πιο πολύτιμος θησαυρός είναι όσα γίναμε μαζί.

……

Δραστηριότητα 1: Επαναφορά νοήματος (Χρόνος: 5’)

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Όλες αυτές τις μέρες μάθαμε πώς είναι να ζούμε μαζί. Σήμερα θα το δείξουμε.»

Σύντομη υπενθύμιση: συναισθήματα, κανόνες, συνεργασία, δράση.

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία συλλογικού προϊόντος (Χρόνος: 20’)



(Δραστηριότητα 1 - Κείμενο)
Στο Νησί του Θησαυρού φτιάχνουμε όλοι μαζί τον κοινό μας θησαυρό.
Δημιουργούμε μια αφίσα, μια ζωγραφιά ή λέμε μικρές φράσεις που δείχνουν πώς θέλουμε να είναι η τάξη μας.
Μιλάμε για το τι σημαίνει για εμάς δίκαιο, πώς βοηθάμε ο ένας τον άλλον και πώς συνεργαζόμαστε.
Ο εκπαιδευτικός καταγράφει τις ιδέες μας, όπως ακριβώς τις λέμε.

Στο Νησί του Θησαυρού καταλαβαίνουμε ότι ο θησαυρός μας είναι οι σκέψεις, οι πράξεις και η συνεργασία μας.

……

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία συλλογικού προϊόντος (Χρόνος: 20')
Επιλογές (μία ή συνδυασμός): Αφίσα: «Η δίκαιη τάξη μας», Συλλογική ζωγραφιά, Σύντομες προφορικές δηλώσεις (1 πρόταση ανά παιδί)
Ενδεικτικές φράσεις-πρότυπα: «Στην τάξη μας προσπαθούμε να…», «Όταν κάποιος δυσκολεύεται, εμείς…», «Για εμάς δίκαιο σημαίνει…»
Ο εκπαιδευτικός καταγράφει, δεν διορθώνει.

Δραστηριότητα 3: Παρουσίαση – Δημόσια στιγμή (Χρόνος: 10')



(Δραστηριότητα 3 - Κείμενο)
Στο Νησί του Θησαυρού παρουσιάζουμε τον θησαυρό που φτιάξαμε μαζί.
Δείχνουμε τη δουλειά μας στην τάξη μας, σε άλλους μαθητές ή στο σχολείο μας.
Μιλάμε για όσα μάθαμε και όσα θέλουμε να κρατήσουμε από το ταξίδι μας.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν μοιραζόμαστε τη δουλειά μας με άλλους, αποκτά μεγαλύτερη αξία.
Στο Νησί του Θησαυρού νιώθουμε περήφανοι που δείχνουμε όσα γίναμε μαζί.

……

Δραστηριότητα 3: Παρουσίαση – Δημόσια στιγμή (Χρόνος: 10')
Το προϊόν παρουσιάζεται: στην τάξη ή σε άλλη τάξη, ή φωτογραφίζεται/ αναρτάται στο σχολικό περιβάλλον.
Σημασία έχει ότι απευθύνεται σε "άλλους", όχι μόνο στον εκπαιδευτικό.

Δραστηριότητα 4: Αναγνώριση & ενίσχυση (Χρόνος: 5')



(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)

Στο Νησί του Θησαυρού ακούμε λόγια που μας κάνουν να νιώθουμε περήφανοι.
Θυμόμαστε πώς συνεργαστήκαμε, πώς σκεφτήκαμε τους άλλους και πώς φροντίσαμε την ομάδα.
Καταλαβαίνουμε ότι όλα αυτά είναι σημαντικά και έχουν αξία.
Δεν συγκρίνουμε και δεν βαθμολογούμε, αλλά αναγνωρίζουμε την προσπάθεια όλων.
Στο Νησί του Θησαυρού κρατάμε μαζί όσα μάθαμε και τα παίρνουμε μαζί μας στο ταξίδι που συνεχίζεται.

……

Δραστηριότητα 4: Αναγνώριση & ενίσχυση (Χρόνος: 5')
Ο εκπαιδευτικός κλείνει με λεκτική ενίσχυση:
«Δείξατε ότι μπορείτε να συνεργάζεστε, να σκέφτεστε τους άλλους και να φροντίζετε την ομάδα.»
Χωρίς βαθμούς – χωρίς συγκρίσεις.

Δραστηριότητα 5 – Τελικό Μήνυμα για την ολοκλήρωση του E- Course (Χρόνος: 5')





Μικροί Ονειροναύτες φτάσατε στο τέλος του ταξιδιού σας.
Όλα τα στοιχεία ενώθηκαν και ο θησαυρός αποκαλύφθηκε.
Δεν είναι κάτι που κρατάμε στα χέρια μας, αλλά όσα μάθαμε, νιώσαμε και μοιραστήκαμε μαζί.
Ο θησαυρός είναι η γνώση, η φροντίδα, η συνεργασία και η αγκαλιά της κοινωνίας.
Το ταξίδι τελείωσε, αλλά όσα μάθαμε μας ακολουθούν παντού.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο png.



……

Δραστηριότητα 5 – Τελικό Μήνυμα για την ολοκλήρωση του E- Course (Χρόνος: 5')

Οδηγίες προς τον εκπαιδευτικό
Ο εκπαιδευτικός διαβάζει ή προβάλλει το μήνυμα ολοκλήρωσης με ήρεμο ρυθμό, δημιουργώντας κλίμα συγκέντρωσης και συναισθηματικής ασφάλειας. Δεν επιδιώκεται συζήτηση μεγάλης διάρκειας, αλλά ένα συμβολικό και ουσιαστικό κλείσιμο του ταξιδιού.
Στη συνέχεια: δίνεται χρόνος σιωπής ή σύντομου στοχασμού, προσκαλούνται οι μαθητές, προαιρετικά, να μοιραστούν: μία λέξη, μία σκέψη, ή ένα συναίσθημα από το ταξίδι τους, επιτρέπεται και μη λεκτική συμμετοχή (κάρτα, χειρονομία, σύμβολο).
Ο εκπαιδευτικός: αναγνωρίζει και επιβεβαιώνει κάθε συμμετοχή, αποφεύγει αξιολογικά σχόλια ή σύγκριση απαντήσεων, τονίζει ότι ο «θησαυρός» δεν είναι αποτέλεσμα επίδοσης, αλλά εμπειρίας και σχέσεων.
Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με τη ρητή σύνδεση των όσων έμαθαν οι μαθητές με την καθημερινή σχολική ζωή, υπογραμμίζοντας ότι οι

δεξιότητες που καλλιεργήθηκαν (ακρόαση, συνεργασία, φροντίδα, υπευθυνότητα) μπορούν να συνεχίσουν να εφαρμόζονται μέσα και έξω από την τάξη. **Σημαντικό:** Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Μουσικός Επίλογος Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια! Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί; (Βίντεο με τραγούδι) Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4 …… **Μουσικός Επίλογος** (περίπου 3 λεπτά) Παροτρύνουμε τα παιδιά να τραγουδήσουν και να χορέψουν.

Ενότητα/ tab "Γονείς - Εκπαιδευτικοί"

Γονείς - Εκπαιδευτικοί
(Logo – Επάνω μέρος, στη μέση)    Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται σύντομα βίντεο που εισάγουν τις βασικές παιδαγωγικές έννοιες πάνω στις οποίες στηρίζεται το E-Course «Μικροί Ονειροναύτες». Οι έννοιες της Ένταξη & Συμπερίληψη, Συναισθηματική Νοημοσύνη, Project-Based Learning (PBL), της ενεργού πολιτειότητας, της παιχνιδοποίησης, της μικρομάθησης, είναι οι πυλώνες αυτού του εκπαιδευτικού σεναρίου. Παρουσιάζονται με απλό και κατανοητό τρόπο, ώστε να υποστηρίζουν τον ρόλο του εκπαιδευτικού και να ενημερώνουν τους γονείς για τη φιλοσοφία του προγράμματος. Τα βίντεο λειτουργούν ως συνοδευτικό υλικό κατανόησης και προσανατολισμού πριν ή κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του E-Course. Τι είναι το E-Course «Μικροί Ονειροναύτες»; Το E-Course «Μικροί Ονειροναύτες» είναι ένα ψηφιακό, αφηγηματικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μαθητές Α΄ Δημοτικού.

Μέσα από ένα φανταστικό ταξίδι με το Ονειρόπλοιο, τα παιδιά συμμετέχουν σε 9 συνεδρίες–στάσεις, οργανωμένες ως νησιά, όπου καλλιεργούν βασικές κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες.
Το πρόγραμμα εστιάζει στη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συνεργασία, τη δικαιοσύνη, την ασφάλεια, την ανάληψη ρόλων, την αντιμετώπιση προκλήσεων, την ενεργό συμμετοχή, τον αναστοχασμό και τη σύνθεση της μαθησιακής εμπειρίας.
Οι δραστηριότητες βασίζονται σε αρχές Project-Based Learning, Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης (SEL) και παιχνιδοποίησης, με έμφαση στη συμπερίληψη και τη συναισθηματική ασφάλεια όλων των παιδιών.
Το E-Course υποστηρίζει τον ρόλο του εκπαιδευτικού με σαφείς οδηγίες και προσφέρει στους μαθητές βιωματικές εμπειρίες μάθησης που συνδέονται με την καθημερινή σχολική ζωή.
Ο τελικός «θησαυρός» δεν είναι ένα αντικείμενο, αλλά οι αξίες, οι δεξιότητες και οι σχέσεις που χτίζονται μέσα στο ταξίδι.

Πρόγραμμα Σπουδών
«Μικροί Ονειροναύτες»
Το E-Course οργανώνεται σε 9 διαδοχικές συνεδρίες, οι οποίες παρουσιάζονται ως στάσεις–νησιά ενός ταξιδιού. Κάθε συνεδρία χτίζει πάνω στην προηγούμενη και συμβάλλει σταδιακά στην ανάπτυξη κοινωνικών, συναισθηματικών και συνεργατικών δεξιοτήτων.

🏝️ 1. Νησί των Φίλων
Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε
Τα παιδιά γνωρίζονται, μαθαίνουν να ακούν με σεβασμό, να περιμένουν τη σειρά τους και να αντιλαμβάνονται την ομάδα ως ασφαλή χώρο όπου όλοι έχουν θέση.

🏝️ 2. Νησί της Καρδιάς
Αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και των άλλων
Οι μαθητές αναγνωρίζουν και ονομάζουν βασικά συναισθήματα, καλλιεργώντας αυτοεπίγνωση και ενσυναίσθηση μέσα από βιωματικές δραστηριότητες.

🏝️ 3. Νησί της Ισορροπίας
Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα
Τα παιδιά διερευνούν την έννοια της δικαιοσύνης, της ισότητας και του σεβασμού, κατανοώντας πώς οι πράξεις επηρεάζουν τους άλλους.

🏝️ 4. Νησί της Ασφάλειας
Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς
Η ομάδα συνδιαμορφώνει απλούς κανόνες που προάγουν την ασφάλεια, την αποδοχή και τη θετική συνύπαρξη στην τάξη.

🏝️ 5. Νησί των Ρόλων

Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους
Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται, να αναλαμβάνουν ρόλους και να κατανοούν ότι κάθε μέλος συμβάλλει με διαφορετικό αλλά σημαντικό τρόπο.

🏝️ 6. Νησί των Προκλήσεων
Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί
Τα παιδιά καλλιεργούν επιμονή, αυτορρύθμιση και συνεργατική επίλυση προβλημάτων μέσα από ομαδικές προκλήσεις.

🏝️ 7. Νησί της Ευθύνης
Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας
Η συνεδρία εστιάζει στην ανάληψη ευθύνης, τη συμμετοχή και τη φροντίδα του κοινού χώρου και της ομάδας.

🏝️ 8. Νησί του Αναστοχασμού
Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα
Οι μαθητές αναστοχάζονται τη μαθησιακή τους πορεία και αναγνωρίζουν τη σημασία της προσπάθειας και της βελτίωσης.

🏝️ 9. Νησί του Θησαυρού
Αναστοχασμός και σύνθεση της μαθησιακής εμπειρίας (Project)
Όλα όσα έμαθαν και έζησαν οι μαθητές συντίθενται σε ένα κοινό έργο. Ο «θησαυρός» είναι οι αξίες, οι δεξιότητες και οι σχέσεις που χτίστηκαν.

Ενότητα/Tab “Επικοινωνία”

Επικοινωνία

(Logo – Επάνω μέρος, στη μέση)



Σοφία Βεργοπούλου
Ειδικός Παιδαγωγός – Λογοθεραπεύτρια
MSc Ηλεκτρονική Μάθηση
sofia_verg@hotmail.com

Πανεπιστήμιο Πειραιώς
Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων
Διεύθυνση: Καραολή & Δημητρίου 80, 18534, Πειραιάς
Τηλέφωνο: +30 210 4142773
Ωράριο εξυπηρέτησης: Δευτέρα-Παρασκευή 9:00 – 14:30

Το E-Course Μικροί Ονειροναύτες δημιουργήθηκε στα πλαίσια της
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ
της Σοφίας Βεργοπούλου (Α.Μ.: 24013)
Θέμα
Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning.
Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού.
Design and Development of an E-Course Based on Project-Based Learning. Emotional Intelligence and Citizenship: Inclusion and Integration during the preparation of the Active Citizens of the Future through Gamification. A Lesson Plan for First Grade Primary School Students.

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Φωτεινή Παρασκευά
Πειραιάς, Ιανουάριος 2026
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Ηλεκτρονική Μάθηση»
Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025

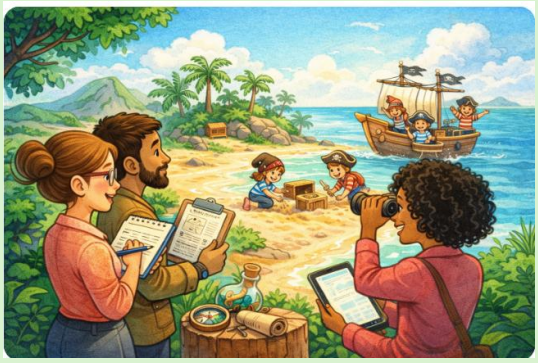
Ενότητα/ tab “Blog”

Blog



Καλωσορίσατε στο Blog των Μικρών Ονειροναυτών.
Εδώ μοιραζόμαστε σκέψεις, ιδέες και μικρούς αναστοχασμούς από το ταξίδι της μάθησης.
Το blog αυτό λειτουργεί ως χώρος καταγραφής εμπειριών, παιδαγωγικών προβληματισμών και καλών πρακτικών που συνδέονται με τη συνεργασία, τη συναισθηματική ανάπτυξη και τη χαρά της μάθησης.
Κάθε ανάρτηση είναι ένα μικρό λιμάνι στάσης, για να σκεφτούμε τι μάθαμε και πώς μπορούμε να προχωρήσουμε μαζί.

Ενότητα/ tab "Μέλη"

Μέλη
Σημείωση: Υπάρχει η δυνατότητα επικοινωνίας των μαθητών της ίδιας ομάδας ή διαφορετικών ομάδων του E-Course μεταξύ τους, ώστε να ανταλλάσσουν πληροφορίες και να 'ανεβάζουν' τις ζωγραφιές τους, πάντα υπό την επίβλεψη ενηλίκων.
  (Κείμενο) Η ενότητα "Μέλη" απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και συνεργάτες που ενδιαφέρονται να γνωρίσουν, να υποστηρίξουν ή να αξιοποιήσουν το εκπαιδευτικό ταξίδι των Μικρών Ονειροναυτών. Εδώ συγκεντρώνεται επιλεγμένο υποστηρικτικό υλικό, παιδαγωγικές ιδέες και εργαλεία που συμβάλλουν στην κατανόηση και την εφαρμογή του E-Course, με έμφαση στη συνεργατική μάθηση, τη συναισθηματική ανάπτυξη και τη συμπερίληψη. Ο χώρος αυτός λειτουργεί ως κοινότητα ανταλλαγής και υποστήριξης, με σεβασμό στις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά της σχολικής τάξης.

Ενότητα "Ομάδες"

Ομάδες

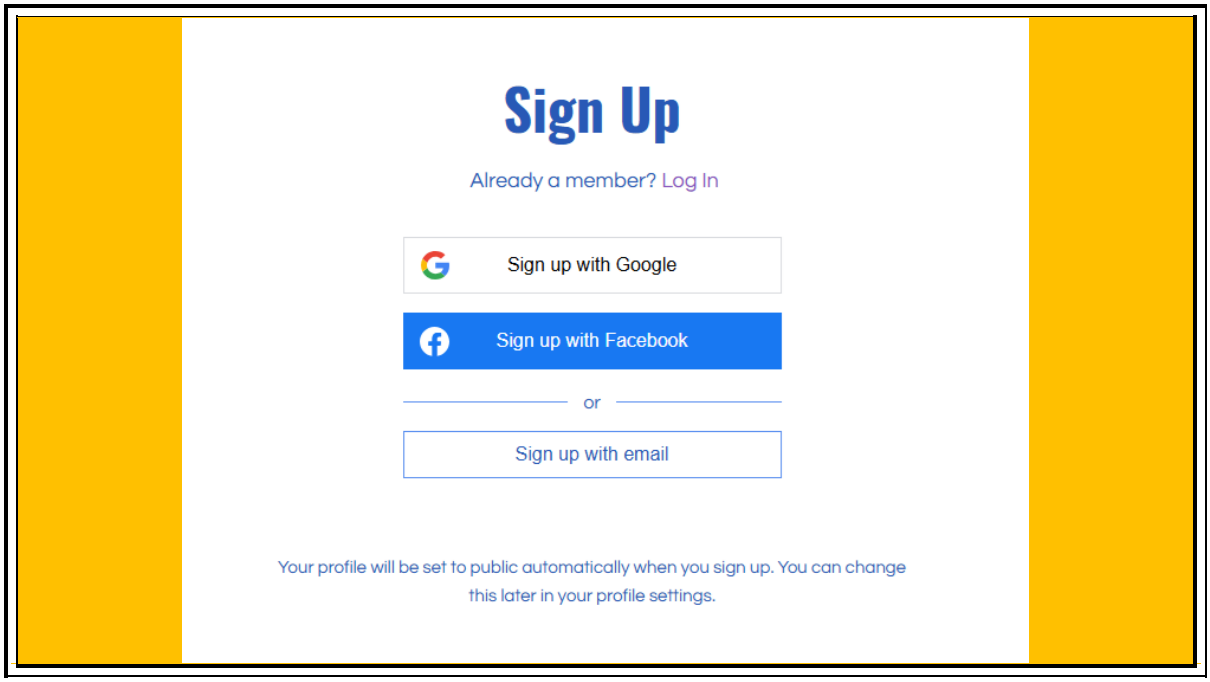


Η ενότητα "Ομάδες" αποτυπώνει τη συνεργατική καρδιά του ταξιδιού των Μικρών Ονειροναυτών.
Οι μαθητές οργανώνονται σε μικρές ομάδες–πληρώματα, μέσα στις οποίες συνεργάζονται, μοιράζονται ρόλους και συνδιαμορφώνουν το συλλογικό έργο.
Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται τα πληρώματα της τάξης και τα μέλη τους, με στόχο να ενισχυθεί η αίσθηση του «ανήκειν» και η συλλογική ταυτότητα της ομάδας.
Η ομαδική εργασία καλλιεργεί δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και σεβασμού, ενώ το ασφαλές και υποστηρικτικό πλαίσιο επιτρέπει σε κάθε μαθητή να συμμετέχει ενεργά, σύμφωνα με τις δυνατότητές του.

Ενότητα "Sign Up"

Σύνδεση/ Sign up

Η εγγραφή στην ενότητα "Μέλη" απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και συνεργάτες που επιθυμούν να ενημερώνονται και να έχουν πρόσβαση σε υποστηρικτικό παιδαγωγικό υλικό του E-Course "Μικροί Ονειροναύτες".
Οι μαθητές που χρησιμοποιούν την υπηρεσία στα πλαίσια του μαθήματος δια ζώσης, δεν χρειάζεται να κάνουν ξεχωριστή εγγραφή, παρά μόνο ο εκπαιδευτικός τους, ο οποίος παράσχει τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με την ομάδα των μαθητών που λαμβάνουν μέρος.
Σε περιπτώσεις εξ αποστάσεως μάθησης, τα παιδιά μπορούν να εγγραφούν στο μάθημα ξεχωριστά.
Με την λειτουργία Σύνδεση, μπορεί ένα μέλος του μαθήματος να εισάγει τους κωδικούς του και να εισέλθει στον χώρο του μαθήματος.


Sign Up
Already a member? Log In
Sign up with Google
Sign up with Facebook
or
Sign up with email
Your profile will be set to public automatically when you sign up. You can change this later in your profile settings.

Μεταγραφή Βίντεο

YouTube Βίντεο: Αρχική Σελίδα-Promo Video– Α' Δημοτικού Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/8dlRDl99D2E		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–3") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. 12 παιδιά ταξιδεύουν με το Ονειρόπλοιο.»	Εικόνα από Canva Elements (0–4") Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Μικρομάθηση (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	**ΣΚΗΝΗ 1 – (0–7")** Αφήγηση: «Καλωσήρθατε στους Μικρούς Ονειροναύτες.»

 Εικόνα δημιουργημένη στο Canva.		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (3–6”) «Ένα ταξίδι για παιδιά Α΄ Δημοτικού.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες σε παραλία σε νησί. 12 παιδιά σε κύκλο συζητούν με το Ονειρόπλοιο στο φόντο.»		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (6–9”) Αφήγηση: «Στο οποίο μαθαίνουμε να ακούμε και να συνεργαζόμαστε.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Δύο παιδιά ακουν το ένα το άλλο.»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (9–14”) Αφήγηση: «Μιλάμε για τα συναισθήματά μας και τα συναισθήματα των άλλων.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. 12 παιδιά επιβιβάζονται στο Ονειρόπλοιο σε μία παραλία με άμμο.»		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (14–17”) Αφήγηση: «Μαθαίνουμε τι είναι δίκαιο και άδικο μέσα στην ομάδα.»

 (37–42”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. 12 παιδιά ταξιδεύουν με το Ονειρόπλοιο.»	Hug, T. (2005). Micro learning and narration. In Proceedings of the Fourth Media in Transition Conference. MIT. Buchem, I., & Hamelmann, H. (2010). Microlearning: A strategy for ongoing professional development. eLearning Papers, (21), 1–15.	**ΣΚΗΝΗ 5 –** (37–44”) Αφήγηση: «Και γινόμαστε ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας.»
 Εικόνα δημιουργημένη στο Canva		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (37–44”) Αφήγηση: «Το Ονειρόπλοιο είναι έτοιμο. Όλοι χωράμε στο ταξίδι.»

Youtube Βίντεο: Ένταξη και Συμπερίληψη – Α’ Δημοτικού Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/FM6NEoBMRt4		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–2”) Εικόνα στο Canva Presentation  (2–5”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. Παιδιά σε	Εικόνα από Canva Elements (0–4”) Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Ένταξη και Συμπερίληψη (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την	**ΣΚΗΝΗ 1 –** (0–5”) **Αφήγηση:** «Ένταξη και συμπερίληψη. Δύο λέξεις που ακούμε συχνά. Τι να είναι όμως άραγε;»

αίθουσα σχολείο σκέφτονται τι επιθυμούν και τι νιώθουν.»	προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	
 (5–8’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. Παιδιά σε αυλή σχολείο σκέφτονται τι επιθυμούν και τι νιώθουν. Συννεφάκια με τις σκέψεις τους σε αντικείμενα πάνω από το κεφάλι τους.»  (8–10’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. Παιδιά σε		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (5–10’’) **Αφήγηση:** «Ένταξη είναι να βρίσκεται το παιδί στην τάξη. Ένταξη είναι να είμαστε όλοι στον ίδιο χώρο.»

αίθουσα σχολείο σκέφτονται τι επιθυμούν και τι νιώθουν. Συννεφάκια με τις σκέψεις τους σε αντικείμενα πάνω από το κεφάλι τους.»		
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Ένταξη και συμπερίληψη»		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (10–16'') **Αφήγηση:** «Ένταξη είναι να συμμετέχει το παιδί στο σχολικό περιβάλλον και να έχει πρόσβαση στη μάθηση.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Ένταξη και συμπερίληψη. Παρουσιάζουν Project όλα μαζί στον πίνακα.»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (16–20'') **Αφήγηση:** «Συμπερίληψη είναι κάτι περισσότερο. Συμπερίληψη είναι να μαθαίνουμε όλοι μαζί.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (20–26'') **Αφήγηση:** «Συμπερίληψη είναι το παιδί να νιώθει ότι ανήκει στο σχολικό του περιβάλλον.»

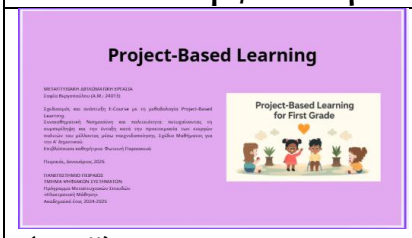
χαρακτηριστικά. Ένταξη και συμπερίληψη.»		
 (26–29’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά σε κύκλο στο προαύλιο σχολείου. Ένταξη και συμπερίληψη.»  (29–32’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Παίζουν τραμπάλα. Ένταξη και συμπερίληψη.»		**ΣΚΗΝΗ 6 –** (26–32’’) **Αφήγηση:** «Συμπερίληψη είναι να σεβόμαστε τις διαφορές και να τις βλέπουμε ως δύναμη, όχι ως εμπόδιο.»
 (32–34’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί στο προαύλιο, σκεπτικό, διστακτικό.»		**ΣΚΗΝΗ 7 –** (32–38’’) **Αφήγηση:** «Συμπερίληψη είναι το παιδί να γίνεται αποδεκτό όπως είναι και να νιώθει ότι η παρουσία του έχει αξία.»

 (34–35’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί ντροπαλό καιαγχωμένο.»  (35–36’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί θαρραλέο, νιώθει υπερήρωας και ότι μπορεί να καταφέρει τα πάντα.»  (36–38’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί στο προαύλιο σχολείου, θαρραλέο, χαρούμενο.»		
 (38–46’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί έξυπνο, κάνει πειράματα φυσικής, χημείας, με αυτοπεποίθηση.»		**ΣΚΗΝΗ 8 –** (38–46’’) **Αφήγηση (ρυθμικά, με παύσεις):** «Κάθε παιδί είναι διαφορετικό. Κάθε παιδί έχει τον δικό του ρυθμό. Κάθε παιδί έχει

 (38–46’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί έξυπνο, παρατηρεί πώς λειτουργεί η φύση, με αυτοπεποίθηση.»		τις δικές του ανάγκες και τον δικό του τρόπο να εκφράζεται.»
 (46–50’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί με αυτοπεποίθηση, σηκώνει το ΄χέρι να μιλήσει στην τάξη.»  (50–53’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί διαβάζει και αποτελεί παράδειγμα για τους συμμαθητές του.»  (53–56’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδί έξυπνο,		**ΣΚΗΝΗ 9 –** (46–56’’) **Αφήγηση:** «Στη συμπεριληπτική τάξη, όλα τα παιδιά συμμετέχουν, συνεργάζονται και εξελίσσονται μαζί, όσο μπορεί το καθένα. Έχουν όμως όλα την ευκαιρία.»

χαρούμενο, ετοιμάζει project σε αίθουσα σχολείου.»		
 (56’’–1’01’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά ετοιμάζουν project σε αίθουσα σχολείου με τη δασκάλα τους.»  56’’–1’06’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά παρουσιάζουν project σε αίθουσα σχολείου, το ένα σε αναπηρικό αμαξίδιο.»  (1’06’’–1’12’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στο προαύλιο, μία ομάδα χαρούμενη.»	UNESCO. (2017). *A guide for ensuring inclusion and equity in education*. UNESCO Publishing. European Agency for Special Needs and Inclusive Education. (2014). *Five key messages for inclusive education*.	**ΣΚΗΝΗ 10 –** (56’’–1’13’’) **Αφήγηση:** «Στην Α΄ Δημοτικού, κατανοούμε όλοι πόσο σημαντική είναι η συμπερίληψη. Γιατί βοηθά στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος ασφάλειας και εμπιστοσύνης, όπου κάθε παιδί νιώθει αποδεκτό, ικανό και έτοιμο να μάθει.»

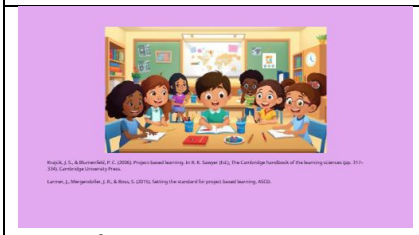
 (1'12''–1'13'') Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά χαρούμενα με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Όλοι για έναν και ένας για όλους.»		

YouTube Βίντεο: Project-Based Learning – Α' Δημοτικού Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/1_oz7JjrkEU		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–3'') Διαφάνεια Canva Presentation.  (3–5'') Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μία ομάδα χαρούμενη, εργάζονται σε project.»	Εικόνα από Canva Elements (0–4'') Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Project-Based Learning (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013)	**ΣΚΗΝΗ 1 –** (0–5'') **Αφήγηση:** «Το Project-Based Learning είναι μάθηση μέσα από έργα. Τα παιδιά μαθαίνουν δημιουργώντας.»

	Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	
 (5 - 8") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά παρατηρούν με μεγεθυντικό φακό τη φύση. Μία ομάδα χαρούμενη, εργάζονται σε project.»  (8–11") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, έχουν μία καλή ιδέα, μία ομάδα χαρούμενη, εργάζονται σε project. Λάμπα σε συννεφάκι διαλόγου»		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (5–11") **Αφήγηση:** «Συνεργάζονται, ερευνούν, παίρνουν αποφάσεις και παρουσιάζουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους.»
		ΣΚΗΝΗ 3 – (11–17") **Αφήγηση:**

 (11–14”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μπροστά στον πίνακα, μία ομάδα χαρούμενη, εργάζονται σε project με τους δασκάλους τους.»  (14–17”) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μπροστά στον πίνακα, η δασκάλα τους δείχνει κάτι στον πίνακα.»		«Στην Α΄ Δημοτικού, τα projects είναι απλά και βιωματικά και συνδέονται με την καθημερινή ζωή των παιδιών.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μπροστά στον πίνακα, η δασκάλα τους ρωτά κάτι από τον πίνακα.»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (17–22”) **Αφήγηση:** «Ξεκινούν από ένα ερώτημα ή ένα μικρό πρόβλημα που έχει νόημα για τα ίδια τα παιδιά.»

 (22–26”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου. Εργάζονται σε μικρές ομάδες.»  (26–26”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. 12 παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου μιλούν σε κύκλο.		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (22–29”) **Αφήγηση:** «Μαθαίνουν να δουλεύουν σε ομάδες, να αναλαμβάνουν ρόλους και να μαθαίνουν τόσο από την επιτυχία όσο και από το λάθος.»
 (29–32”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, παρουσιάζουν τις ιδέες τους στους συμμαθητές τους. Συννεφάκια διαλόγου με τις ιδέες σε αντικείμενα.»		**ΣΚΗΝΗ 6 –** (29–35”) **Αφήγηση:** «Έτσι, η μάθηση αποκτά νόημα και το παιδί γίνεται ενεργός πρωταγωνιστής της μαθησιακής διαδικασίας.»

 (32–35’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους. Συννεφάκια διαλόγου με τις ιδέες σε αντικείμενα. Η δασκάλα όρθια τους συντονίζει.»		
 Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους.»	Krajcik, J. S., & Blumenfeld, P. C. (2006). *Project-based learning*. In R. K. Sawyer (Ed.), The Cambridge handbook of the learning sciences (pp. 317–334). Cambridge University Press. Larmer, J., Mergendoller, J. R., & Boss, S. (2015). *Setting the standard for project based learning*. ASCD.	**ΣΚΗΝΗ 6 –** (35–38’’)

YouTube Βίντεο: Ενεργός Πολιτειότητα – Α’ Δημοτικού Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/W4HrXpQBW2M		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 	Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Ενεργός Πολιτειότητα (Στοιχεία) Σχεδιασμός και	**ΣΚΗΝΗ 1 –** (0–10’’) «Η ενεργός πολιτειότητα ξεκινά από τις μικρές, καθημερινές

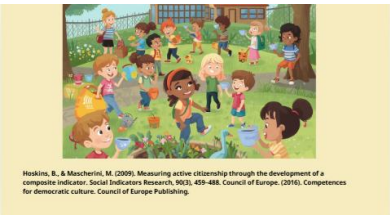
(0–5”) Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους.»  (5–10”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους σε μικρές ομάδες.»	ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	πράξεις. Από το να ακούω τον άλλον, να σέβομαι τη διαφορετική άποψη και να συμμετέχω ενεργά σε ό,τι συμβαίνει γύρω μου.»

 (10 - 15’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αυλή του σχολείου, παίζουν σε κύκλο.»  (15–19’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν σε μικρές ομάδες.»  (19 - 22’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, ακούν τον συμμαθητή τους που βρίσκεται σε αναπηρικό αμαξίδιο, μπροστά στον πίνακα. Η δασκάλα κοντά.»		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (10–22’’) Αφήγηση: «Στην Α΄ Δημοτικού, τα παιδιά κάνουν τα πρώτα τους βήματα ως μέλη μιας κοινότητας. Μαθαίνουν τι σημαίνει να ανήκουν σε μια ομάδα και να έχουν ευθύνη όχι μόνο για τον εαυτό τους, αλλά και για τους άλλους.»
		ΣΚΗΝΗ 3 – (22–32’’) Αφήγηση: «Μέσα από το παιχνίδι,

 (22–27’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους, το ένα όρθιο να εξηγεί.»  (27–32’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, σε κύκλο, αποφασίζουν μαζί.»		τη συνεργασία και τον διάλογο, τα παιδιά μαθαίνουν να μοιράζονται, να περιμένουν τη σειρά τους και να παίρνουν αποφάσεις μαζί.»
 (32–36’’) Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν σε μικρή ομάδα.»  (36–39’’)		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (32–39’’) Αφήγηση: «Τα παιδιά μαθαίνουν να εκφράζουν τη γνώμη τους με σεβασμό και να ακούν τη γνώμη των συμμαθητών τους, ακόμη κι όταν διαφέρει από τη δική τους.»

Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, σε μικρή ομάδα, συζητούν.»		
 (39–46") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, σε θρανίο, εργάζονται μαζί. Η δασκάλα κοντά»  (46–51") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, όλοι σε θρανίο, αποφασίζουν για project, η δασκάλα τους κοντά όρθια.»		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (39–51") Αφήγηση: «Βλέπουν στην πράξη ότι τα όνειρά τους μπορούν να πραγματοποιηθούν όχι μόνο μέσα από την προσωπική προσπάθεια, αλλά και μέσα από την προσπάθεια των άλλων. Όλοι ονειρεύονται. Και όλοι μπορούν να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον.»
 (51-56") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα		**ΣΚΗΝΗ 6 –** (51–1'08") Αφήγηση: «Όταν ένα παιδί νιώθει ότι η φωνή του μετράει, ότι μπορεί να συμμετέχει και να επηρεάζει θετικά την ομάδα, χτίζει σταδιακά αυτοπεποίθηση

σχολείου, σε κύκλο, αποφασίζουν μαζί.»  (56–1’08’’)		και υπευθυνότητα.»
 (56–1’08’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά χαρούμενα με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αυλή του σχολείου, σε κύκλο.»  (56–1’08’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά μπροστά στο σχολείου το πρωί.»  (56–1’08’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά		**ΣΚΗΝΗ 7 –** (35–38’’) Αφήγηση: «Έτσι, μέσα από το σχολείο, καλλιεργούνται οι βάσεις για τον ενεργό πολίτη του αύριο. Έναν πολίτη που συμμετέχει, συνεργάζεται και νοιάζεται για το κοινό καλό, μέσα και έξω από το σχολικό περιβάλλον.»

χαρακτηριστικά στο μπάσκετ, παίζουν, Συμμετέχει παιδί σε αναπηρικό αμαξίδιο.»		
 (1'08''-1'14'') Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. 12-18 παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στο προαύλιο, παίζουν.»	Hoskins, B., & Mascherini, M. (2009). *Measuring active citizenship through the development of a composite indicator*. Social Indicators Research, 90(3), 459–488. Council of Europe. (2016). *Competences for democratic culture*. Council of Europe Publishing.	**ΣΚΗΝΗ 8 –** (1'08''-1'14'')

YouTube Βίντεο: Μικρομάθηση– Α' Δημοτικού Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/Qh87fLwfHJc		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–3'') Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μελετούν τις ιδέες και τα project τους.»  (3–7'') Διαφάνεια Canva Presentation.	Εικόνα από Canva Elements (0–4'') Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Μικρομάθηση (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης.	**ΣΚΗΝΗ 1 – (0–7'')** Αφήγηση: «Η αποτελεσματική μάθηση δεν εξαρτάται από τη διάρκειά της, αλλά από τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται και προσφέρεται.»

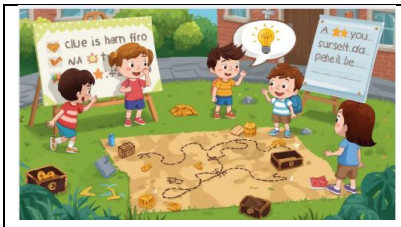
Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Δύο παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, μιλούν για τις ιδέες τους με τη δασκάλα.»	Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά στην αίθουσα σχολείου, παρουσιάζουν project.»		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (7–16’’) Αφήγηση: «Η μικρομάθηση βασίζεται σε μικρές, σαφώς δομημένες ενότητες γνώσης, που παρουσιάζονται συχνά, με ξεκάθαρο στόχο και άμεση εφαρμογή.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα, στην αίθουσα σχολείου, παρουσιάζουν		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (16–26’’) Αφήγηση: «Στην Α΄ Δημοτικού, η μάθηση ενισχύεται όταν η πληροφορία δίνεται σε μικρές δόσεις, επαναλαμβάνεται με νόημα

project και δείχνουν τη δουλειά τους.»		και συνδέεται με σύντομες, στοχευμένες δραστηριότητες.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα, στην αίθουσα σχολείου, παρουσιάζουν project, δουλεύουν με τον δικό τους ρυθμό, μειώνουν τον γνωστικό τους φόρτο με μικρομάθηση.»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (26–37'') Αφήγηση: «Μέσα από εναλλαγή μαθησιακών σταθμών και διαφοροποιημένες μορφές συμμετοχής, τα παιδιά παραμένουν συγκεντρωμένα, μαθαίνουν με τον δικό τους ρυθμό και μειώνουν το γνωστικό φορτίο.»
 (37–42'') Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα, στην αίθουσα σχολείου, βραβείο για την παρουσίαση project.»  (42–44'') Διαφάνεια Canva Presentation.	Hug, T. (2005). Micro learning and narration. In Proceedings of the Fourth Media in Transition Conference. MIT. Buchem, I., & Hamelmann, H. (2010). Microlearning: A strategy for ongoing professional development. eLearning Papers, (21), 1–15.	**ΣΚΗΝΗ 5 –** (37–44'') Αφήγηση: «Λίγο κάθε φορά. Συχνά. Με δομή. Και με ουσιαστικό μαθησιακό αποτέλεσμα.»

Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα, στην αίθουσα σχολείου, βραβείο ολοκλήρωσης project.»		

YouTube Βίντεο: Παιχνιδοποίηση Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία από τη συγγραφέα https://youtu.be/PMuxrJZAB1U		
Εικόνα	**Prompt/ Εντολή**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–3") Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Canva.  (3–7") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου, το ένα παρουσιάζει στους συμμαθητές του.»	Εικόνα από Canva Elements (0–4") Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Παιχνιδοποίηση (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	**ΣΚΗΝΗ 1 – (0–7")** Αφήγηση: «Τι κάνει ένα παιχνίδι τόσο ελκυστικό; Η πρόκληση, η χαρά της προσπάθειας και το αίσθημα συμμετοχής.»

 (7–11”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου, συζητούν κοιτάζοντας σε πίνακα το σχέδιο project τους.»  11–16”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου, το ένα όριο στον πίνακα, συζητούν κοιτάζοντας σε πίνακα το σχέδιο project τους.»		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (7–16”) Αφήγηση: «Μπορούμε άραγε να φέρουμε αυτό το ευχάριστο συναίσθημα και στη μάθηση, ώστε τα παιδιά να μαθαίνουν με χαρά και να αναζητούν αυτό το συναίσθημα; Ναι!»
 (16–22”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου, χάρτης θησαυρού στο πάτωμα, τα παιδιά ψάχνουν τον θησαυρό.»		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (16–26”) Αφήγηση: «Αυτό πραγματοποιείται εφαρμόζοντας τους μηχανισμούς του παιχνιδιού μέσα στη μαθησιακή διαδικασία και ονομάζεται παιχνιδοποίηση ή αλλιώς,

 (16–29”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου, χάρτης θησαυρού στο πάτωμα, τα παιδιά ψάχνουν τον θησαυρό. Συννεφάκι διαλόγου με λάμπα σε ένα παιδί.»  (29–36”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου. Ένα παιδί χοροπηδά ψηλά, επάνω από ένα βιβλίο, σαν να βγήκε μόλις από την ιστορία στην οποία συμμετείχε.»		gamification. Η παιχνιδοποίηση αξιοποιεί στοιχεία του παιχνιδιού στη μάθηση. Όχι για να μετατρέψει το μάθημα σε παιχνίδι, αλλά για να δώσει κίνητρο, νόημα και να ενθαρρύνει την εμπλοκή των παιδιών.»
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου.»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (36–42”) Αφήγηση: «Μέσα από αποστολές, στόχους και συνεργασία, τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά και νιώθουν ότι μπορούν να τα καταφέρουν.»

 (42–48") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου. Βραβείο Μπράβο»  (48–53") Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδί με badges που έλαβε σε δραστηριότητες.»		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (42–53") Αφήγηση: «Η παιχνιδοποίηση βοηθά τα παιδιά να μαθαίνουν χωρίς φόβο για το λάθος, να χαίρονται τη διαδικασία και να θυμούνται καλύτερα όσα μαθαίνουν. Μαθαίνουμε με χαρά!»
 (53"–1') Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου. Ζήτω, τα καταφέραμε.»  (1'–1'01") Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Canva.	Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011b). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040	**ΣΚΗΝΗ 5 –** (53–44") Αφήγηση: «Η παιχνιδοποίηση βοηθά τα παιδιά να μαθαίνουν χωρίς φόβο για το λάθος, να χαίρονται τη διαδικασία και να θυμούνται καλύτερα όσα μαθαίνουν. Μαθαίνουμε με χαρά!»

Youtube Βίντεο: Συναισθηματική Νοημοσύνη – Α' Δημοτικού (88'') **Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία** https://youtu.be/vr_S0x6_RwQ			
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**	
	Background music: Φωνές παιδιών που παίζουν (0-61'')		
 (0–3'') Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα Canva.  (3–10'') Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α' Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στο προαύλιο σχολείου. Παίζουν, τρέχουν.»	Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Συναισθηματική Νοημοσύνη (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025	**ΣΚΗΝΗ 1 –** (0–10'') Αφήγηση: «Τι όμορφα που περνάμε στο σχολείο! Παίζουμε με τους φίλους μας και μαθαίνουμε ένα σωρό καινούρια πράγματα!»	

	Εντολή Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. Παιδιά παίζουν στο προαύλιο, γέλια, κίνηση, ζεστά χρώματα.» (4–10’’)		
 Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Ένα παιδί κάθεται μόνο του στο προαύλιο ενώ τα άλλα παιδιά παίζουν.»		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (10–20’’) Αφήγηση: «Μερικές φορές, όμως, στο σχολείο… κάποιος μπορεί να νιώθει μόνος.» (μικρή παύση) «Ίσως γιατί δεν ξέρει πώς να μπει στο	

		παιχνίδι. Ίσως γιατί νιώθει λίγο διαφορετικός.»	
 Εικόνα Canva AI: «Animated. Α' Δημοτικού. Ένα παιδί κάθεται μόνο του στο προαύλιο ενώ τα άλλα παιδιά παίζουν. Ένα παιδί σταματά το παιχνίδι και κοιτάζει προς το παιδί που είναι μόνο.»		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (20–30") Αφήγηση: «Όμως κάποιος τον βλέπει. Παρατηρεί πώς νιώθει.»	
 Εικόνα Chatgpt AI: «Animated. Α' Δημοτικού. Ένα παιδί κάθεται μόνο του στο προαύλιο ενώ τα άλλα παιδιά παίζουν. Τα άλλα παίζουν. Ένα κορίτσι με καστανές κοτσίδες σταματά το παιχνίδι και κοιτάζει προς το παιδί που είναι μόνο, χαμογελά, απλώνει το χέρι και του λέει: "Θες να έρθεις στην παρέα μας;"»		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (30–37") Αφήγηση: «Θες να έρθεις στην παρέα μας; Να παίξουμε όλοι μαζί;»	
 Εικόνα Canva AI: «Animated. Α' Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. Όλα τα παιδιά παίζουν μαζί στο προαύλιο.»		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (37–46") Αφήγηση: «Και ξαφνικά… κανείς δεν είναι μόνος.»	

 Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. .Χαρούμενα παιδιά, καρδιές, πρόσωπα με εκφράσεις ενθουσιώδεις.»		**ΣΚΗΝΗ 6 –**(46–61”) Αφήγηση: «Η μάθηση δεν είναι μόνο γνώση. Είναι και συναίσθημα. Συναισθηματική νοημοσύνη είναι η ικανότητα να αναγνωρίζουμε πώς νιώθουμε και να κατανοούμε πώς νιώθουν οι άλλοι. Είναι η ικανότητα να σεβόμαστε ο ένας τον άλλον και να θέλουμε την ευτυχία του.»	
 Εικόνα Canva Elements: Πρόσωπα παιδιών που δείχνουν χαρά, λύπη, θυμό.		**ΣΚΗΝΗ 7 –** (61–69”) Αφήγηση: «Είναι να μπορούμε να εκφράζουμε τη χαρά, τη λύπη, τον θυμό και την απογοήτευση με τρόπο υγιή.»	
 Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. Παιδιά μιλούν, ζητούν βοήθεια, συνεργάζονται. Συννεφάκια διαλόγου «Τι γνώμη έχεις;» «Μπορώ να βοηθήσω!».» (69–75”)		**ΣΚΗΝΗ 8 –** (69–84”) Αφήγηση: «Στην Α΄ Δημοτικού, η συναισθηματική νοημοσύνη είναι να μαθαίνουν τα παιδιά να μιλούν για τα συναισθήματά τους, να ζητούν βοήθεια και να δείχνουν κατανόηση στους συμμαθητές τους. Είναι να μαθαίνουν να διαχειρίζονται δυσκολίες,	

 Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά μαζί, κύκλος, χαμόγελα.» (75–84’’)		να ηρεμούν και να προσπαθούν ξανά.»
 Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα από Canva.	Κείμενο εικόνας: - Για τις ανάγκες των εκπαιδευτικών βίντεο δημιουργήθηκε πρωτότυπο animated οπτικό υλικό με τη βοήθεια εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης, το οποίο αξιοποιήθηκε για την οπτικοποίηση των μαθησιακών σεναρίων και την ενίσχυση της πολυτροπικής μάθησης. - OpenAI. (2024). ChatGPT (GPT-4) [Large language model]. Retrieved January 08, 2026 - Canva. (2024). Canva generative AI tools [AI image generation]. https://www.canva.com/ Retrieved January 08, 2026 - Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. Bantam Books. Denham, S. A. (2006). Social–emotional competence as support for school readiness. Early Education and	**ΣΚΗΝΗ 9 -** (84–88’’) Αφήγηση: «Όταν ένα παιδί νιώθει συναισθηματικά ασφαλές, μπορεί να συγκεντρωθεί, να μάθει πιο εύκολα και να συνδεθεί ουσιαστικά με τους γύρω του. Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι η βάση για τη μάθηση, τις σχέσεις και τη ζωή μέσα και έξω από το σχολείο.»".

	Development, 17(1), 57–89.	

Youtube Βίντεο: Μικροί Ονειροναύτες - Covergsong (88”) **Πρωτότυπο – Ιδία επεξεργασία**		
https://www.youtube.com/watch?v=dl-aVqqz4u4		
Εικόνα - Prompt/ Εντολή	**Κείμενο**	**Σενάριο/ Διάρκεια**
 (0–2”) Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα από Chatgpt: «Logo 12 Μικροί Ονειροναύτες επάνω στο Ονειρόπλοιο.».  (2–5”) Εικόνα από Chatgpt: «Παπαγάλος επάνω στο Ονειρόπλοιο.».  (5–11”) Εικόνα από Chatgpt: «Logo 12 Μικροί Ονειροναύτες επάνω στο Ονειρόπλοιο.».	Κείμενο εικόνας: (Τίτλος) Μικροί Ονειροναύτες - Coversong (Στοιχεία) Σχεδιασμός και ανάπτυξη E-Course με τη μεθοδολογία Project-Based Learning. Συναισθηματική Νοημοσύνη και πολιτειότητα: πετυχαίνοντας τη συμπερίληψη και την ένταξη κατά την προετοιμασία των ενεργών πολιτών του μέλλοντος μέσω παιχνιδοποίησης. Σχέδιο Μαθήματος για την Α' Δημοτικού ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Σοφία Βεργοπούλου (Α.Μ. 24013) Επιβλέπουσα: Φωτεινή Παρασκευά ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Ηλεκτρονική Μάθηση» Ακαδημαϊκό έτος 2024-2025 Εντολή Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. Παιδιά παίζουν στο προαύλιο, γέλια,	**ΣΚΗΝΗ 1 –** (0–11”) Αφήγηση: Στο Ονειρόπλοιο μαζί Βρεθήκαμε και πάλι,

	κίνηση, ζεστά χρώματα.» (4–10’’)	
 (11–16’’) Εικόνα από Chatgpt: « 12 Μικροί Ονειροναύτες με ναυτικές στολές στη σειρά επάνω στο Ονειρόπλοιο.».  (16–23’’) Εικόνα από Chatgpt: «Logo 12 Μικροί Ονειροναύτες. Άλλος γελά, άλλος δειλά Άλλος με φαντασία, Άλλος γενναία, φωναχτά Μα με συνεργασία!»  (23-27’’)		**ΣΚΗΝΗ 2 –** (11–27’’) Αφήγηση: Ονειροναύτες γίναμε Με όλα τα παιδιά. Άλλος γελά, άλλος δειλά Άλλος με φαντασία, Άλλος γενναία, φωναχτά Μα με συνεργασία!

Εικόνα από Chatgpt: «Logo 12 Μικροί Ονειροναύτες. Τι γνώμη έχεις; Μπορώ να βοηθησω!»		
 (27-32”) Εικόνα από Chatgpt: «Μικροί Ονειροναύτες με ναυτική στολή. Ενωμένα χέρια σε κύκλο.»  (32-39”) Εικόνα από Chatgpt: «Στο Ονειρόπλοιο. Φαίνεται μόνο η πλώρη του πλοίου. Ζωάκια μόνο μπροστά, το σκυλάκι, το γατάκι, ο παπαγάλος. Κοιτούν μπροστά προς την περιπέτεια»  (39-43”) Εικόνα από Chatgpt: «Μικροί Ονειροναύτες στο Ονειρόπλοιο. Ονειροναύτες στη σειρά με τις σάκες τους. Σκέφτονται ιδέες και όσα έμαθαν.»		**ΣΚΗΝΗ 3 –** (27–49”) Αφήγηση: Πιάσε το χέρι μου γερά, πάμε όλοι μαζί μπροστά, στο Ονειρόπλοιο παιδιά χωράνε όνειρα πολλά. Ονειροναύτες στη σειρά, με αγάπη, φαντασία, χτίζουμε κόσμο φωτεινό με επικοινωνία!

 (43-49”) Εικόνα από Chatgpt: «Μικροί Ονειροναύτες στο Ονειρόπλοιο. Ονειροναύτες στη σειρά, με αγάπη, φαντασία, χτίζουμε κόσμο φωτεινό με επικοινωνία!»		
 (49-52”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες σε παραλία σε νησί. 12 παιδιά σε κύκλο συζητούν με το Ονειρόπλοιο στο φόντο.»  (52-56”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Δύο παιδιά ακουν το ένα το άλλο.»  (56”-1’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί		**ΣΚΗΝΗ 4 –** (49–1’) Αφήγηση: Ακούω και ακούγομαι Παίρνω και δίνω πίσω, Με την ομάδα προχωρώ Όσο αυτοί, τόσο κι εγώ.

Ονειροναύτες σε περιπέτεια στα νησιά. Σάκες στην πλάτη. Το Ονειρόπλοιο στο φόντο.»		
 (1’-1’04’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες σε περιπέτεια σε διαφορετικό νησί. Σάκες στην πλάτη.»  (1’04’’—1’08’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικρός Ονειροναύτης στο πλοίο. Γατάκι, παπαγάλος με τηλεσκόπιο»  (1’-1’13’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες στη σειρά, γεμάτοι νέες γνώσεις και ιδέες, περπατούν κοιτώντας τον ορίζοντα.»		**ΣΚΗΝΗ 5 –** (1’–1’13’’) Αφήγηση: Σκέψεις και όνειρα πολλά Μαζί και διαφορετικά Πιάσε το χέρι μου γερά Και πάμε όλοι μαζί μπροστά!
	Εικόνα Canva AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Συναισθηματική νοημοσύνη. .Χαρούμενα παιδιά, καρδιές, πρόσωπα με εκφράσεις ενθουσιώδεις.»	**ΣΚΗΝΗ 6 –**(1’13’’-1’31’’) Αφήγηση: Το Ονειρόπλοιο καλεί, πάμε μαζί, πάμε μαζί! Αποστολές να ζήσουμε

(1’13’’-1’17’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. 12 μικροί Ονειροναύτες επάνω στο Ονειρόπλοιο, οδεύουν προς ένα νησί.»  (1’13’’-1’21’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες στο Ονειρόπλοιο, πετούν στα σύννεφα.»  (1’21’’-1’26’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες σε περιπέτεια στο διάστημα.»  (1’26’’-1’31’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα, στην αίθουσα σχολείου, βραβείο για την παρουσίαση project.»		Να μάθουμε, να δούμε. Να γίνουμε πιο δυνατοί Μαθαίνουμε ωραία απ΄την αρχή
		ΣΚΗΝΗ 7 – (1’31’’-1’52’’) Αφήγηση: Και όλοι μας σεβόμαστε την κάθε παρουσία!

 (1’31’’-1’36’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά, στην αίθουσα σχολείου. Βραβείο Μπράβο»  (1’36’’-1’41’’) Εικόνα Chatgpt AI: «Animated. Α’ Δημοτικού. Ένα παιδί κάθεται μόνο του στο προαύλιο ενώ τα άλλα παιδιά παίζουν. Τα άλλα παίζουν. Ένα κορίτσι με καστανές κοτσίδες σταματά το παιχνίδι και κοιτάζει προς το παιδί που είναι μόνο, χαμογελά, απλώνει το χέρι και του λέει: “Θες να έρθεις στην παρέα μας;”»  (1’41’’-1’47’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. Παιδιά με διαφορετικά χαρακτηριστικά ζουν την μαγική περιπέτεια της γνώσης σε βιβλιοθήκη.»		Θάρρος, καρδιά, βοήθεια περιέργεια και γνώση Η συνταγή μας πέτυχε Κι ακολουθούμε τόσοι!

 (1’47”-1’52”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες. 12 παιδιά επιβιβάζονται στο Ονειρόπλοιο σε μία παραλία με άμμο.»		
 (1’52”-1’58”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες στο λιμάνι, κοιτούν το Ονειρόπλοιο των ενηλίκων.»  (1’58”-2’04”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά αγκαλιάζουν τη γη. Το Ονειρόπλοιο σε τροχιά. Ένα παιδί με παραδοσιακή ινδική φορεσιά και ένα με κιμονό.»		**ΣΚΗΝΗ 8 –** (1’52”-2’04”) Αφήγηση: Ονειροναύτες όλοι εμείς Μες στο ταξίδι της ζωής, Απ΄το σχολείο με χαρά, Η κοινωνία μία αγκαλιά!

 (2’04”-2’13”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες επάνω στο Ονειρόπλοιο, διασκεδάζουν και χοροπηδούν, αφού ολοκλήρωσαν το E-Course.»  (2’13”-2’19”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες στο προαύλιο του σχολείου. Δημοτικό και γυμνάσιο. Διαφορετικό Ονειρόπλοιο, πιο φουτουριστικό για το Γυμνάσιο-Λύκειο.»  (2’19”-2’26”) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες έξω στον κόσμο. Δύο διαφορετικά Ονειρόπλοια στον ουρανό.» 		**ΣΚΗΝΗ 10 –** (2’04”-2’35”) Αφήγηση: Λα λα λα λα λα - Ονειροναύτες όλοι εμείς Μες στο ταξίδι της ζωής, Απ΄το σχολείο με χαρά, Η κοινωνία μία αγκαλιά!

(2’26’’-2’33’’) Εικόνα Chatgpt: «Animated. Α’ Δημοτικού. Μικροί Ονειροναύτες στο προαύλιο του σχολείου. Δημοτικό και γυμνάσιο, 10-15 μαθητές αγκαλιάζουν τη γη.»		
 (2’33’’-2’35’’) Διαφάνεια Canva Presentation. Εικόνα: Logo E-Course Μικροί Ονειροναύτες		Κείμενο: ΜΙΚΡΟΙ ΟΝΕΙΡΟΝΑΥΤΕΣ ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΑΤΕ!!

Μικροί Ονειροναύτες
Στίχοι τραγουδιού

Στίχοι: Σοφία Βεργοπούλου
Μουσική: Suno AI Music (με την ευγενική συμβολή της Φανής Κεχαγιά)

Στο Ονειρόπλοιο μαζί
Βρεθήκαμε και πάλι,
Ονειροναύτες γίναμε
Με όλα τα παιδιά.
Άλλος γελά, άλλος δειλά
Άλλος με φαντασία,
Άλλος γενναία, φωναχτά
Μα με συνεργασία!

Πιάσε το χέρι μου γερά,
πάμε όλοι μαζί μπροστά,
στο Ονειρόπλοιο παιδιά
χωράνε όνειρα πολλά.
Ονειροναύτες στη σειρά,
με αγάπη, φαντασία,
χτίζουμε κόσμο φωτεινό
με επικοινωνία!

Ακούω και ακούγομαι
Παίρνω και δίνω πίσω,
Με την ομάδα προχωρώ
Όσο αυτοί, τόσο κι εγώ.
Σκέψεις και όνειρα πολλά
Μαζί και διαφορετικά
Πιάσε το χέρι μου γερά
Και πάμε όλοι μαζί μπροστά!

Το Ονειρόπλοιο καλεί,
πάμε μαζί, πάμε μαζί!
Αποστολές να ζήσουμε
Να μάθουμε, να δούμε.
Να γίνουμε πιο δυνατοί
Μαθαίνουμε ωραία απ΄την αρχή
Και όλοι μας σεβόμαστε
την κάθε παρουσία!

Θάρρος, καρδιά, βοήθεια
περιέργεια και γνώση
Η συνταγή μας πέτυχε
Κι ακολουθούμε τόσοι!
Ονειροναύτες όλοι εμείς
Μες στο ταξίδι της ζωής,
Απ΄το σχολείο με χαρά,
Η κοινωνία μία αγκαλιά!

Λα λα λα λα λα –
Ονειροναύτες όλοι εμείς
Μες το ταξίδι της ζωής,
Απ΄το σχολείο με χαρά,
Η κοινωνία μία αγκαλιά!

Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης SDG3, SDG 10, SDG16, Προγράμματος Σπουδών «Δράσεις Ενεργού Πολίτη» για την Α' Δημοτικού.

Θεματικά Πεδία	Γενικοί Στόχοι	Προσδοκώμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα
	Οι μαθητές κατά τη διάρκεια της σχολικής τους εκπαίδευσης και μετά την ολοκλήρωσή της:	Νηπιαγωγείο – Α', Β', Γ' Δημοτικού
SDG3 Καλή Υγεία και Ευημερία	Προωθούν ενεργά υγιεινούς τρόπους ζωής στις κοινότητές τους, οργανώνοντας και συμμετέχοντας σε εκστρατείες ευαισθητοποίησης για την υγεία, υποστηρίζοντας την ψυχική υγεία και ενθαρρύνοντας τη συχνή σωματική άσκηση, την ισορροπημένη διατροφή και τις προληπτικές ιατρικές πρακτικές. Υπερασπίζονται την ισότιμη πρόσβαση στην υγειονομική περίθαλψη, υποστηρίζοντας πολιτικές και πρωτοβουλίες που διασφαλίζουν ότι όλοι οι άνθρωποι, ανεξάρτητα από το κοινωνικοοικονομικό τους υπόβαθρο, έχουν πρόσβαση σε ποιοτικές ιατρικές υπηρεσίες, πόρους ψυχικής υγείας και προγράμματα ευημερίας.	Συμμετέχουν σε δραστηριότητες φυσικής άσκησης και δημιουργούν απλά προγράμματα άσκησης τα οποία παρουσιάζουν σε ειδικές εκδηλώσεις. Ετοιμάζουν υγιεινά γεύματα ή σνακ χρησιμοποιώντας προϊόντα από τον σχολικό λαχανόκηπο και παρουσιάζουν σε εκδηλώσεις τις υγιεινές ομάδες τροφίμων. Κατασκευάζουν αφίσα με καταναλωτικές πρακτικές που προωθούν την καλή υγεία και ευημερία στη σχολική τους κοινότητα, αναγνωρίζοντας τις πληροφορίες στις ετικέτες προϊόντων. Κατόπιν διερεύνησης, αναπτύσσουν αφίσα με οδηγίες προσωπικής υγιεινής τις οποίες εφαρμόζουν σε καθημερινή βάση στο σχολείο (στη χρήση της τουαλέτας, στην τάξη, στα διαλείμματα, στα γεύματα και στην αυλή).
SDG10 Λιγότερες Ανισότητες	Προωθούν ενεργά τις ισότιμες ευκαιρίες, συμμετέχοντας σε πρωτοβουλίες που αντιμετωπίζουν και μειώνουν τις ανισότητες	Παρουσιάζουν διαφορές και ομοιότητες στις ευκαιρίες που έχουν παιδιά ανά τον κόσμο, χρησιμοποιώντας τη Διακήρυξη των Δικαιωμάτων του Παιδιού του ΟΗΕ.

	στην εκπαίδευση, την απασχόληση και τις κοινωνικές υπηρεσίες. Επιδεικνύουν τη δέσμευσή τους για συμπερίληψη, συμμετέχοντας σε δραστηριότητες που προάγουν τη διαφοροποίηση και την ένταξη, αμφισβητώντας ενεργά τις συμπεριφορές διάκρισης και υποστηρίζοντας δίκαιες πρακτικές στις κοινότητές τους.	Δημιουργούν και συμμετέχουν σε δραστηριότητες που προάγουν τη συνεργασία και την αλληλοϋποστήριξη μεταξύ των παιδιών μέσα από την πραγματοποίηση εκδηλώσεων. Πραγματοποιούν δράσεις για να βοηθήσουν όλοι/ες όλα τα παιδιά να έχουν ίσες ευκαιρίες στο παιχνίδι και στις δραστηριότητες του σχολείου τους. Ταξινομούν αγαθά με βάση τη σημασία τους για την καθημερινή ζωή και αιτιολογούν τις επιλογές τους, παρουσιάζοντας τα αποτελέσματα σε αφίσα. Ερμηνεύουν την έννοια της ανισότητας και των μη ίσων ευκαιριών μέσα από παραμύθια και μύθους, δημιουργώντας τις δικές τους ιστορίες, τις οποίες παρουσιάζουν σε σχολικές εκδηλώσεις .

SDG16 Ειρήνη, Δικαιοσύνη, Κοινωνική Ισότητα και Ισχυροί Θεσμοί	Συμμετέχουν σε πρωτοβουλίες που προάγουν τα δικαιώματα του ανθρώπου και τη δικαιοσύνη, υποστηρίζοντας προσπάθειες για την πρόληψη των διακρίσεων και την τήρηση του κράτους δικαίου. Συμμετέχουν σε δράσεις που ενισχύουν τις συλλογικές διαδικασίες της κοινότητας, υιοθετώντας και εφαρμόζοντας στρατηγικές που προάγουν τη διαφάνεια, την υπευθυνότητα και την ενεργό συμμετοχή των πολιτών στις τοπικές διαδικασίες λήψης αποφάσεων.	Αναφέρουν παραδείγματα συγκρούσεων σε επίπεδο ατόμων ή/ και κοινοτήτων, καθώς και τις πιθανές αιτίες τους. Επιλύουν διαφορές με ειρηνικό τρόπο μέσα από παιχνίδια ρόλων και ιστορίες. Συμμετέχουν σε συνεργατικά παιχνίδια και ομαδικές δραστηριότητες, μαθαίνοντας την αξία της συνεργασίας και του σεβασμού προς τους άλλους. Αναπτύσσουν σεβασμό για τα δικαιώματα των άλλων μέσα από παραδείγματα καθημερινής ζωής στο σχολείο και την τάξη, όπως ο σεβασμός στις ιδέες και τις ανάγκες των συμμαθητών τους.

Στιγμιότυπα οθόνης από το Wix

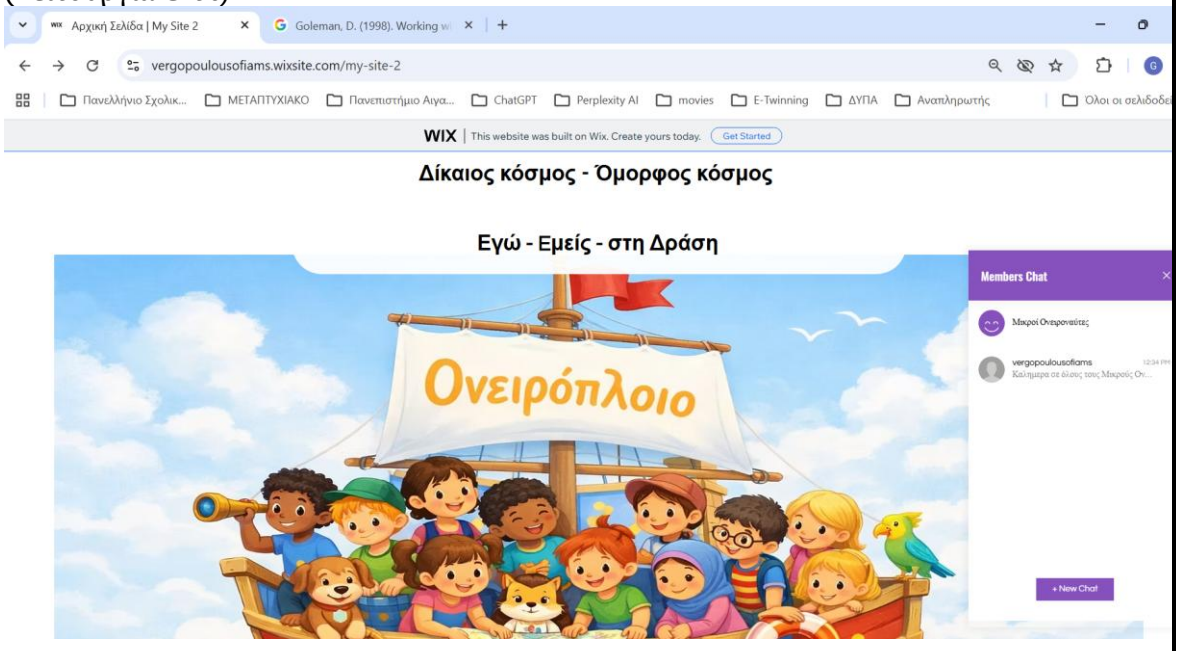
https://vergopoulousofiams.wixsite.com/my-site-2

Αρχική σελίδα - Homepage





(Λειτουργία Chat)





Πληροφορίες

WIX | This website was built on Wix. Create yours today. Get Started

Πληροφορίες

Εδώ θα μάθουμε να:

- Μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον με σεβασμό
- Αναγνωρίζουμε τα δικά μας συναισθήματά και των άλλων
- Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα
- Μαθαίνουμε ότι οι κανόνες σημαίνουν ασφάλεια και φροντίδα για εμάς και τους άλλους
- Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους στην ομάδα
- Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί
- Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας

Για παιδιά Α΄ Δημοτικού:

- Μαθαίνουμε παίζοντας
- Μιλάμε για συναισθήματα
- Όλοι χωράμε στην ομάδα

Ένα E-Course με:

- 9 διδακτικές ώρες γεμάτες δράση και παιχνίδι
- Σε μικρά, ευχάριστα μαθήματα
- Με ιστορίες, εικόνες και δραστηριότητες

Για γονείς και εκπαιδευτικούς:

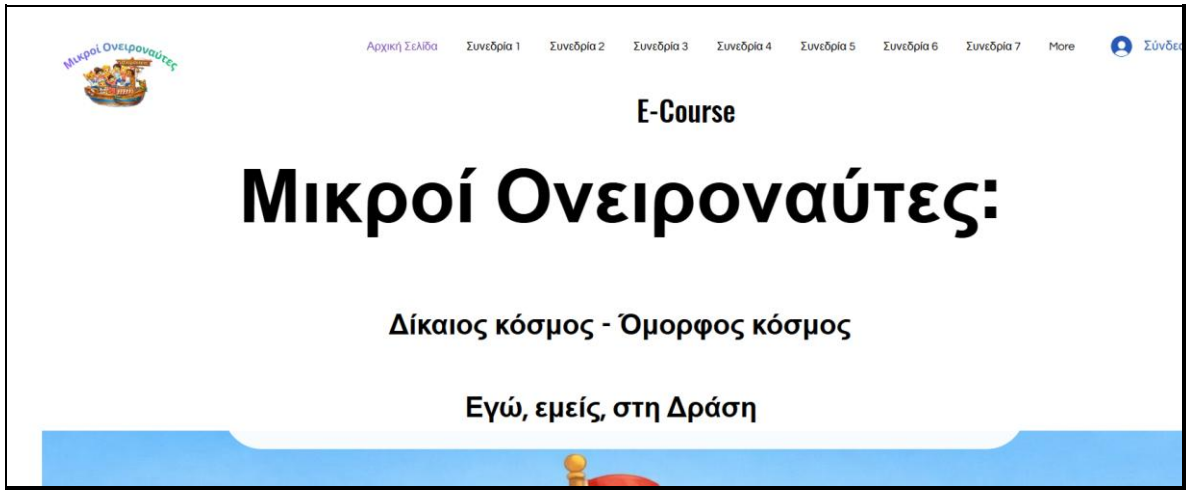
- Μικτή μάθηση
- Ενεργός Πολιτειότητα
- Συναισθηματική Νοημοσύνη
- Συμπερίληψη & Ένταξη
- Ευθυγράμμιση με το Π.Σ. «Δράσεις Ενεργού Πολίτη»
- Εντάσσεται στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων



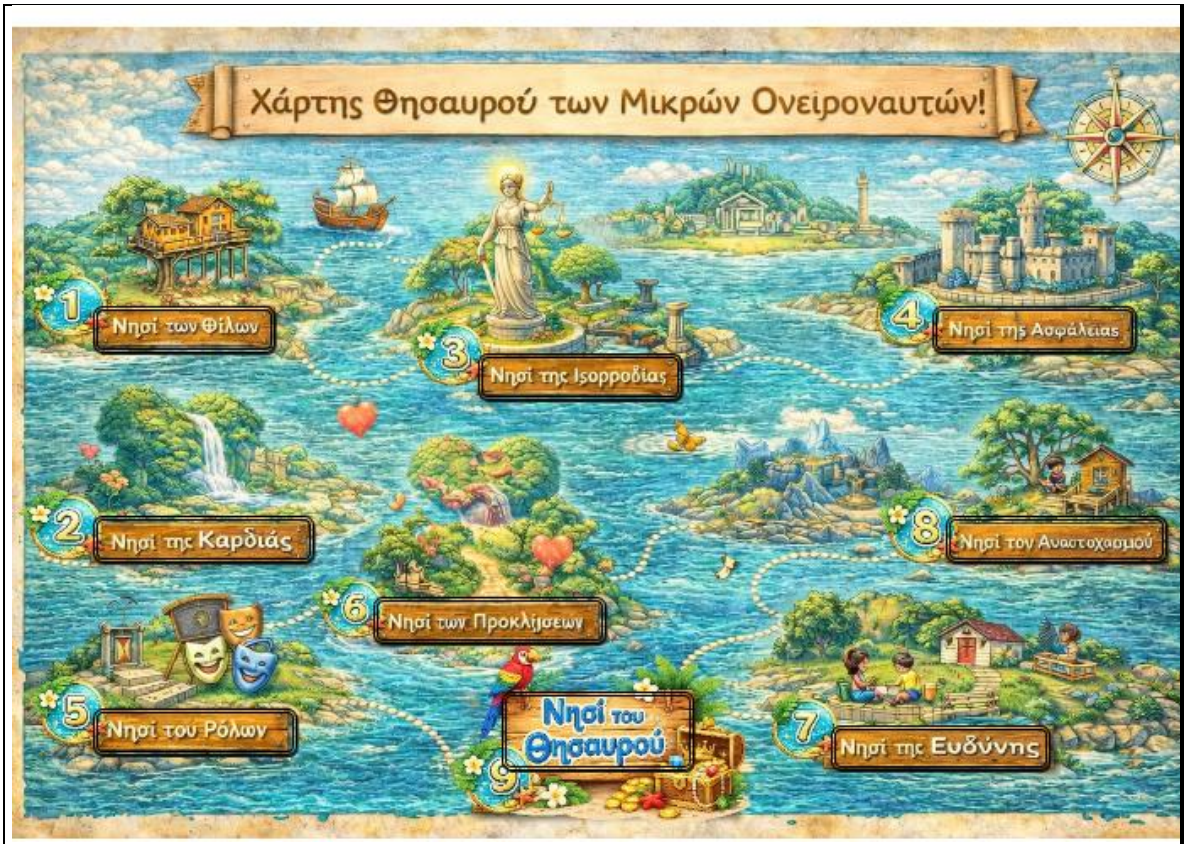


(Χάρτης θησαυρού, κουμπιά που οδηγούν στην κάθε συνεδρία)
(Βίντεο τραγουδιού E-Course)

Λεπτομέρειες από Αρχική Σελίδα – Homepage

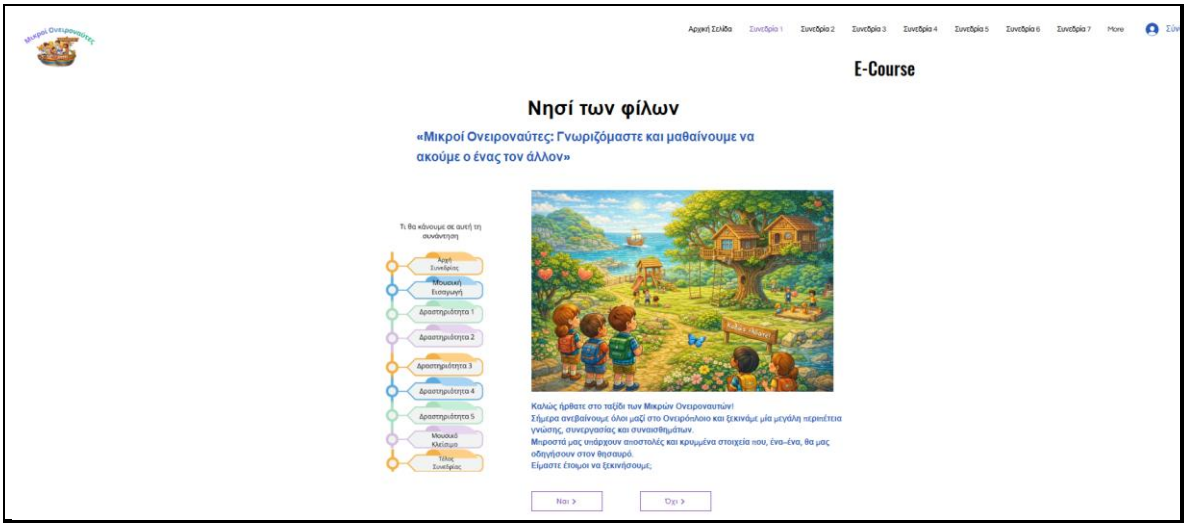


Λογότυπο E-Course



Ο Χάρτης του E-Course Μικροί Ονειροναύτες

Συνεδρία 1



Στην πρώτη μας συνάντηση,
ετοιμαζόμαστε να ανέβουμε όλοι μαζί στο ονειρόπλοιο.
Μαθαίνουμε να μοιραζόμαστε πληροφορίες για τον εαυτό μας,
να ακούμε τον άλλον χωρίς να διακόπτουμε
και να περιμένουμε τη σειρά μας.
Μαθαίνουμε ότι η ομάδα είναι ένας ασφαλής χώρος,
όπου όλοι έχουμε θέση
και η φωνή μας μετράει.
Κοιτάμε, ακούμε, μοιραζόμαστε.
Γιατί πριν μιλήσουμε για συναισθήματα,
πρέπει πρώτα να μάθουμε να ακούμε.
Μικροί Ονειροναύτες,
Το ταξίδι ξεκινά εδώ!

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1 «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10')
Θα δούμε μερικές εικόνες με παιδιά.
Θα τα κοιτάξουμε προσεκτικά και θα σκεφτούμε:

- Πώς νομίζουμε ότι νιώθει;
- Τι μας το δείχνει αυτό;

Δεν υπάρχει σωστό ή λάθος.
Ακούμε ο ένας τον άλλον και μοιραζόμαστε τις σκέψεις μας.

Δραστηριότητα 1 «Πώς νιώθουν;» >

Δραστηριότητα 1


Πώς νιώθουν;
Βρείτε το συναίσθημα!
Πώς νιώθει;
Ο Ανδρέας πηγαίνει στην παραλία με τους γονείς και τις αδερφές του να παίξει στην άμμο. Τι κι αν δεν είναι ακόμη καλοκαίρι; Έπαιξε με την καρδιά του. Έτρεξε, έσκαψε, έχτισε έναν μικρό πύργο και βρήκε κοχύλια!
Χαρά
Πώς νιώθει;
Η Ελένη έκλαιγε για πολύ ώρα όταν η αγαπημένη της γιαγιά έπρεπε να φύγει για να επιστρέψει στο σπίτι της για το βράδυ.
Λύπη
Πώς νιώθει;
Ο Νικόλας βαρέθηκε να βλέπει τον αδερφό του να του χαλάει το παιχνίδι. Αυτό το παζλ του πήρε ώρα να το φτιαξει!
Θυμός
Πώς νιώθει;
Ο Άρης είδε μία ταινία με μικρά κίτρινα τερατάκια και παρόλο που είναι πολύ γενναίος, τώρα δεν θέλει να είναι μόνος του!
Φόβος
Πώς νιώθει;
Ο Ηλίας ήθελε πολύ να ζητήσει από τα παιδιά στο πάρκο να παίξει κι αυτός μαζί τους, όμως όλο δίσταζε.





Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2 Turn and Talk – «Ακούω τον φίλο μου» (Χρόνος: 10')
Ακούω τον φίλο μου
Δουλεύουμε σε δυάδες.
Ο ένας μιλά και ο άλλος ακούει χωρίς να διακόπτει.
Μετά αλλάζουμε ρόλους.
Ακούμε με προσοχή
και δείχνουμε σεβασμό.





Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10')
Τώρα μιλάμε σε δυάδες.
Ο ένας μιλά και ο άλλος ακούει προσεκτικά.
Μετά αλλάζουμε ρόλους.
Θυμόμαστε:
ακούμε χωρίς να διακόπτουμε.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Διαμόρφωση κοινών συμφωνιών – «Πώς ακούμε στην τάξη μας» (Χρόνος: 10')
Τώρα φτιάχνουμε μαζί
τους κανόνες που μας βοηθούν
να μιλάμε και να ακούμε
και να νιώθουμε καλά στην τάξη.

Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι σημαίνει ακούω;» (Χρόνος: 10')

Τώρα καθόμαστε πάλι σε κύκλο.
Κρατάμε το αντικείμενο που μας βοηθά να μιλάμε
και ακούμε ο ένας τον άλλον.
Σκεφτόμαστε:
Πώς νιώσαμε σήμερα στην τάξη;
Τι μας άρεσε περισσότερο;
Μπορούμε να μιλήσουμε,
να δείξουμε μια κάρτα
ή απλώς να ακούσουμε.
Ό,τι κι αν νιώσαμε, χωράει εδώ.
Το ταξίδι μας μόλις ξεκίνησε
και στο επόμενο μάθημα
θα μιλήσουμε περισσότερο για τα συναισθήματά μας.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

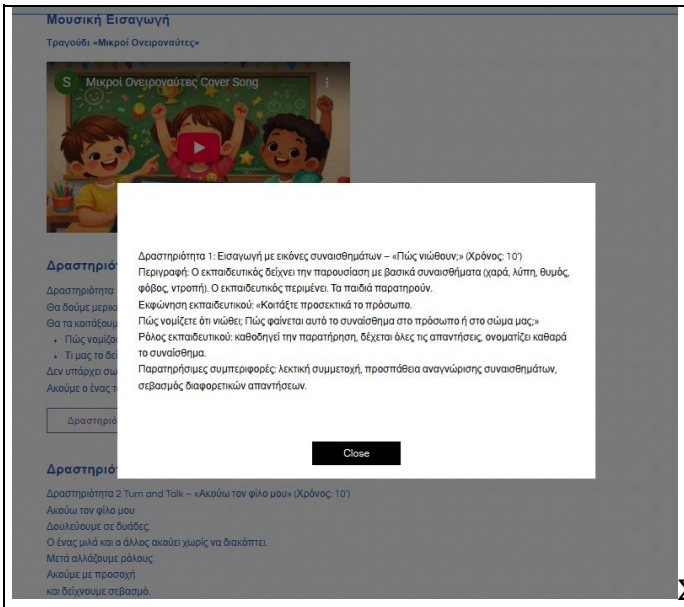
Συγχαρητήρια Μικροί Ονειροναύτες!
Φτάσατε με επιτυχία στο τέλος της πρώτης σας αποστολής.
Σας περιμένουμε σύντομα στον επόμενο σταθμό της περιπέτειας. Τα λέμε σύντομα!
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες» https://youtu.be/sEOK1So9zC4





Στο κάτω μέρος κάθε συνεδρίας βρίσκεται ο χάρτης που δείχνει σε πιο σημείο του μαθήματος έχουν φτάσει.

Λεπτομέρεια



Στο πλάι κάθε δραστηριότητα βρίσκεται το κουμπί των πληροφοριών για τον εκπαιδευτικό.
Αναλυτικά, όλες οι πληροφορίες βρίσκονται στους πίνακες συνεδριών του Παραρτήματος Β.

Σε κάθε συνεδρία βρίσκεται στο αριστερό μέρος της σελίδας το χρονοδιάγραμμα των δραστηριοτήτων.



Επίσης, σε κάθε συνεδρία, στο τέλος του μαθήματος, βρίσκεται ένα εκτυπώσιμο αρχείο, σχετικό με το θέμα κάθε φορά, ώστε τα παιδιά να το ζωγραφίσουν στο σπίτι.. Το υλικό υπάρχει αναλυτικά για κάθε συνεδρία στους πιο πάνω πίνακες σχεδιασμού.

Συνεδρία 2

Νησί της καρδιάς

«Μικροί Ονειροναύτες: Αναγνωρίζουμε συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων»

Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Μικροί μας Ονειροναύτες, έχουμε καταφέρει να φτάσουμε σε ένα νέο υπέροχο διασκεδαστικό μέρος! Φτάνουμε στο Νησί της Καρδιάς, όπου μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και τα συναισθήματα των άλλων. Σκεφτόμαστε πώς νιώθουμε και πώς μπορούμε να καταλάβουμε τον φίλο μας.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ ακούμε την καρδιά μας.
Ας ακολουθήσουμε τις οδηγίες για να φτάσουμε στην κατάκτηση του επόμενου στοιχείου που θα μας οδηγήσει στον θησαυρό σας!
Είστε έτοιμοι;

Ναι > Όχι >

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή με εικόνες συναισθημάτων – «Πώς νιώθουν;» (Χρόνος: 10')
Στην αποστολή μας ως Μικροί Ονειροναύτες, ανακαλύπτουμε το Στοιχείο 1, που ήταν κρυμμένο και περίμενε να το βρούμε.
Για να το καταφέρουμε, παρατηρούμε εικόνες και προσπαθούμε να καταλάβουμε πώς νιώθουν τα πρόσωπα που βλέπουμε. Σκεφτόμαστε, συζητάμε όλοι μαζί και μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματα, τα δικά μας και των άλλων. Ονομάζουμε τα συναισθήματα και μαθαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσικά και αποδεκτά.
Έτσι, κάνουμε το πρώτο βήμα στο ταξίδι μας και μαθαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα έχουν αξία.



Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2: Modeling & sentence frames -Think Aloud – «Σήμερα νιώθω...» (Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 2 - Κείμενο)
Παιδιά καθόμαστε σε κύκλο για να ξεκουραστούμε λιγάκι. Σε δυάδες, με τον διπλανό μας από τα δεξιά, προχωρούμε στην επόμενη δοκιμασία.
Τώρα μπορούμε να πούμε πώς νιώθουμε.
Μιλάμε με τη σειρά μας και ακούμε ο ένας τον άλλον.
Θα χρησιμοποιούμε την έκφραση:
Σήμερα νιώθω _____, επειδή _____.
Κατόπιν, προσπαθούμε να συζητήσουμε για λίγο με τον συμμαθητή μας τον λόγο που νιώθει έτσι.

Σήμερα νιώθω _____,
επειδή _____.



Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3 Turn and Talk – «Πότε ένιωσες έτσι;»
Πάμε για την επόμενη δοκιμασία!
Συνεργαζόμαστε σε δυάδες και μοιραζόμαστε μια μικρή εμπειρία. Ο ένας μιλά για το πότε ένιωσε ένα συναίσθημα και ο άλλος ακούει προσεκτικά, χωρίς να διακόπτει.
Μαθαίνουμε ότι το να ακούμε τον άλλον είναι σημαντικό και μας βοηθά να καταλαβαίνουμε καλύτερα τα συναισθήματα.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Μικρή ομαδική σύνδεση – «Τι μπορώ να κάνω όταν ο άλλος νιώθει έτσι;»
(Χρόνος: 10')
(Δραστηριότητα 4 - Κείμενο)
Δουλεύουμε σε μικρές ομάδες και σκεφτόμαστε τι μπορούμε να κάνουμε όταν ένας φίλος μας νιώθει λυπημένος, θυμωμένος ή φοβισμένος.
Μοιραζόμαστε ιδέες και προτείνουμε απλές πράξεις φροντίδας, όπως να μιλήσουμε, να ακούσουμε ή να χαμογελάσουμε.
Μαθαίνουμε ότι με μικρές πράξεις μπορούμε να βοηθήσουμε ο ένας τον άλλον και να δείξουμε σεβασμό.

Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5')
(Δραστηριότητα 5 - Κείμενο)
Στο τέλος της αποστολής μας, σταματάμε για λίγο και σκεφτόμαστε τι μάθαμε σήμερα για τα συναισθήματα.
Μοιραζόμαστε μια σκέψη ή δείχνουμε με μια κάρτα πώς μπορούμε να καταλάβουμε πώς νιώθει ένας φίλος μας.
Έτσι, ολοκληρώνουμε τη συνεδρία και κρατάμε όσα μάθαμε για το επόμενο μας ταξίδι.

Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Μπράβο σας Μικροί Ονειροναύτες, τα καταφέρατε!
Ακόμη μία μικρή περιπέτεια ολοκληρώθηκε. Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου!
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1So9zC4





Συνεδρία 3



Νησί της Ισορροπίας

«Μικροί Ονειροναύτες: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα»

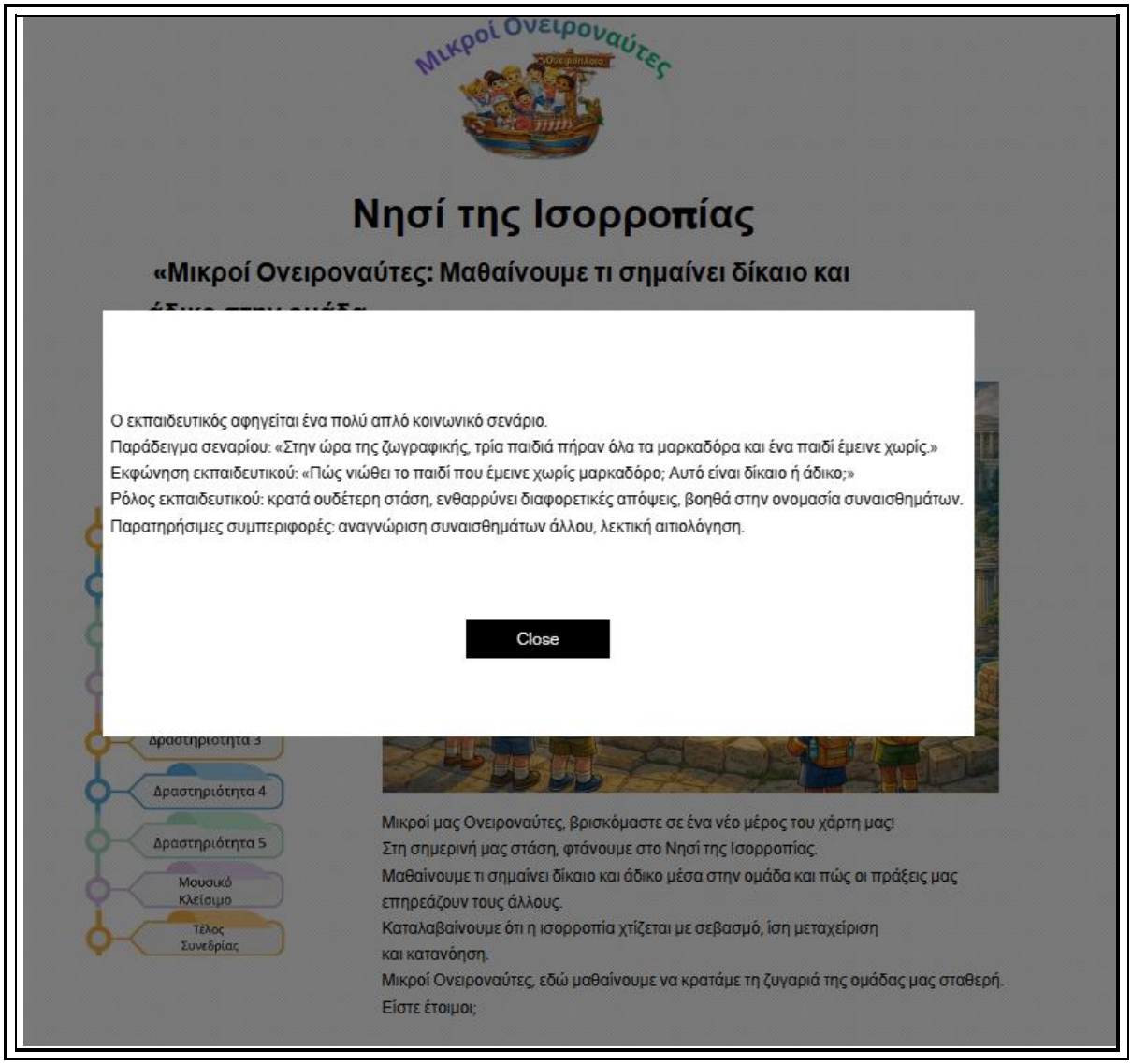
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Μικροί μας Ονειροναύτες, βρισκόμαστε σε ένα νέο μέρος του χάρτη μας!
Στη σημερινή μας στάση, φτάνουμε στο Νησί της Ισορροπίας.
Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο μέσα στην ομάδα και πώς οι πράξεις μας επηρεάζουν τους άλλους.
Καταλαβαίνουμε ότι η ισορροπία χτίζεται με σεβασμό, ίση μεταχείριση και κατανόηση.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να κρατάμε τη ζυγαριά της ομάδας μας σταθερή.
Είστε έτοιμοι;

Ναι > Όχι >


Μικροί Ονειροναύτες
Νησί της Ισορροπίας
«Μικροί Ονειροναύτες: Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και
Ο εκπαιδευτικός αφηγείται ένα πολύ απλό κοινωνικό σενάριο.
Παράδειγμα σεναρίου: «Στην ώρα της ζωγραφικής, τρία παιδιά πήραν όλα τα μαρκαδόρα και ένα παιδί έμεινε χωρίς.»
Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Πώς νιώθει το παιδί που έμεινε χωρίς μαρκαδόρο; Αυτό είναι δίκαιο ή άδικο;»
Ρόλος εκπαιδευτικού: κρατά ουδέτερη στάση, ενθαρρύνει διαφορετικές απόψεις, βοηθά στην ονομασία συναισθημάτων.
Παρατηρήσιμες συμπεριφορές: αναγνώριση συναισθημάτων άλλου, λεκτική αιτιολόγηση.
Close
Δραστηριότητα 3
Δραστηριότητα 4
Δραστηριότητα 5
Μουσικό Κλείσιμο
Τέλος Συνεδρίας
Μικροί μας Ονειροναύτες, βρισκόμαστε σε ένα νέο μέρος του χάρτη μας!
Στη σημερινή μας στάση, φτάνουμε στο Νησί της Ισορροπίας.
Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο μέσα στην ομάδα και πώς οι πράξεις μας επηρεάζουν τους άλλους.
Καταλαβαίνουμε ότι η ισορροπία χτίζεται με σεβασμό, ίση μεταχείριση και κατανόηση.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να κρατάμε τη ζυγαριά της ομάδας μας σταθερή.
Είστε έτοιμοι;

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1: Αφήγηση σύντομου σεναρίου – «Τι συνέβη στην ομάδα;» (Χρόνος: 10')
Βλέπουμε μια μικρή ιστορία που συνέβη σε μια ομάδα παιδιών.
Σκεφτόμαστε πώς νιώθει το παιδί που έμεινε χωρίς μαρκαδόρο και συζητάμε αν αυτό που έγινε είναι δίκαιο ή άδικο.
Μαθαίνουμε να μπαίνουμε στη θέση του άλλου και να καταλαβαίνουμε πώς οι πράξεις μας επηρεάζουν τα συναισθήματα και την ομάδα.



Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2: Ομαδική ταξινόμηση – «Δίκαιο ή Άδικο;» (Χρόνος: 10')
Δουλεύουμε σε μικρές ομάδες και συζητάμε διαφορετικές καταστάσεις που μπορεί να συμβούν στην ομάδα μας.
Σκεφτόμαστε αν αυτό που βλέπουμε είναι δίκαιο ή άδικο και προσπαθούμε να εξηγήσουμε γιατί.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας, σεβόμαστε τις διαφορετικές απόψεις και μαθαίνουμε ότι το δίκαιο συνδέεται με τον σεβασμό και τη φροντίδα όλων.



Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Think–Pair–Share (απλοποιημένο) – «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε αλλιώς;» (Χρόνος: 10')
Σκεφτόμαστε μόνοι μας πώς θα μπορούσε μια κατάσταση να γίνει πιο δίκαιη για όλους.
Στη συνέχεια, συζητάμε την ιδέα μας με έναν φίλο και μοιραζόμαστε μία πρόταση με την ομάδα.
Μαθαίνουμε ότι, όταν συνεργαζόμαστε και ακούμε ο ένας τον άλλον, μπορούμε να βρίσκουμε λύσεις που βοηθούν όλη την ομάδα.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Σύνδεση με την ομάδα μας – «Στην τάξη μας πότε είναι δίκαιο;» (Χρόνος: 10')
Συζητάμε όλοι μαζί για την τάξη μας και σκεφτόμαστε πότε νιώθουμε ότι κάτι είναι δίκαιο.
Μοιραζόμαστε παραδείγματα από την καθημερινή μας ζωή και σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να φροντίζουμε
ώστε όλοι να νιώθουν καλά στην ομάδα.
Αρχίζουμε να καταλαβαίνουμε ότι η δικαιοσύνη συνδέεται με τον σεβασμό και τη φροντίδα όλων.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Αναστοχασμός (Χρόνος: 5')
Στο τέλος της συνάντησής μας, σταματάμε για λίγο και σκεφτόμαστε τι σημαίνει για εμάς το δίκαιο.
Μοιραζόμαστε μια σκέψη ή μια χειρονομία
και προσπαθούμε να καταλάβουμε πότε κάτι είναι άδικο.
Έτσι, κλείνουμε τη συνεδρία κρατώντας όσα μάθαμε για την ισορροπία στην ομάδα.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Για ακόμη μία φορά ολοκληρώσατε τη δοκιμασία!
Διασκεδάσαμε και να μάθαμε τόσα χρήσιμά πράγματα!
Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου!
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1So9zC4

Συνεδρία 4

Αρχική Σελίδα Συ

Μικροί Ονειροναύτες

Νησί της Ασφάλειας

«Μικροί Ονειροναύτες: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»

Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Μικροί μας Ονειροναύτες, τα Ονειρόπλοια μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις.
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε τα ταξίδι προς τον θησαυρό.
Φτάνουμε στο Νησί της Ασφάλειας. Μαθαίνουμε να συμφωνούμε σε κανόνες που μας βοηθούν να νιώθουμε καλά, να ακούμε με σεβασμό και να φροντίζουμε ο ένας τον άλλον.
Καταλαβαίνουμε ότι οι κανόνες μας προστατεύουν και μας ενώνουν.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ χτίζουμε έναν χώρο όπου όλοι νιώθουμε ασφαλείς.
Είστε έτοιμοι;

Ναι > Όχι >

Νησί της Ασφάλειας

«Μικροί Ονειροναύτες: Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς»

Εκφώνηση εκπαιδευτικού: «Οι κανόνες αυτοί είναι για όλους μας.
Τι μπορούμε να κάνουμε αν κάποιος ξεχάσει έναν κανόνα;» (π.χ. υπενθύμιση με λόγια, βοήθεια.)
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν.

Close

- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Μικροί μας Ονειροναύτες, το Ονειρόπλοιο μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις.
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το ταξίδι προς τον θησαυρό.
Φτάνουμε στο Νησί της Ασφάλειας. Μαθαίνουμε να συμφωνούμε σε κανόνες που μας βοηθούν να νιώθουμε καλά, να ακούμε με σεβασμό και να φροντίζουμε ο ένας τον άλλον.
Καταλαβαίνουμε ότι οι κανόνες μας προστατεύουν και μας ενώνουν.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ χτίζουμε έναν χώρο όπου όλοι νιώθουμε ασφαλείς.

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1: Επαναφορά εμπειριών – «Πότε δεν νιώθουμε καλά;» (Χρόνος: 10')
Συζητάμε όλοι μαζί στιγμές από την τάξη ή το παιχνίδι στις οποίες κάποιος μπορεί να ένιωσε άσχημα.
Σκεφτόμαστε τι συνέβη και πώς οι συμπεριφορές μας μπορούν να επηρεάσουν τα συναισθήματα των άλλων.
Μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε πότε κάτι μας κάνει να μη νιώθουμε καλά και προετοιμαζόμαστε να χτίσουμε έναν χώρο όπου όλοι νιώθουμε ασφαλείς.





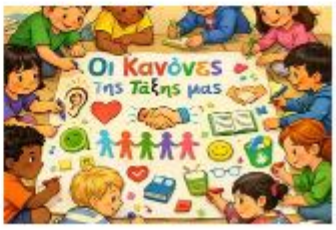
Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2: Ομαδική πρόταση κανόνων – «Τι μας βοηθά να νιώθουμε ασφαλείς;» (Χρόνος: 15')
Για να δούμε τι πρέπει να κάνουμε για να νιώθουμε ασφαλείς. Αυτό πρέπει να το σκεφτείτε μόνοι σας τώρα Μικροί Ονειρανατύτες.
Οι 3 εικόνες δείχνουν: παιδιά που ακούν, περιμένουν τη σειρά τους, μοιράζονται, βοηθούν. «Αυτό μας κάνει να νιώθουμε ασφαλείς γιατί...»
Οι άλλες 3 εικόνες δείχνουν: κάποιο παιδί μόνο, μικρή διαφωνία, σύγχυση ή αναστάτωση χωρίς καβγά. «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε εδώ για να νιώθουμε ασφαλείς;»



Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Δραστηριότητα 3: Συλλογική συμφωνία – «Οι κανόνες της τάξης μας»
Φτιάχνουμε μία Αφίσα!
Χωριζόμαστε σε ομάδες των 4 ατόμων και σκεφτόμαστε από 2 κανόνες, σύμφωνα με αυτά που παρατηρήσαμε ως τώρα.
Οι ομάδες μοιράζονται τις προτάσεις τους και όλοι μαζί συζητάμε ποιοι κανόνες είναι σημαντικοί για την τάξη μας.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας, συμφωνούμε σε λίγους καινόχρηστους κανόνες και αποφασίζουμε να τους τηρούμε όλοι.
Μαθαίνουμε ότι οι κανόνες δεν είναι για να μας περιορίζουν, αλλά για να μας προστατεύουν και να μας ενώνουν.
Γράφουμε τους κανόνες και τους καλλάμε στην τάξη μας.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Γλωσσικές πράξεις σεβασμού – «Λέω συγγνώμη, λέω ευχαριστώ» (Χρόνος: 5')
Φτιάχνουμε μία αφίσα για το Συγγνώμη και μία αφίσα για το Ευχαριστώ, στο κάτω μέρος των οποίων επικολλάμε χαρτάκια με τις λέξεις «Ευχαριστώ» και «Συγγνώμη», ώστε τα παιδιά να μπορούν να κάθουν ένα χαρτάκια όποτε χρειάζεται και να το δίνουν στο άτομο που θέλουν να πουν Ευχαριστώ ή να ζητήσουν Συγγνώμη.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Δέσμευση ομάδας (Χρόνος: 5')
Στην ομάδα μας δεσμευόμαστε να ακολουθούμε τους κανόνες που συμφωνήσαμε, ώστε να νιώθουν όλοι ασφαλείς και χαρούμενοι.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Ολοκληρώθηκε και αυτή η δοκιμασία!
Η περιπέτεια συνεχίζεται!
Σας περιμένουμε στον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλαου!
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1So9zC4





Συνεδρία 5

Αρχική Σελίδα Συνεδρία 1

Μικροί Ονειροναύτες

Νησί των Ρόλων

«Μικροί Ονειροναύτες: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»

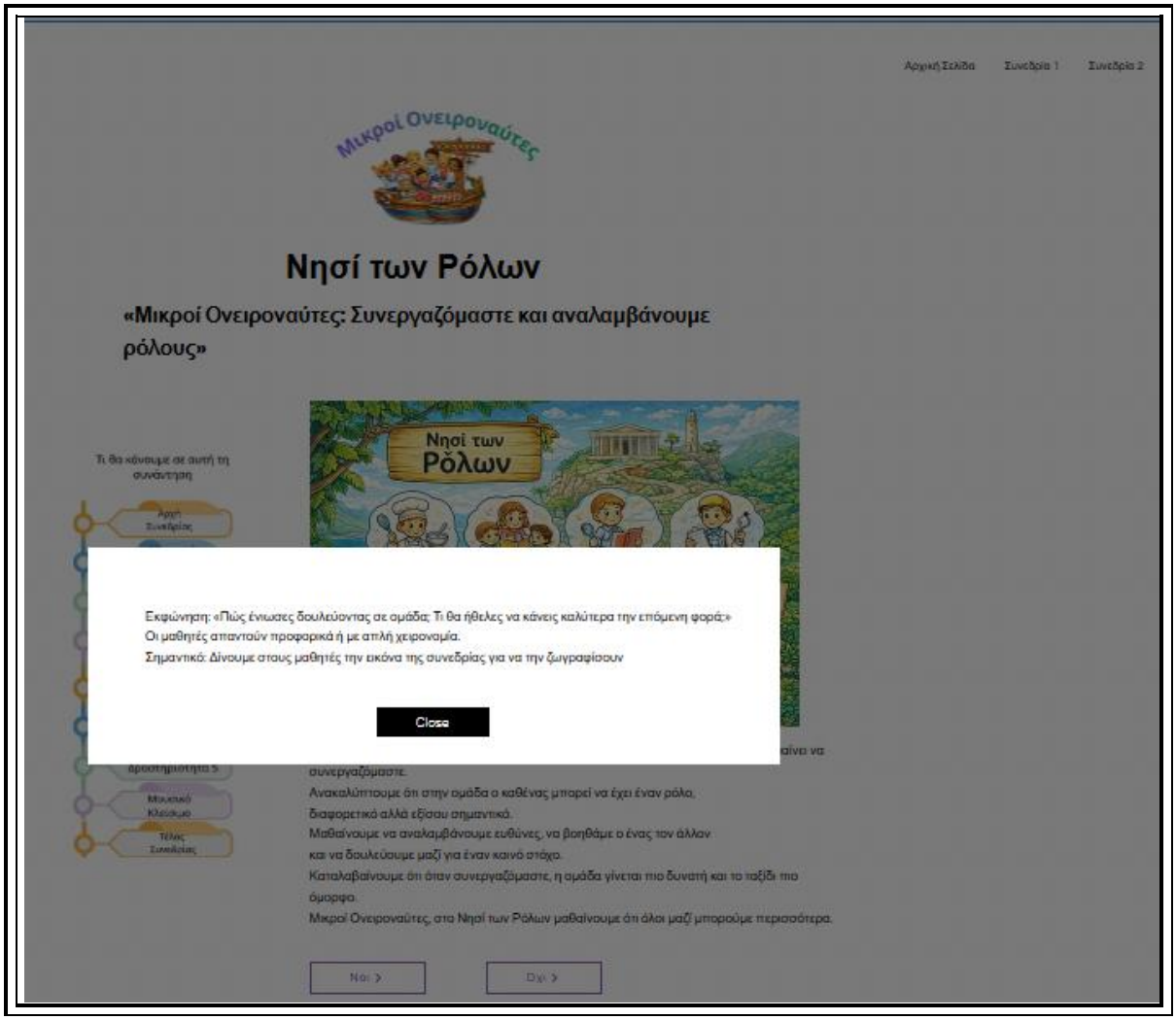
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Στη σημερινή μας συνάντηση, φτάνουμε στα Νησί των Ρόλων και μαθαίνουμε τι σημαίνει να συνεργαζόμαστε.
Ανακαλύπτουμε ότι στην ομάδα ο καθένας μπορεί να έχει έναν ρόλο,
διαφορετικά αλλά εξίσου σημαντικά.
Μαθαίνουμε να αναλαμβάνουμε ευθύνες, να βοηθάμε ο ένας τον άλλον
και να δουλεύουμε μαζί για έναν κοινό στόχο.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν συνεργαζόμαστε, η ομάδα γίνεται πιο δυνατή και το ταξίδι πιο όμορφο.
Μικροί Ονειροναύτες, στα Νησί των Ρόλων μαθαίνουμε ότι όλοι μαζί μπορούμε περισσότερα.

Ναι > Όχι >


Αρχική Σελίδα
Συνεδρία 1
Συνεδρία 2
Μικροί Ονειροναύτες
Νησί των Ρόλων
«Μικροί Ονειροναύτες: Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους»
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση
Νησί των Ρόλων
Εκφώνηση: «Πώς ένιωσες δουλεύοντας σε ομάδα; Τι θα ήθελες να κάνεις καλύτερα την επόμενη φορά;»
Οι μαθητές απαντούν προφορικά ή με απλή χειρονομία.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν
Close
συνεργαζόμαστε.
Ανακαλύπτουμε ότι στην ομάδα ο καθένας μπορεί να έχει έναν ρόλο,
διαφορετικά αλλά εξίσου σημαντικά.
Μαθαίνουμε να αναλαμβάνουμε ευθύνες, να βοηθάμε ο ένας τον άλλον
και να δουλεύουμε μαζί για έναν κοινό στόχο.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν συνεργαζόμαστε, η ομάδα γίνεται πιο δυνατή και το ταξίδι πιο όμορφο.
Μικροί Ονειροναύτες, στα Νησιά των Ρόλων μαθαίνουμε ότι όλοι μαζί μπορούμε περισσότερα.
Ναι >
Όχι >

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1: Τι σημαίνει «ομάδα»; (Χρόνος: 5')
Καθόμαστε όλοι μαζί σε κύκλο στα Νησιά των Ρόλων και συζητάμε τι σημαίνει να είμαστε ομάδα.
Ακούμε τις ιδέες των φίλων μας και μοιραζόμαστε σκέψεις για τα πώς μπορούμε να συνεργαζόμαστε.
Θυμόμαστε τους κανόνες που συμφωνήσαμε και καταλαβαίνουμε ότι για να τα καταφέρουμε όλοι μαζί χρειάζεται σεβασμός, βοήθεια και ευθύνη.
Ανακαλύπτουμε ότι ο καθένας μας είναι σημαντικός και ότι όταν συνεργαζόμαστε, η ομάδα μας γίνεται πιο δυνατή.



Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία ομάδων & ανάθεση ρόλων (Χρόνος: 10')
Χωριζόμαστε σε μικρές ομάδες και καθόμαστε μαζί.
Μαθαίνουμε ότι στην ομάδα ο καθένας έχει έναν ρόλο για να βοηθά.
Διαλέγουμε ποιος θα είναι ο Συντονιστής, ποιος θα θυμίζει τον χρόνο, ποιος θα φροντίζει τα υλικά και ποιος θα μιλά για την ομάδα.
Καταλαβαίνουμε ότι όλοι οι ρόλοι είναι σημαντικοί και ότι μπορούμε να τους αλλάξουμε, ώστε να δοκιμάζουμε διαφορετικές ευθύνες.
Όταν συνεργαζόμαστε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον, η ομάδα μας δουλεύει καλύτερα.



Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Συνεργατική αποστολή – «Φτιάχνουμε κάτι μαζί» (Χρόνος: 15')
Δουλεύουμε σε ομάδες και φτιάχνουμε κάτι όλοι μαζί.
Ο καθένας μας βοηθά με τον ρόλο του και συμμετέχει με τον δικό του τρόπο.
Συζητάμε, μοιραζόμαστε ιδέες και συνεργαζόμαστε για να ολοκληρώσουμε την αποστολή μας.
Αν κάτι μας δυσκολέψει, προσπαθούμε ξανά και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Καταλαβαίνουμε ότι δεν χρειάζεται να είναι τέλειο· αρκεί να το έχουμε φτιάξει μαζί ως ομάδα.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση ομάδων – «Τι κάναμε μαζί» (Χρόνος: 10')
Παρουσιάζουμε στην τάξη αυτό που φτιάξαμε μαζί ως ομάδα.
Μιλάμε για το πώς συνεργαστήκαμε και ποιος ρόλος μας βοήθησε περισσότερο.
Ακούμε τις ομάδες των φίλων μας με σεβασμό και μοιραζόμαστε τι μας δυσκόλεψε και πώς το ξεπεράσαμε.
Καταλαβαίνουμε ότι κάθε ομάδα δουλεύει με τον δικό της τρόπο και ότι η συνεργασία μάς βοηθά να τα καταφέρνουμε καλύτερα.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Κλείσιμο – Σύντομος αναστοχασμός (Χρόνος: 5')
Καθόμαστε όλοι μαζί και σκεφτόμαστε πώς νιώσαμε δουλεύοντας σε ομάδα.
Μοιραζόμαστε με λόγια ή με μια απλή κίνηση τι μας άρεσε και τι θα θέλαμε να κάνουμε καλύτερα την επόμενη φορά.
Ακούμε τους φίλους μας και σεβόμαστε τα συναισθήματά τους.
Παίρνουμε την εικόνα της σημερινής συνεδρίας και τη ζωγραφίζουμε, θυμόμαστε όσα κάναμε μαζί και κρατάμε το ταξίδι του Νησιού των Ρόλων στη σκέψη και στην καρδιά μας.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Μικροί Ονειροναύτες, οι δοκιμασίες αλαέν δυσκολεύουν ,όμως εσείς πάλι τα καταφέρατε! Συγχαρητήρια λοιπόν!
Η περιπέτεια συνεχίζεται!
Ο επόμενος σταθμός του Ονειρόπλοιου είναι μία ακόμη νέα έκπληξη!
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1Sa9zC4





Συνεδρία 6

Αρχική Σελίδα Συνε

Μικροί Ονειροναύτες

Νησί των Προκλήσεων

«Μικροί Ονειροναύτες: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»

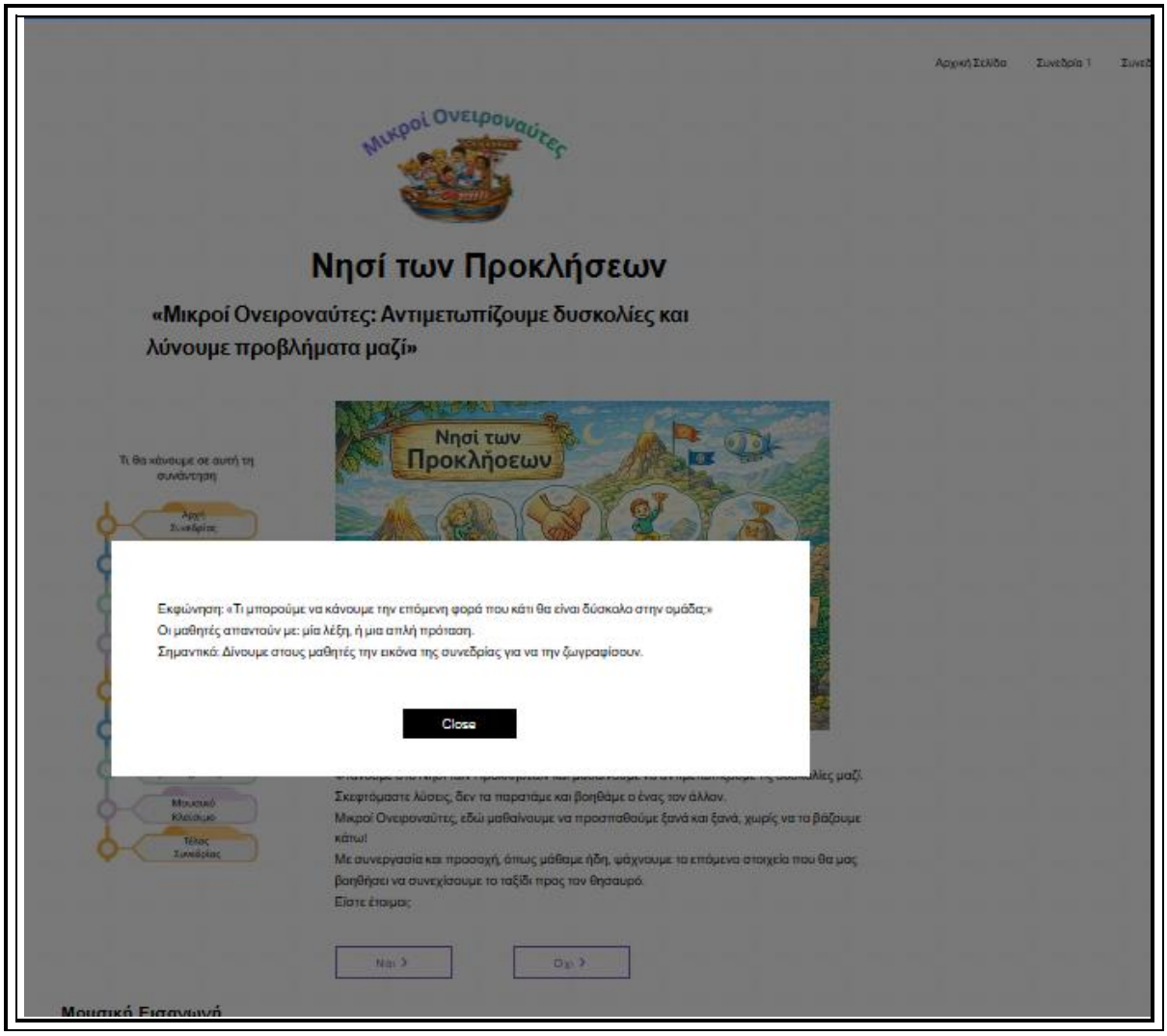
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Το Ονειρόπλοιο μας έφερε σε μια καινούργια στάση γεμάτη εκπλήξεις.
Φτάνουμε στο Νησί των Προκλήσεων και μαθαίνουμε να αντιμετωπίζουμε τις δυσκολίες μαζί.
Σκεφτόμαστε λύσεις, δεν τα παρατάμε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να προσπαθούμε ξανά και ξανά, χωρίς να τα βάζουμε κάτω!
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε το επόμενο στοιχείο που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε τα ταξίδι προς τον θησαυρό.
Είστε έτοιμοι;

Ναι > Όχι >


Αρχική Σελίδα
Μικροί Ονειροναύτες
Νησί των Προκλήσεων
«Μικροί Ονειροναύτες: Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί»
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση
Νησί των Προκλήσεων
Εκφώνηση: «Τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα είναι δύσκολο στην ομάδα;»
Οι μαθητές απαντούν με: μία λέξη, ή μια απλή πρόταση.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν.
Close
Μουσικό Κλειδώμα
Τέλος Συνεδρίας
Σκεφτόμαστε λύσεις, δεν τα παρατάμε και βοηθάμε ο ένας τον άλλον.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να προσπαθούμε ξανά και ξανά, χωρίς να τα βάζουμε κάτω!
Με συνεργασία και προσοχή, όπως μάθαμε ήδη, ψάχνουμε τα επόμενα στοιχεία που θα μας βοηθήσει να συνεχίσουμε το ταξίδι προς τον θησαυρό.
Είστε έτοιμοι;
Ναι
Όχι
Μουσική Εισαγωγή

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1



Δραστηριότητα 1: Εισαγωγική συζήτηση – «Όταν κάτι δεν πάει καλά» (Χρόνος: 5')
Στα Νησιά των Προκλήσεων συζητάμε όλοι μαζί για τις στιγμές που κάτι δεν πηγαίνει όπως το θέλουμε.
Θυμόμαστε πώς νιώθουμε όταν δεν συμφωνούμε με την ομάδα μας ή όταν κάτι μας δυσκολεύει.
Μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας, όπως τον θυμό, τη λύπη ή την απογοήτευση.
Ακούμε ο ένας τον άλλον και καταλαβαίνουμε ότι όλα τα συναισθήματα είναι φυσιολογικά.
Στα Νησιά των Προκλήσεων μαθαίνουμε ότι μπορούμε να μιλάμε για όσα μας δυσκολεύουν και να ψάχνουμε λύσεις μαζί.

Δραστηριότητα 2



Δραστηριότητα 2: Ομαδική πράταση κανόνων – «Τι μας βοηθά να νιώθουμε ασφαλείς;» (Χρόνος: 15')
Για να δούμε τι πρέπει να κάνουμε για να νιώθουμε ασφαλείς. Αυτό πρέπει να το σκεφτείτε μόνοι σας τώρα Μικροί Ονειροναύτες.
Οι 3 εικόνες δείχνουν: παιδιά που ακούν, περιμένουν τη σειρά τους, μοιράζονται, βοηθούν. «Αυτό μας κάνει να νιώθουμε ασφαλείς γιατί…»
Οι άλλες 3 εικόνες δείχνουν: κάποιο παιδί μόνο, μικρή διαφωνία, σύγχυση ή αναστάτωση χωρίς καβγά. «Τι θα μπορούσαμε να κάνουμε εδώ για να νιώθουμε ασφαλείς;»

Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15')



Στα Νησιά των Προκλήσεων δουλεύουμε μαζί σε μικρές ομάδες για να βρούμε λύσεις σε ένα πρόβλημα.
Σκεφτόμαστε τι μπορούν να κάνουν τα παιδιά της ιστορίας για να λυθεί το πρόβλημα χωρίς φωνές.
Μαθαίνουμε να μιλάμε με τη σειρά, να ακούμε τις ιδέες των άλλων και να ζητάμε βοήθεια όταν τη χρειαζόμαστε.
Συζητάμε πώς μπορούμε να μοιραστούμε ρόλους και να συνεργαστούμε με σεβασμό.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν μιλάμε ήρεμα και δουλεύουμε μαζί, βρίσκουμε καλύτερες λύσεις.

Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10')
Στα Νησιά των Προκλήσεων παρουσιάζουμε τις λύσεις που σκεφτήκαμε στην ομάδα μας.
Εξηγούμε γιατί διαλέξαμε αυτή τη λύση και πώς βοηθά όλους στην ομάδα.
Μαθαίνουμε να μιλάμε μπροστά στους άλλους με σεβασμό και να ακούμε τις διαφορετικές ιδέες.
Καταλαβαίνουμε ότι μια καλή λύση δεν βοηθά μόνα έναν, αλλά όλους μαζί.
Στα Νησιά των Προκλήσεων μαθαίνουμε να επιλέγουμε λύσεις που μας ενώνουν και κάνουν την ομάδα πιο δυνατή.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Αναστοχασμός (Χρόνος: 5')
Στο Νησί των Προκλήσεων σκεφτόμαστε όσα μάθαμε σήμερα στην ομάδα μας.
Μιλάμε για το τι μπορούμε να κάνουμε την επόμενη φορά που κάτι θα μας δυσκολέψει.
Λέμε μια λέξη ή μια μικρή πρόταση για το πώς θα προσπαθήσουμε ξανά.
Μαθαίνουμε ότι όταν κάτι είναι δύσκολο, δεν τα παρατάμε, αλλά ζητάμε βοήθεια και συνεργαζόμαστε.
Στο Νησί των Προκλήσεων θυμόμαστε ότι μαζί μπορούμε να ξεπερνάμε τις δυσκολίες.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα πολλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/skOK1So9zC4





Συνεδρία 7

Αρχική Σελίδα



Νησί της Ευθύνης

«Μικροί Ονειροναύτες: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»

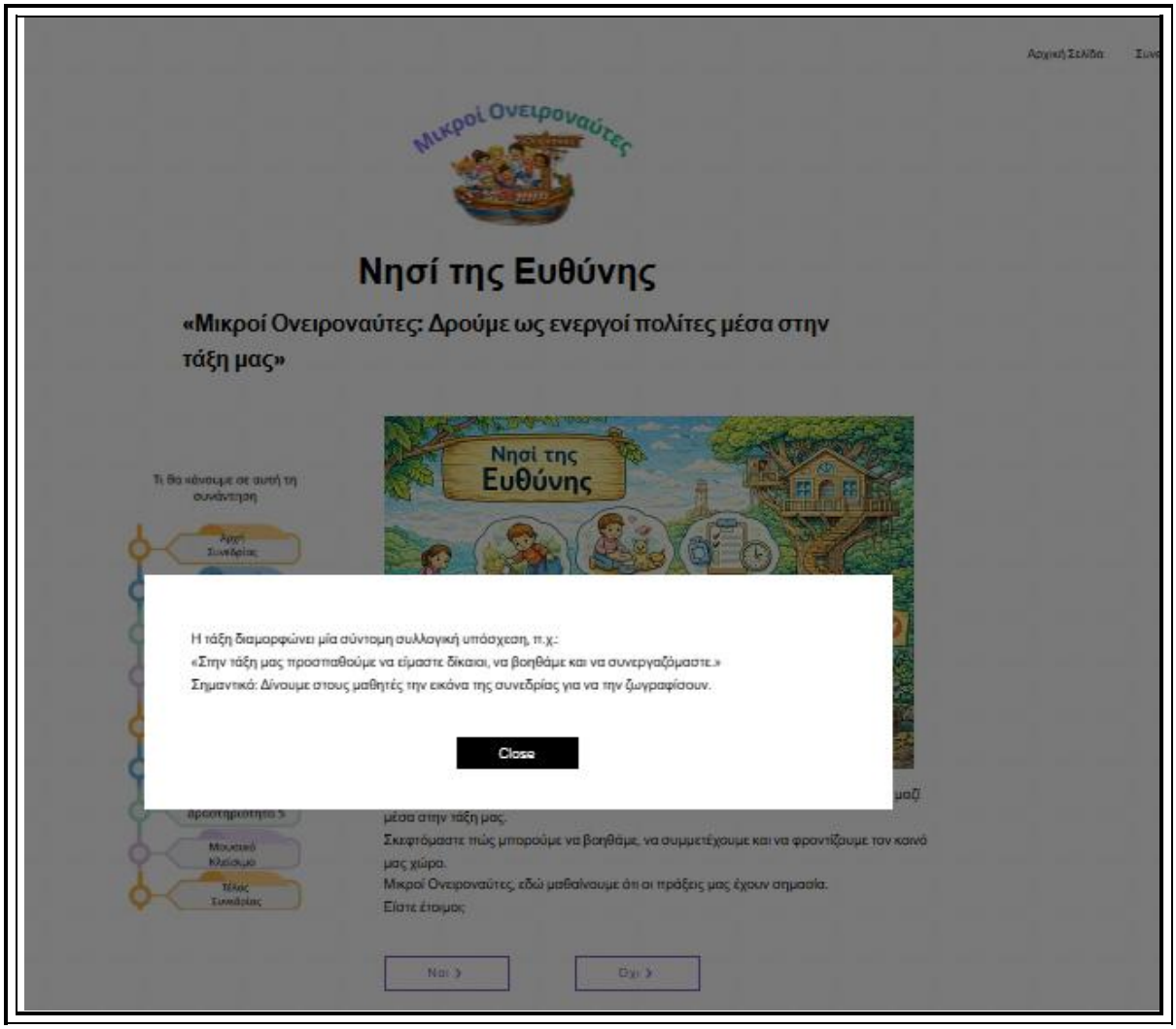
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Φτάνουμε με το Ονειρόπλοιο στο Νησί της Ευθύνης και μαθαίνουμε να δρούμε όλοι μαζί μέσα στην τάξη μας.
Σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να βοηθάμε, να συμμετέχουμε και να φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε ότι οι πράξεις μας έχουν σημασία.
Είστε έτοιμοι;

Ναι › Όχι ›


Αρχική Σελίδα
Μικροί Ονειροναύτες
Νησί της Ευθύνης
«Μικροί Ονειροναύτες: Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας»
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση
Νησί της Ευθύνης
Η τάξη διαμορφώνει μία σύντομη συλλογική υπόσχεση, π.χ.:
«Στην τάξη μας προσπαθούμε να είμαστε δίκαιοι, να βοηθάμε και να συνεργαζόμαστε.»
Σημαντικά: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν.
Close
μέσα στην τάξη μας.
Σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να βοηθάμε, να συμμετέχουμε και να φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε ότι οι πράξεις μας έχουν σημασία.
Είστε έτοιμοι;
Ναι
Όχι

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1



Δραστηριότητα 1: Εισαγωγή – «Τι σημαίνει ενεργός πολίτης στην τάξη μας;» (Χρόνος: 5')
Στα Νησιά της Ευθύνης συζητάμε όλοι μαζί τι σημαίνει να είμαστε ενεργοί πολίτες στην τάξη μας.
Σκεφτόμαστε τι μπορούμε να κάνουμε όταν βλέπουμε κάτι που δεν είναι δίκαιο ή δεν βοηθά την ομάδα.
Μιλάμε για το πώς μπορούμε να βοηθάμε, να φροντίζουμε και να συμμετέχουμε.
Καταλαβαίνουμε ότι η ευθύνη δεν είναι μόνο λόγια, αλλά πράξεις.
Στα Νησιά της Ευθύνης μαθαίνουμε ότι όλοι μπορούμε να κάνουμε μικρές πράξεις που κάνουν την τάξη μας καλύτερη.

Δραστηριότητα 2



Δραστηριότητα 2: Αναγνώριση αναγκών της τάξης (Χρόνος: 10')
Στα Νησιά της Ευθύνης συζητάμε όλοι μαζί τι χρειάζεται η τάξη μας για να περνάμε καλά και να συνεργαζόμαστε.
Σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να ακούμε ο ένας τον άλλον, να βοηθάμε και να φροντίζουμε τον κοινό μας χώρο.
Μιλάμε για το πώς λύνουμε τις διαφορές μας με ήρεμο τρόπο.
Καταγράφουμε τις ιδέες μας και καταλαβαίνουμε ότι οι ανάγκες της τάξης είναι κοινές.
Στα Νησιά της Ευθύνης μαθαίνουμε ότι όταν φροντίζουμε την ομάδα, όλοι νιώθουμε καλύτερα.

Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Ομαδική επίλυση προβλήματος – «Βρίσκουμε λύσεις» (Χρόνος: 15')
Στα Νησιά της Ευθύνης διαλέγουμε ρόλους που μας βοηθούν να φροντίζουμε την τάξη μας.
Σκεφτόμαστε ποιος ρόλος μας ταιριάζει και πώς μπορούμε να βοηθάμε τους άλλους.
Μαθαίνουμε ότι όλοι έχουμε κάτι σημαντικό να προσφέρουμε στην ομάδα.
Αναλαμβάνουμε ευθύνες, ακούμε ο ένας τον άλλον και συνεργαζόμαστε.
Στα Νησιά της Ευθύνης γινόμαστε μικροί ενεργοί πολίτες που κάνουν την τάξη μας καλύτερη.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Παρουσίαση λύσεων – «Τι διαλέγουμε και γιατί;» (Χρόνος: 10')
Στο Νησί της Ευθύνης σκεφτόμαστε πώς μπορούμε να δείχνουμε την ευθύνη μας με πράξεις.
Ο καθένας μας λέει ή γράφει με απλά λόγια τι θα προσπαθεί να κάνει ως ενεργός πολίτης της τάξης.
Μοιραζόμαστε μικρές υποσχέσεις, όπως να ακούμε τους άλλους ή να βοηθάμε όταν κάποιος δυσκολεύεται.
Καταλαβαίνουμε ότι οι μικρές πράξεις κάνουν μεγάλη διαφορά στην ομάδα μας.
Στο Νησί της Ευθύνης θυμόμαστε ότι όλοι μπορούμε να συμβάλλουμε με τον δικό μας τρόπο.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Κοινή υπόσχεση τάξης (Χρόνος: 5')
Στο Νησί της Ευθύνης φτιάχνουμε όλοι μαζί μια κοινή υπόσχεση για την τάξη μας.
Σκεφτόμαστε τι θέλουμε να προσπαθούμε να κάνουμε κάθε μέρα για να νιώθουμε καλά όλοι μαζί.
Λέμε λόγια που μας ενώνουν, όπως να είμαστε δίκαιοι, να βοηθάμε και να συνεργαζόμαστε.
Καταλαβαίνουμε ότι η υπόσχεση της τάξης είναι κάτι που μοιραζόμαστε όλοι.
Στο Νησί της Ευθύνης θυμόμαστε ότι, όταν προσπαθούμε μαζί, κάνουμε την τάξη μας καλύτερη.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα παλλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι το Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»
https://youtu.be/sEOK1So9zC4





Συνεδρία 8

Μικροί Ονειροναύτες

Νησί του Αναστοχασμού

«Μικροί Ονειροναύτες: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»

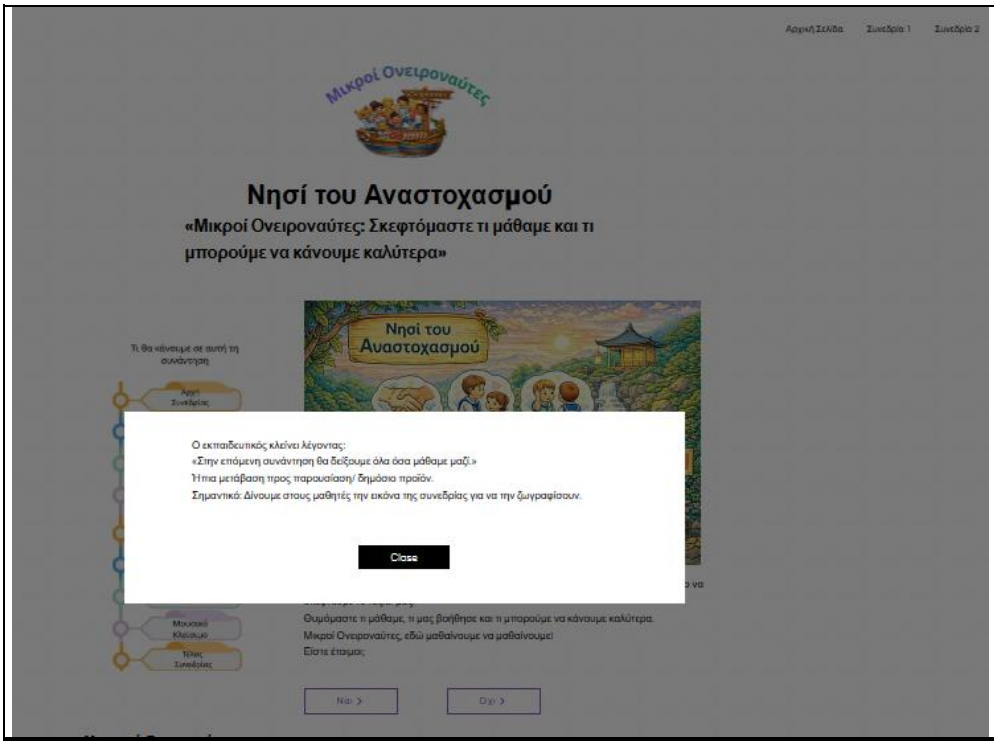
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Μικροί Ονειροναύτες. Φτάνουμε στα Νησί του Αναστοχασμού και σταματάμε για λίγο να σκεφτούμε τα ταξίδι μας.
Θυμόμαστε τι μάθαμε, τι μας βοήθησε και τι μπαραύμε να κάνουμε καλύτερα.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να μαθαίνουμε!
Είστε έτοιμοι;

Ναι > Όχι >


Αρχική Σελίδα
Συνεδρία 1
Συνεδρία 2
Μικροί Ονειροναύτες
Νησί του Αναστοχασμού
«Μικροί Ονειροναύτες: Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα»
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση
Νησί του Αναστοχασμού
Ο εκπαιδευτικός κλείνει λέγοντας:
«Στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όλα όσα μάθαμε μαζί.»
Ήπια μετάβαση προς παρουσίαση/ δημόσιο προϊόν.
Σημαντικό: Δίνουμε στους μαθητές την εικόνα της συνεδρίας για να την ζωγραφίσουν.
Close
Θυμόμαστε τι μάθαμε, τι μας βοήθησε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα.
Μικροί Ονειροναύτες, εδώ μαθαίνουμε να μαθαίνουμε!
Είστε έτοιμοι;
Ναι
Όχι

Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1



Δραστηριότητα 1: Ενεργοποίηση μνήμης – «Θυμάσαι όταν...» (Χρόνος: 5')
Στο Νησί του Αναστοχασμού σταματάμε για λίγο και θυμόμαστε το ταξίδι μας.
Σκεφτόμαστε στιγμές που κάναμε κάτι μαζί και νιώσαμε καλά.
Θυμόμαστε πότε συνεργαστήκαμε, πότε αναλάβαμε ρόλους και πότε βοηθήσαμε ο ένας τον άλλον.
Μιλάμε για τις δυσκολίες που συναντήσαμε και πώς τις ξεπεράσαμε.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε να κοιτάμε πίσω στο ταξίδι μας και να καταλαβαίνουμε τι μας βοήθησε να μάθουμε.

Δραστηριότητα 2



Δραστηριότητα 2: Αναστοχαστικός κύκλος (Χρόνος: 15')
Στο Νησί του Αναστοχασμού καθόμαστε όλοι μαζί σε κύκλο και μοιραζόμαστε σκέψεις.
Σκεφτόμαστε τι μάθαμε για τον εαυτό μας και τι μάθαμε για τους άλλους.
Μιλάμε για όσα μας βοήθησαν να συνεργαστούμε και να νιώσουμε μέρος της ομάδας.
Ακούμε με προσοχή και σεβασμό, χωρίς να χρειάζεται να μιλήσουν όλοι.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε ότι η σκέψη και το μοίρασμα μας βοηθούν να καταλαβαίνουμε καλύτερα τον εαυτό μας και τους άλλους.

Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Ατομικός αναστοχασμός (λεκτικός ή απτικός) (Χρόνος: 10')
Στο Νησί του Αναστοχασμού σκεφτόμαστε μόνο για εμάς.
Θυμόμαστε πώς νιώθαμε στην αρχή του ταξιδιού και πώς νιώθουμε τώρα.
Λέμε με λόγια ή δείχνουμε με ζωγραφιά τι μάθαμε για τον εαυτό μας.
Καταλαβαίνουμε ότι ο καθένας μας μαθαίνει με τον δικό του τρόπο και στον δικό του χρόνο.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και όσα μπορούμε να κάνουμε.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Από το "εγώ" στο "εμείς" (Χρόνος: 10')
Στο Νησί του Αναστοχασμού σκεφτόμαστε πώς οι δικές μας αλλαγές βοηθούν όλη την ομάδα.
Μιλάμε για το τι συμβαίνει όταν ο καθένας μας προσπαθεί λίγο περισσότερο.
Καταλαβαίνουμε ότι τα συναισθήματά μας, οι πράξεις μας και οι επιλογές μας επηρεάζουν τους άλλους.
Βλέπουμε πώς η συνεργασία, η κατανόηση και η ευθύνη μας ενώνουν.
Στο Νησί του Αναστοχασμού μαθαίνουμε ότι όταν αλλάζω εγώ, αλλάζει και το «εμείς».
«Δύο αστέρια και μία ευχή»
Καθόμαστε σε κύκλο και παρατηρούμε την πορεία μας μέσα στην περιπέτεια των Μικρών Ονειραναυτών. Κάθε παιδί επιλέγει μία εργασία ή μία ομάδα και εκφράζει προφορικά δύο θετικά στοιχεία («αστέρια») που του άρεσαν ή το εντυπωσίασαν, καθώς και μία ιδέα βελτίωσης («ευχή»), χρησιμοποιώντας ευγενικό και υποστηρικτικό λόγο. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί τη διαδικασία, υπενθυμίζει τους κανόνες σεβασμού και ενθαρρύνει τη συμμετοχή όλων, δημιουργώντας ένα ασφαλές και θετικό κλίμα ανταλλαγής απόψεων.





Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5: Προετοιμασία για την 9η Συνεδρία (Χρόνος: 5')
Στο Νησί του Αναστοχασμού κοιτάμε μπροστά στο επόμενο βήμα του ταξιδιού μας.
Θυμόμαστε όλα όσα μάθαμε και νιώθουμε περήφανοι για όσα καταφέραμε μαζί.
Μαθαίνουμε ότι στην επόμενη συνάντηση θα δείξουμε όσα μάθαμε ως ομάδα.
Ετοιμαζόμαστε να μοιραστούμε τη δουλειά μας και να χαρούμε όσα πετύχαμε.
Στο Νησί του Αναστοχασμού καταλαβαίνουμε ότι το ταξίδι μας συνεχίζεται, όλοι μαζί.



Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Μικροί Ονειραναύτες, συγχαρητήρια!
Επειδή ήδη έχετε μάθει τόσα παλλά, κερδίσατε τον επόμενο σταθμό του Ονειρόπλοιου είναι τα Νησί της Ευθύνης. Τι μας περιμένει άραγε εκεί;
Τραγούδι «Μικροί Ονειραναύτες»
https://youtu.be/s8cOK1So9zC4





Συνεδρία 9

Μικροί Ονειροναύτες

Νησί του Θησαυρού

«Μικροί Ονειροναύτες: ????»

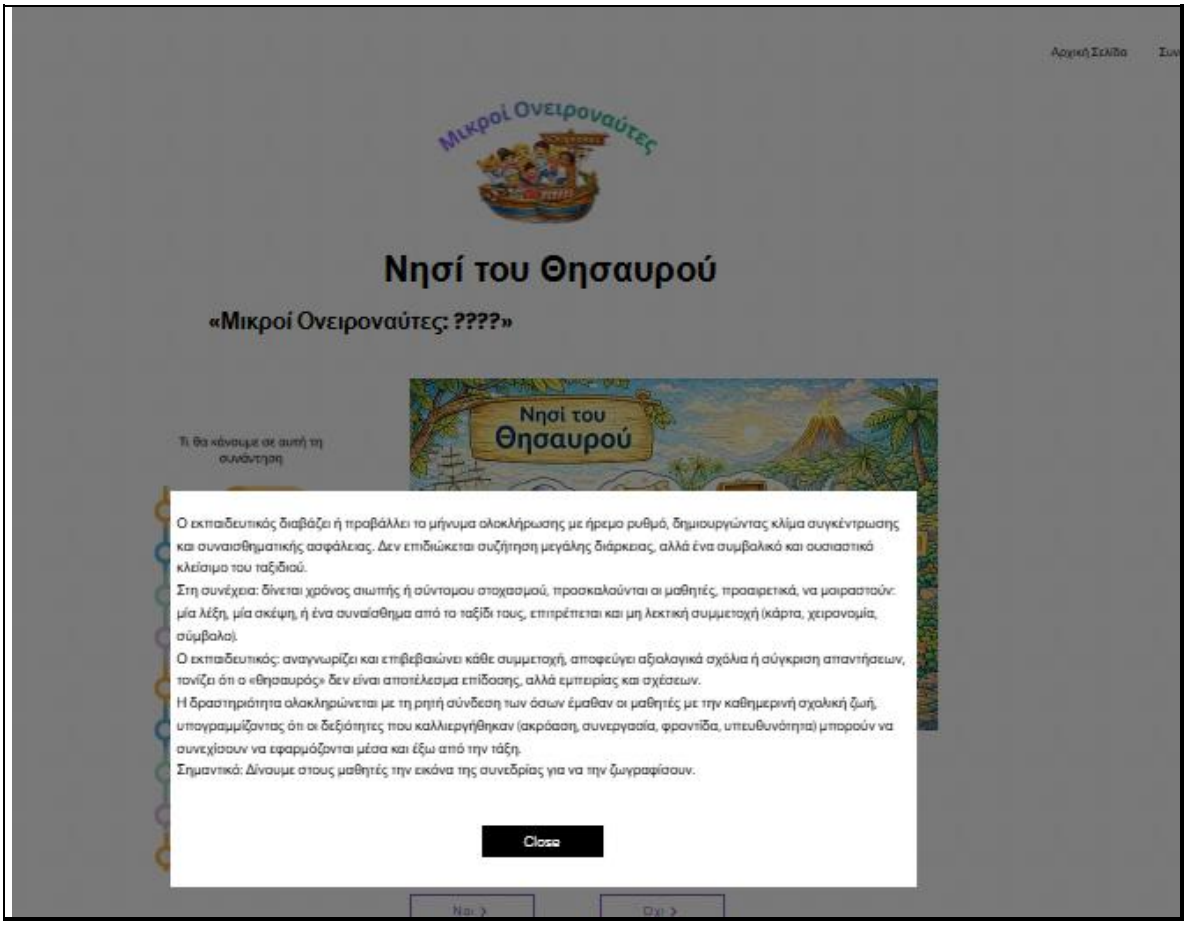
Τι θα κάνουμε σε αυτή τη συνάντηση

- Αρχή Συνεδρίας
- Μουσική Εισαγωγή
- Δραστηριότητα 1
- Δραστηριότητα 2
- Δραστηριότητα 3
- Δραστηριότητα 4
- Δραστηριότητα 5
- Μουσικό Κλείσιμο
- Τέλος Συνεδρίας



Φτάνουμε στο Νησί του Θησαυρού και ολοκληρώνουμε το ταξίδι μας.
Μικροί Ονειροναύτες της Α' τάξης, όλα όσα μάθαμε και ζήσαμε ενώνονται σε έναν παλύτιμο θησαυρό που θα μας ακολουθεί πάντα.
Ο θησαυρός δεν είναι κάτι που βρίσκουμε. Είναι κάτι που γινόμαστε.
Είστε έτοιμοι να το ζήσουμε;

Ναι > Όχι >



Μουσική Εισαγωγή

Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»



Δραστηριότητα 1

Δραστηριότητα 1: Επαναφορά νοήματος (Χρόνος: 5')
Φτάνουμε στο Νησί του Θησαυρού και θυμόμαστε το ταξίδι μας.
Σκεφτόμαστε όλα όσα μάθαμε και ζήσαμε μαζί στην τάξη μας.
Θυμόμαστε τα συναισθήματά μας, τους κανόνες που συμφωνήσαμε, τη συνεργασία και τις πράξεις μας.
Καταλαβαίνουμε ότι όλα αυτά ενώνονται και γίνονται ο θησαυρός μας.
Στο Νησί του Θησαυρού μαθαίνουμε ότι ο πιο πολύτιμος θησαυρός είναι όσα γίναμε μαζί.



Δραστηριότητα 2

Δραστηριότητα 2: Δημιουργία συλλογικού πραϊόντος (Χρόνος: 20')
Στο Νησί του Θησαυρού φτιάχνουμε όλοι μαζί τον καινό μας θησαυρό.
Δημιουργούμε μια αφίσα, μια ζωγραφιά ή λέμε μικρές φράσεις που δείχναυν πώς θέλουμε να είναι η τάξη μας.
Μιλάμε για το τι σημαίνει για εμάς δίκαιο, πώς βοηθάμε ο ένας τον άλλον και πώς συνεργαζόμαστε.
Ο εκπαιδευτικός καταγράφει τις ιδέες μας, όπως ακριβώς τις λέμε.
Στο Νησί του Θησαυρού καταλαβαίνουμε ότι ο θησαυρός μας είναι οι ακέψεις, οι πράξεις και η συνεργασία μας.



Δραστηριότητα 3

Δραστηριότητα 3: Παρουσίαση – Δημόσια στιγμή (Χρόνος: 10')
Στο Νησί του Θησαυρού παρουσιάζουμε τον θησαυρό που φτιάξαμε μαζί.
Δείχναυμε τη δουλειά μας στην τάξη μας, σε άλλους μαθητές ή στο σχολείο μας.
Μιλάμε για όσα μάθαμε και όσα θέλουμε να κρατήσουμε από το ταξίδι μας.
Καταλαβαίνουμε ότι όταν μοιραζόμαστε τη δουλειά μας με άλλους, αποκτά μεγαλύτερη αξία.
Στο Νησί του Θησαυρού νιώθουμε περήφανοι που δείχνουμε όσα γίναμε μαζί.



Δραστηριότητα 4

Δραστηριότητα 4: Αναγνώριση & ενίσχυση (Χρόνος: 5')

Στα Νησί του Θησαυρού ακούμε λόγια που μας κάναν να νιώθουμε περήφανοι.

Θυμόμαστε πώς συνεργαστήκαμε, πώς σκεφτήκαμε τους άλλους και πώς φροντίσαμε την ομάδα.

Καταλαβαίνουμε ότι όλα αυτά είναι σημαντικά και έχουν αξία.

Δεν συγκρίνουμε και δεν βαθμολογούμε, αλλά αναγνωρίζουμε την προσπάθεια όλων.

Στα Νησί του Θησαυρού κρατάμε μαζί όσα μάθαμε και τα παίρνουμε μαζί μας στο ταξίδι που συνεχίζεται.



Δραστηριότητα 5

Δραστηριότητα 5 – Τελικό Μήνυμα για την ολοκλήρωση του E=Course (Χρόνος: 5')

Μικροί Ονειροναύτες, συγχαρητήρια!

Βρήκατε τον θησαυρό, που δεν είναι άλλος από την γνώση και την υπέροχη περιπέτεια με την όμορφη ομάδα σας!

Περάσαμε τόσο όμορφα σε αυτό το ταξίδι και μάθαμε μαζί, με συνεργασία και σωστή επικοινωνία. Δεθήκαμε σαν ομάδα και μάθαμε ότι όλοι μας είμαστε σημαντικοί, ο καθένας ξεχωριστώ και πως μέσα από την ομάδα αναδεικνύουμε τον καλύτερό μας εαυτό και μαθαίνουμε ευκολότερα. Πετυχαίνουμε τους στόχους μας πιο εύκολα και οργανώνουμε την κοινωνία μας ώστε όλοι να μπορούμε να συμμετάσχουμε και να είμαστε ευτυχισμένοι. Όλοι νοιαζόμαστε και όλοι κερδίζουμε!





Ζωγραφίζω την εμπειρία μου (Download): Αρχείο

Μουσικός Επίλογος

Ολοκληρώθηκε και η τελική δοκιμασία!

Η περιπέτεια έφτασε στο τέλος της!

Σας ευχόμαστε να περνάτε όμορφα!

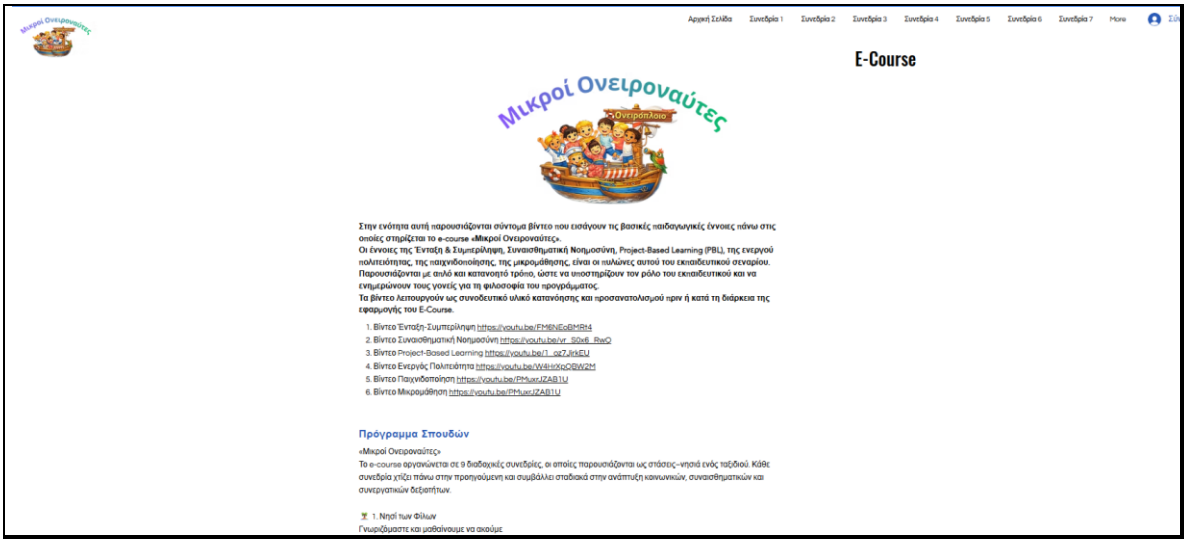
Τραγούδι «Μικροί Ονειροναύτες»

https://youtu.be/sEOK1So9zC4





Γονείς - Εκπαιδευτικοί



1. Βίντεο Ένταξη-Συμπερίληψη https://youtu.be/FM6NEoBMRt4
2. Βίντεο Συναισθηματική Νοημοσύνη https://youtu.be/vr_S0x6_RwQ
3. Βίντεο Project-Based Learning https://youtu.be/1_oz7JjrkEU
4. Βίντεο Ενεργός Πολιτειότητα https://youtu.be/W4HrXpQBW2M
5. Βίντεο Παιχνιδοποίηση https://youtu.be/PMuxrJZAB1U
6. Βίντεο Μικρομάθηση https://youtu.be/PMuxrJZAB1U

Το οπτικό υλικό έχει μεταγραφεί με λεπτομέρεια στο Παράρτημα Β.

Πρόγραμμα Σπουδών

«Μικροί Ονειροναύτες»

Το e-course οργανώνεται σε 9 διαδοχικές συνεδρίες, οι οποίες παρουσιάζονται ως στάσεις–νησιά ενός ταξιδιού. Κάθε συνεδρία χτίζει πάνω στην προηγούμενη και συμβάλλει σταδιακά στην ανάπτυξη κοινωνικών, συναισθηματικών και συνεργατικών δεξιοτήτων.

🏝 1. Νησί των Φίλων

Γνωριζόμαστε και μαθαίνουμε να ακούμε

Τα παιδιά γνωρίζονται, μαθαίνουν να ακούν με σεβασμό, να περιμένουν τη σειρά τους και να αντιλαμβάνονται την ομάδα ως ασφαλή χώρο όπου όλοι έχουν θέση.

🏝 2. Νησί της Καρδιάς

Αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και των άλλων

Οι μαθητές αναγνωρίζουν και ονομάζουν βασικά συναισθήματα, καλλιεργώντας αυτοεπίγνωση και ενσυναίσθηση μέσα α βιωματικές δραστηριότητες.

🏝 3. Νησί της Ισορροπίας

Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα

Τα παιδιά διερευνούν την έννοια της δικαιοσύνης, της ισότητας και του σεβασμού, κατανοώντας πώς οι πράξεις επηρεάζο τους άλλους.

🏝 4. Νησί της Ασφάλειας

Συμφωνούμε σε κανόνες που μας κάνουν να νιώθουμε ασφαλείς

Η ομάδα συνδιαμορφώνει απλούς κανόνες που προάγουν την ασφάλεια, την αποδοχή και τη θετική συνύπαρξη στην τάξ

🏝 5. Νησί των Ρόλων

Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους

Οι μαθητές μαθαίνουν να συνεργάζονται, να αναλαμβάνουν ρόλους και να κατανοούν ότι κάθε μέλος συμβάλλει με διαφορετικό αλλά σημαντικό τρόπο.

🏝 6. Νησί των Προκλήσεων

Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί

Τα παιδιά καλλιεργούν επιμονή, αυτορρύθμιση και συνεργατική επίλυση προβλημάτων μέσα από ομαδικές προκλήσεις.

🏝 7. Νησί της Ευθύνης

Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας

Η συνεδρία εστιάζει στην ανάληψη ευθύνης, τη συμμετοχή και τη φροντίδα του κοινού χώρου και της ομάδας.

🌴 8. Νησί του Αναστοχασμού

Σκεφτόμαστε τι μάθαμε και τι μπορούμε να κάνουμε καλύτερα

Οι μαθητές αναστοχάζονται τη μαθησιακή τους πορεία και αναγνωρίζουν τη σημασία της προσπάθειας και της βελτίωσης.

🌴 9. Νησί του Θησαυρού

Αναστοχασμός και σύνθεση της μαθησιακής εμπειρίας (Project)

Όλα όσα έμαθαν και έζησαν οι μαθητές συντίθενται σε ένα κοινό έργο. Ο «θησαυρός» είναι οι αξίες, οι δεξιότητες και οι σχέσεις που χτίστηκαν.

Τι είναι το E-Course «Μικροί Ονειροναύτες»;

Το E-Course «Μικροί Ονειροναύτες» είναι ένα ψηφιακό, αφηγηματικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα για μαθητές Α΄ Δημοτικού.

Μέσα από ένα φανταστικό ταξίδι με το Ονειρόπλοιο, τα παιδιά συμμετέχουν σε 9 συνεδρίες–στάσεις, οργανωμένες ως νησιά, όπου καλλιεργούν βασικές κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες.

Το πρόγραμμα εστιάζει στη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συνεργασία, τη δικαιοσύνη, την ασφάλεια, την ανάληψη ρόλων, την αντιμετώπιση προκλήσεων, την ενεργό συμμετοχή, τον αναστοχασμό και τη σύνθεση της μαθησιακής εμπειρίας.

Οι δραστηριότητες βασίζονται σε αρχές Project-Based Learning, Κοινωνικοσυναισθηματικής Μάθησης (SEL) και παιχνιδοποίησης, με έμφαση στη συμπερίληψη και τη συναισθηματική ασφάλεια όλων των παιδιών.

Το E-Course υποστηρίζει τον ρόλο του εκπαιδευτικού με σαφείς οδηγίες και προσφέρει στους μαθητές βιωματικές εμπειρίες μάθησης που συνδέονται με την καθημερινή σχολική ζωή.

Ο τελικός «θησαυρός» δεν είναι ένα αντικείμενο, αλλά οι αξίες, οι δεξιότητες και οι σχέσεις που χτίζονται μέσα στο ταξίδι.

Αξιότιμοι εκπαιδευτικοί, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω αξιολογικά εργαλεία με σκοπό της παρατήρηση και την αξιολόγηση του E-Course. Με το "Checklist Παρατήρησης Κοινωνικοσυναισθηματικών Συμπεριφορών", μπορείτε να κρατήσετε σημειώσεις και να παρατηρήσετε την επίδραση του εκπαιδευτικού σεναρίου των Μικρών Ονειροναυτών στους μαθητές. Θα χαρούμε να λάβουμε την ανατροφοδότησή σας με τη συμπλήρωση του Ερωτηματολογίου Εκπαιδευτικών.

Σας ευχαριστούμε.

Checklist Παρατήρησης Κοινωνικοσυναισθηματικών Συμπεριφορών

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfaYMvLsuSi2zS9lLNNEfVGZ5LibLV1PcS9aBnyDtdbfaNHpQ/viewform?usp=publish-editor

---

Προς Εκτύπωση

https://docs.google.com/document/d/1u03gpJjfH0krvG1YjkTZu2DA3jbqaimStwahvCU-bmE/edit?usp=sharing

---

Ερωτηματολόγιο Εκπαιδευτικών

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeP9RPuliiqtL2Dqp8r1Z81VXssfM1W0jdJIMWRKplfynB91Q/viewform?usp=publish-editor

---

Προς Εκτύπωση

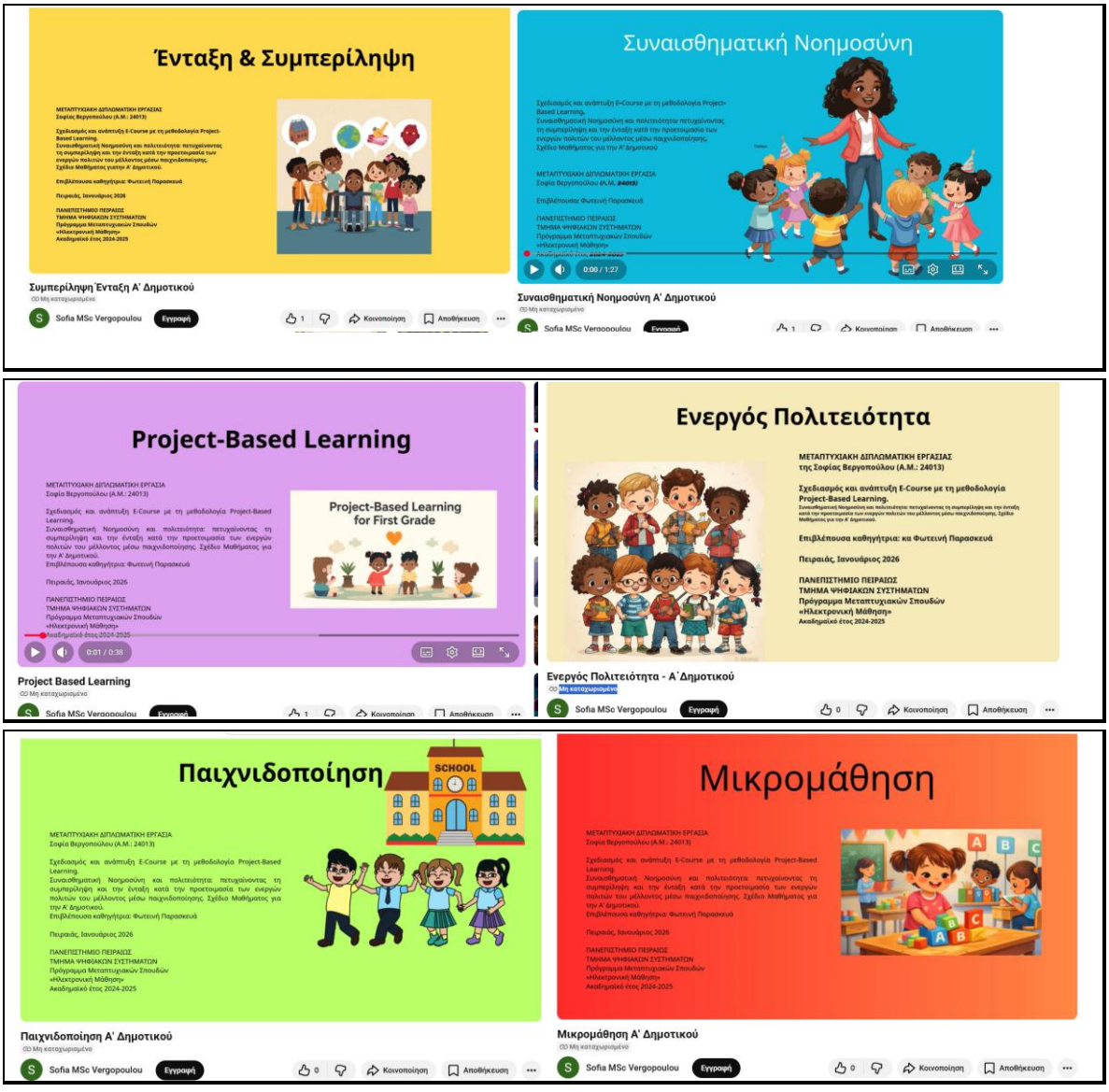
https://docs.google.com/document/d/1YjqwYi5dzSQuxhix9Racc01DahTf4PcdltVTWcHKwNE/edit?usp=sharing

---

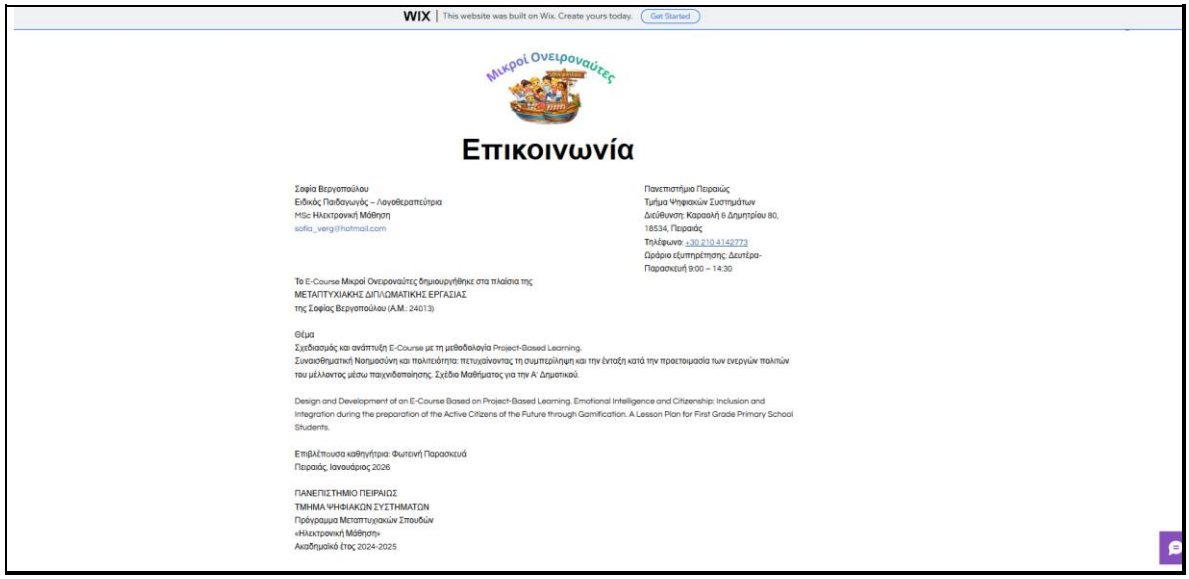


(Βεβαίωση ολοκλήρωσης του E-Course)

Λεπτομέρειες – Τα βίντεο στα οποία οδηγούν οι συνδεσμοι στην ενότητα «Γονείς – Εκπαιδευτικοί» βρίσκονται στο YouTube. Οι μεταγραφές τους πάρχουν σε πίνακες στο Παράρτημα Β. Η αρχική εικόνα τους στο YouTube φαίνεται πιο κάτω.

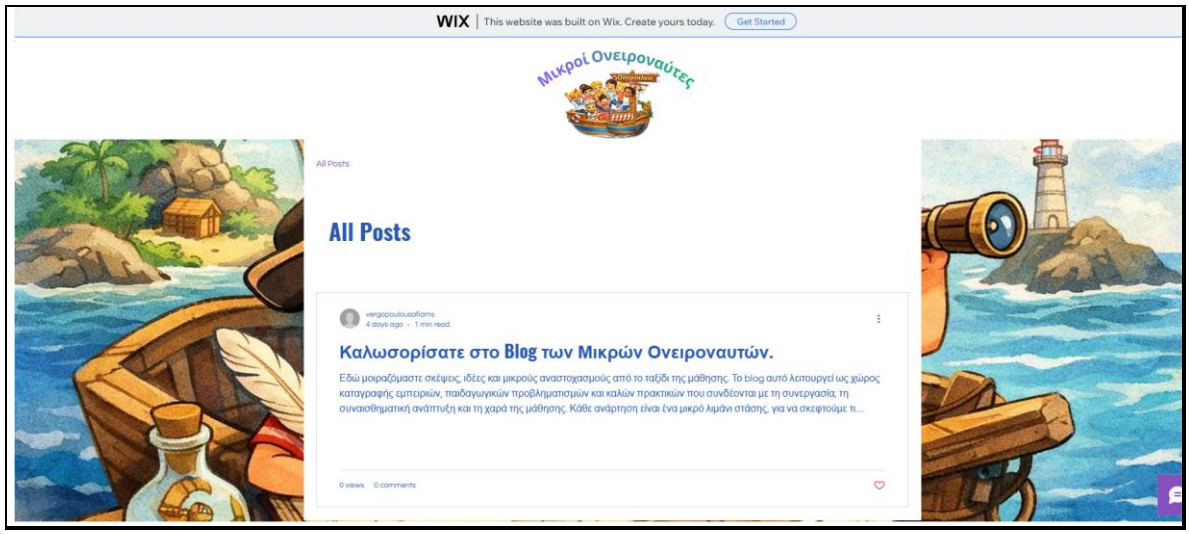


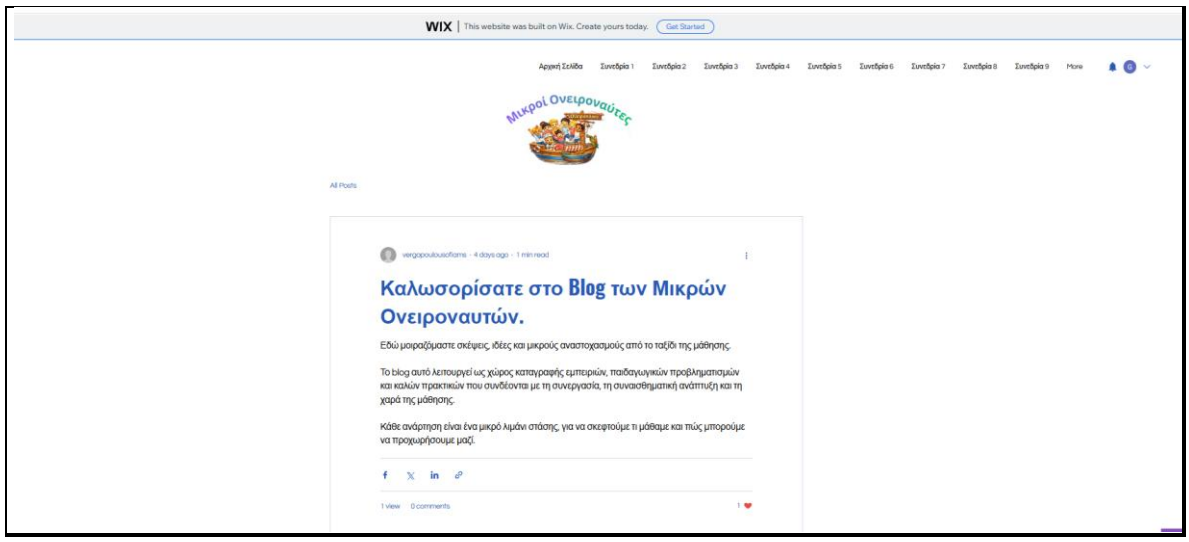
Επικοινωνία

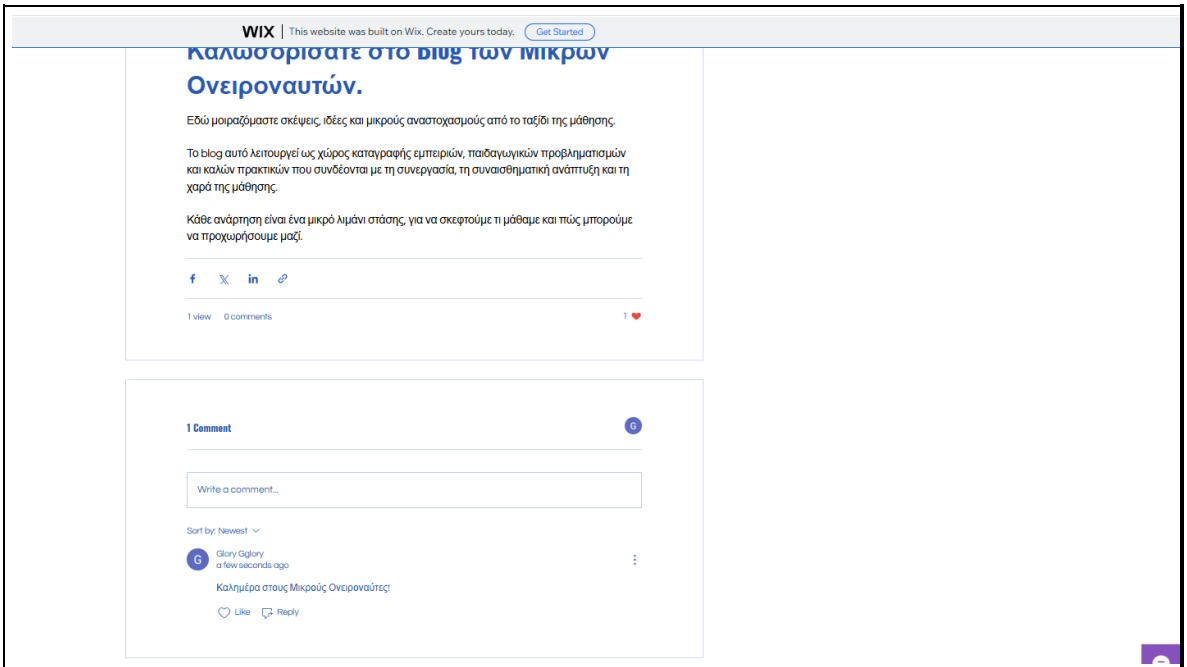


Σημείωση: Στοιχεία του δημιουργού του E-Course

Blog





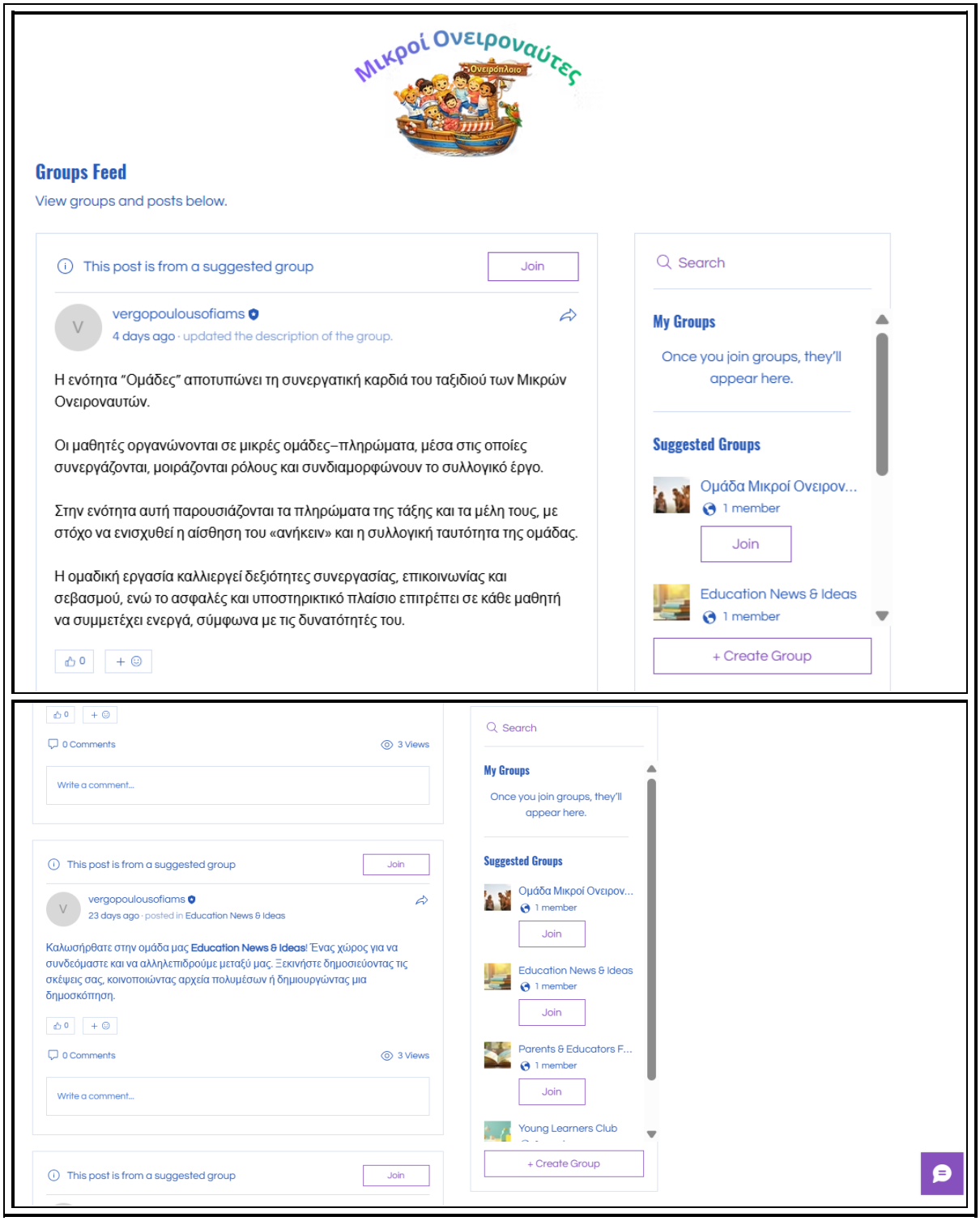


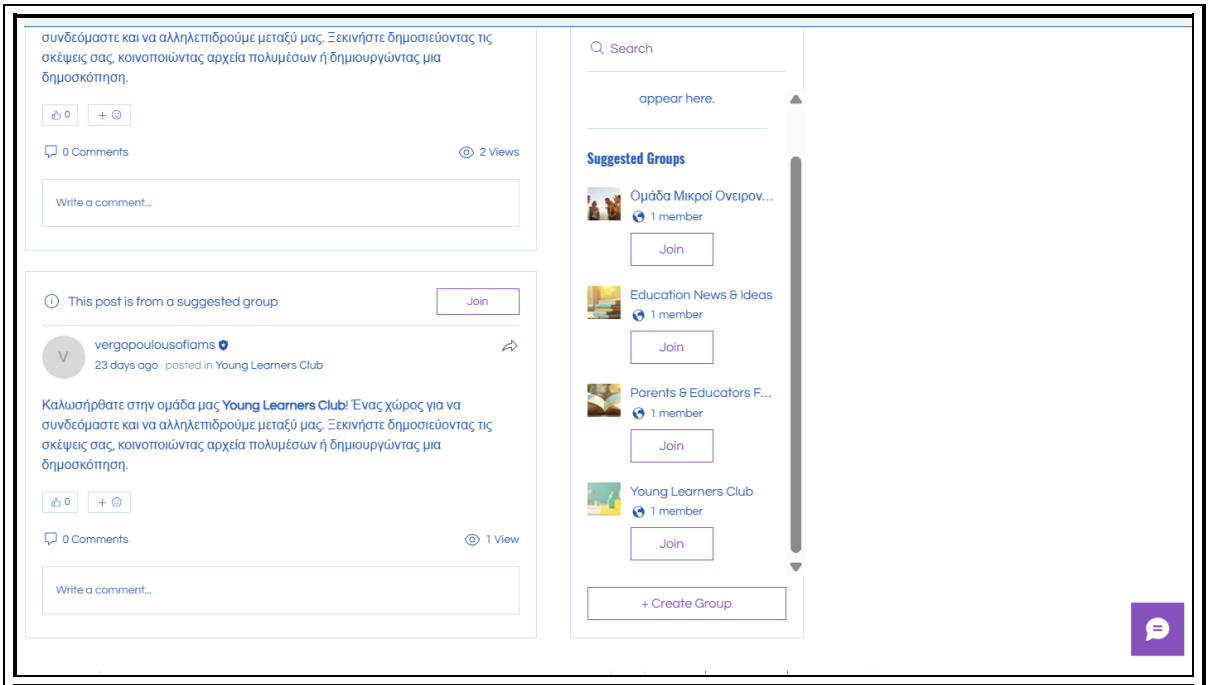
(Μπορούμε να σχολιάσουμε - Comment)



Καλωσορίσατε στο Blog των Μικρών Ονειροναυτών.
Εδώ μοιραζόμαστε σκέψεις, ιδέες και μικρούς αναστοχασμούς από το ταξίδι της μάθησης.
Το blog αυτό λειτουργεί ως χώρος καταγραφής εμπειριών, παιδαγωγικών προβληματισμών και καλών πρακτικών που συνδέονται με τη συνεργασία, τη συναισθηματική ανάπτυξη και τη χαρά της μάθησης.
Κάθε ανάρτηση είναι ένα μικρό λιμάνι στάσης, για να σκεφτούμε τι μάθαμε και πώς μπορούμε να προχωρήσουμε μαζί.

Ομάδες

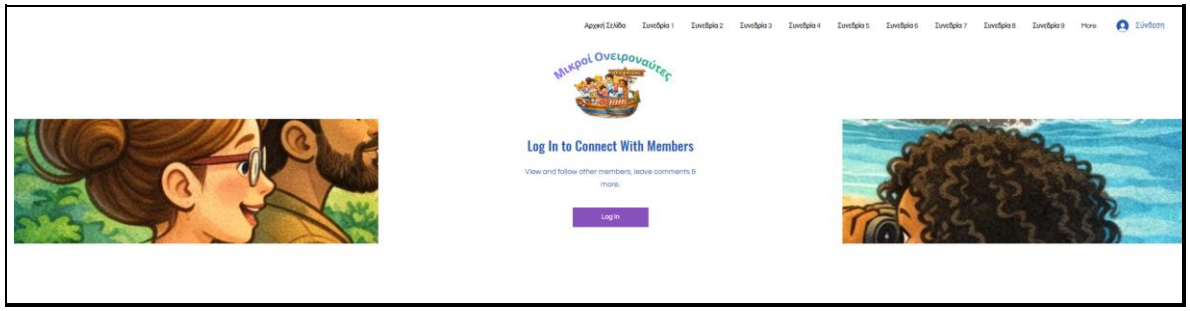

Μικροί Ονειροναύτες
Groups Feed
View groups and posts below.
This post is from a suggested group
Join
vergopoulousofiams
4 days ago · updated the description of the group.
Η ενότητα "Ομάδες" αποτυπώνει τη συνεργατική καρδιά του ταξιδιού των Μικρών Ονειροναυτών.
Οι μαθητές οργανώνονται σε μικρές ομάδες–πληρώματα, μέσα στις οποίες συνεργάζονται, μοιράζονται ρόλους και συνδιαμορφώνουν το συλλογικό έργο.
Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται τα πληρώματα της τάξης και τα μέλη τους, με στόχο να ενισχυθεί η αίσθηση του «ανήκειν» και η συλλογική ταυτότητα της ομάδας.
Η ομαδική εργασία καλλιεργεί δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και σεβασμού, ενώ το ασφαλές και υποστηρικτικό πλαίσιο επιτρέπει σε κάθε μαθητή να συμμετέχει ενεργά, σύμφωνα με τις δυνατότητές του.
0
Search
My Groups
Once you join groups, they'll appear here.
Suggested Groups
Ομάδα Μικροί Ονειρον...
1 member
Join
Education News & Ideas
1 member
+ Create Group
0 Comments
3 Views
Write a comment...
This post is from a suggested group
Join
vergopoulousofiams
23 days ago · posted in Education News & Ideas
Καλωσήρθατε στην ομάδα μας Education News & Ideas! Ένας χώρος για να συνδεόμαστε και να αλληλεπιδρούμε μεταξύ μας. Ξεκινήστε δημοσιεύοντας τις σκέψεις σας, κοινοποιώντας αρχεία πολυμέσων ή δημιουργώντας μια δημοσκόπηση.
Parents & Educators F...
Young Learners Club

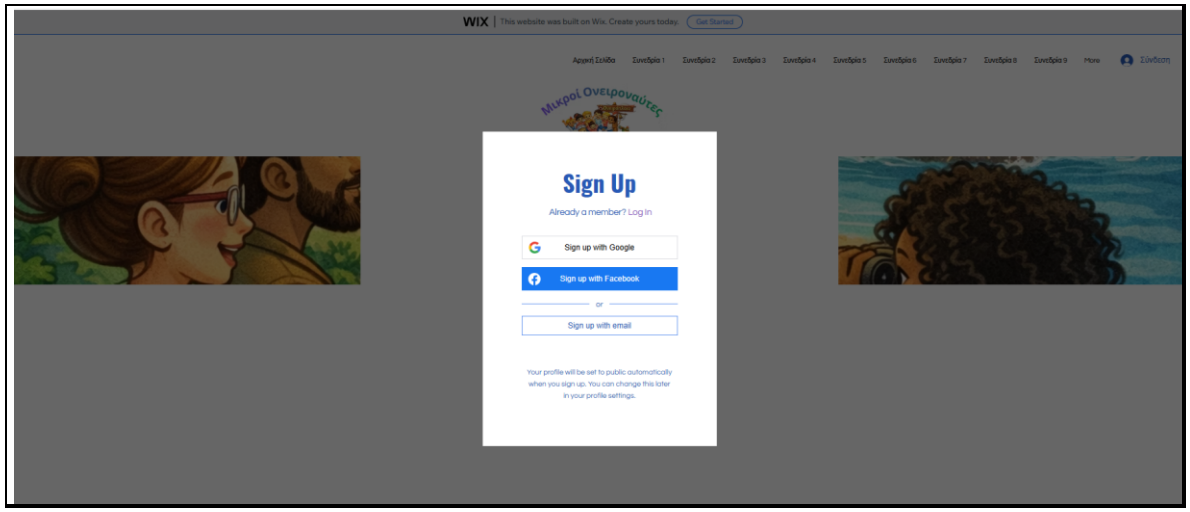


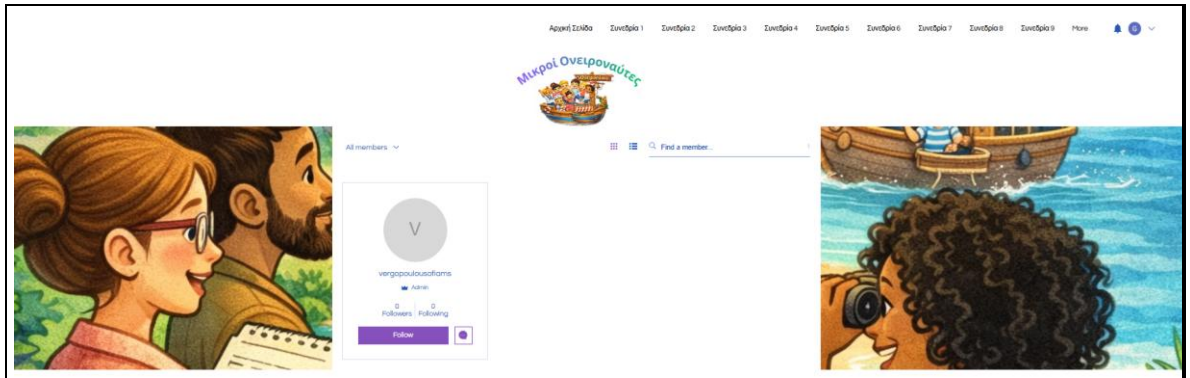


Η ενότητα “Ομάδες” αποτυπώνει τη συνεργατική καρδιά του ταξιδιού των Μικρών Ονειροναυτών.
Οι μαθητές οργανώνονται σε μικρές ομάδες–πληρώματα, μέσα στις οποίες συνεργάζονται, μοιράζονται ρόλους και συνδιαμορφώνουν το συλλογικό έργο.
Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται τα πληρώματα της τάξης και τα μέλη τους, με στόχο να ενισχυθεί η αίσθηση του «ανήκειν» και η συλλογική ταυτότητα της ομάδας.
Η ομαδική εργασία καλλιεργεί δεξιότητες συνεργασίας, επικοινωνίας και σεβασμού, ενώ το ασφαλές και υποστηρικτικό πλαίσιο επιτρέπει σε κάθε μαθητή να συμμετέχει ενεργά, σύμφωνα με τις δυνατότητές του.

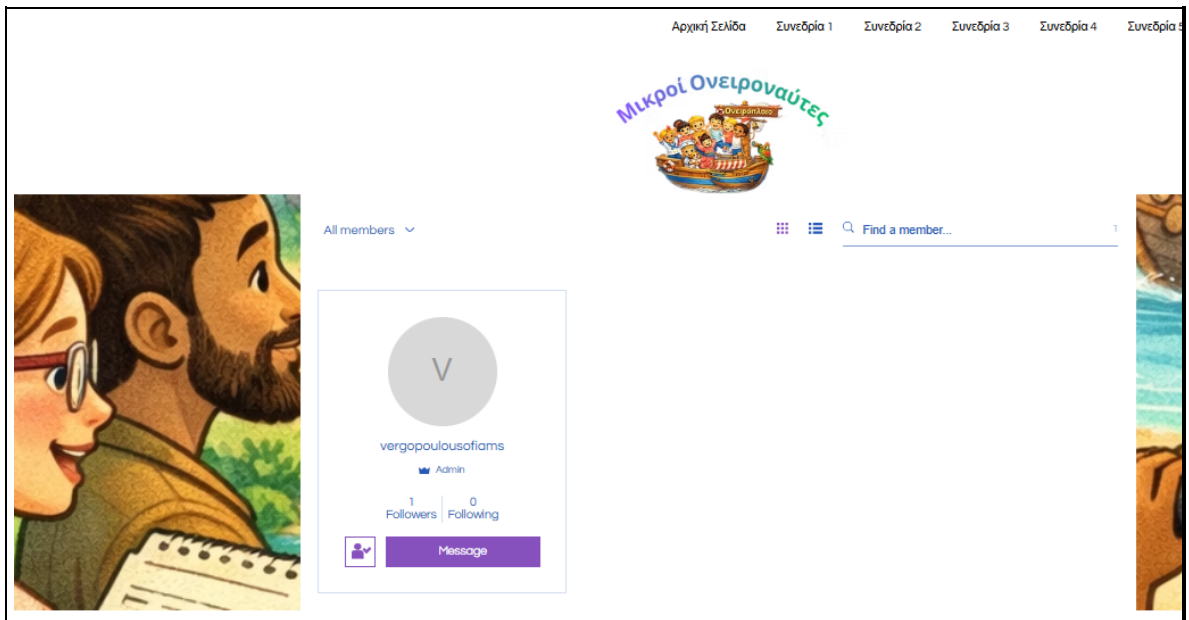
Μέλη



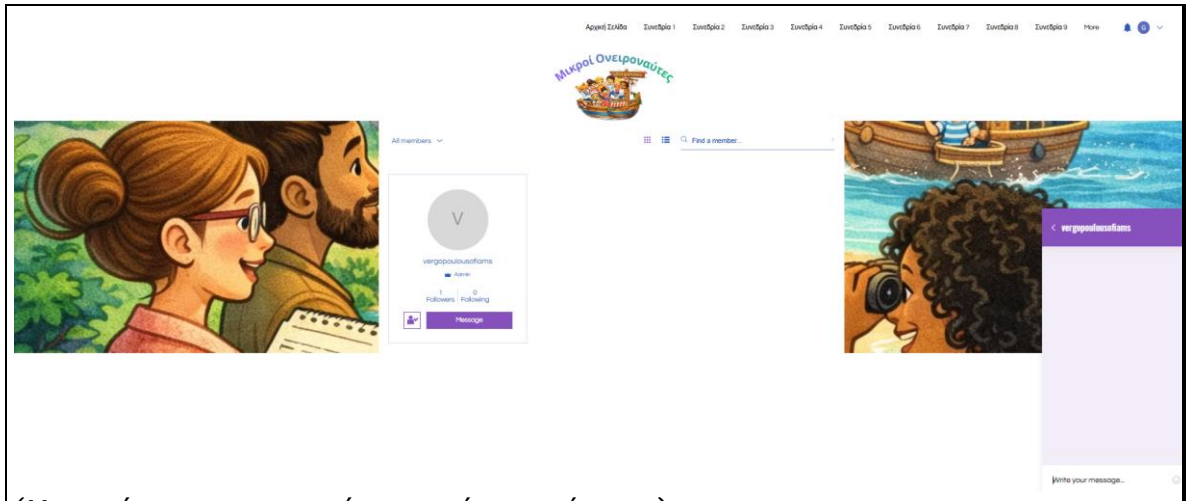




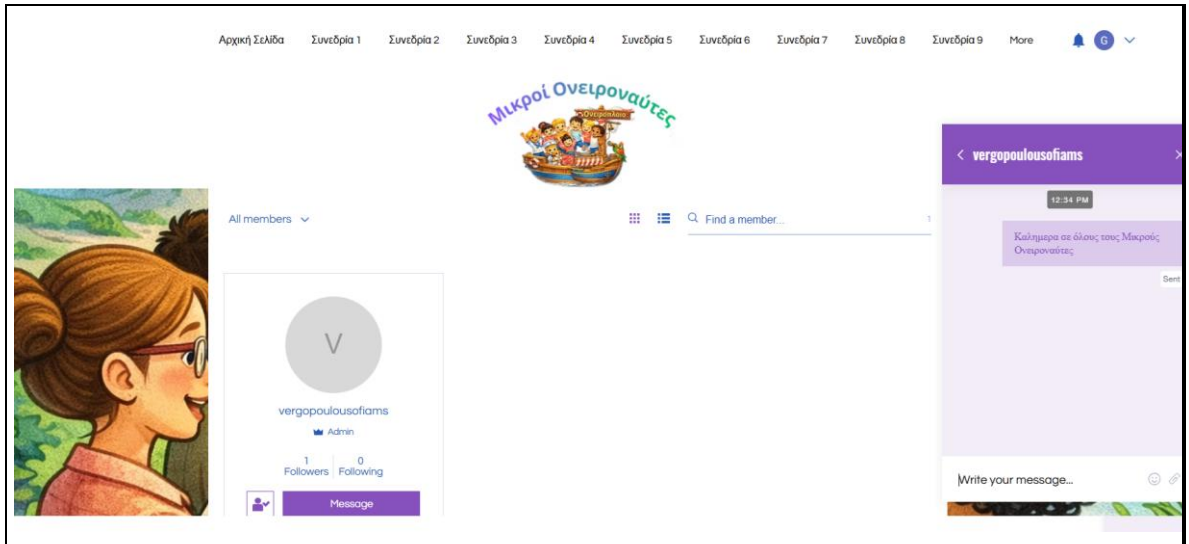
(Μπορούμε να κάνουμε follow)

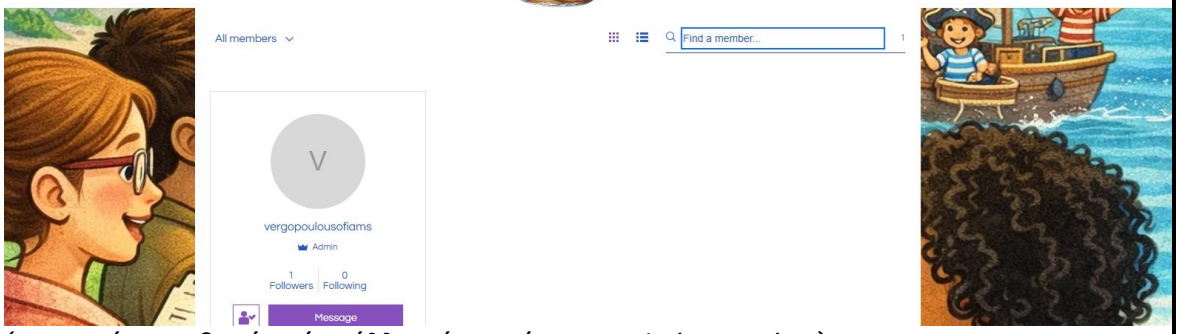


(Αφού κάναμε Follow)

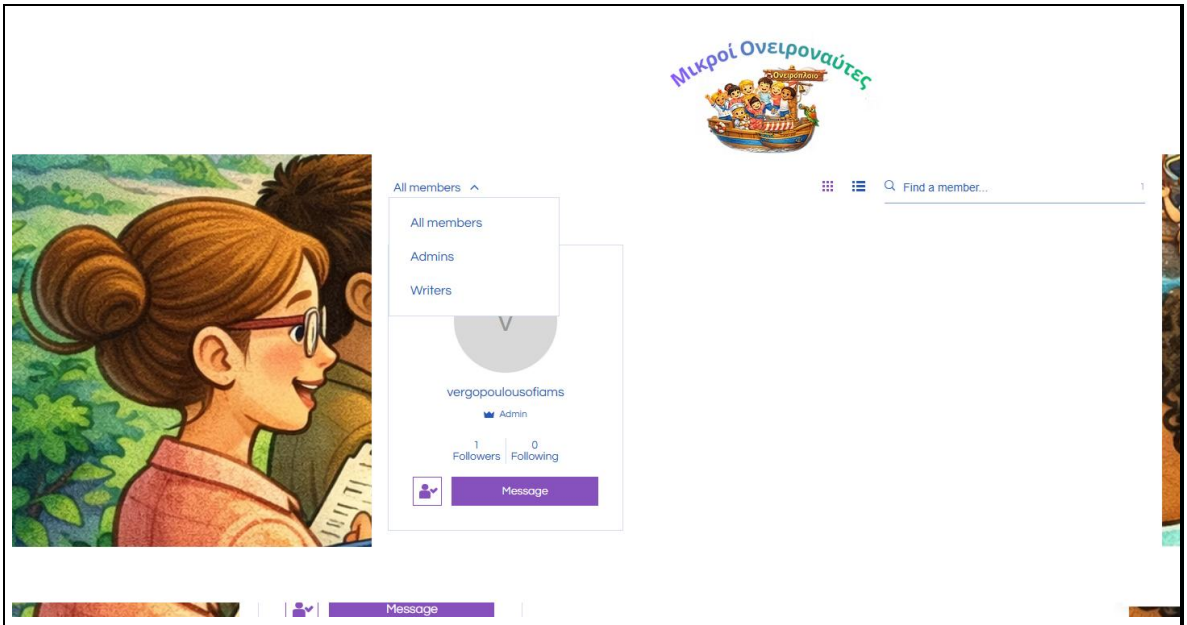


(Μπορούμε να επικοινωνήσουμε μέσω μηνύματος)

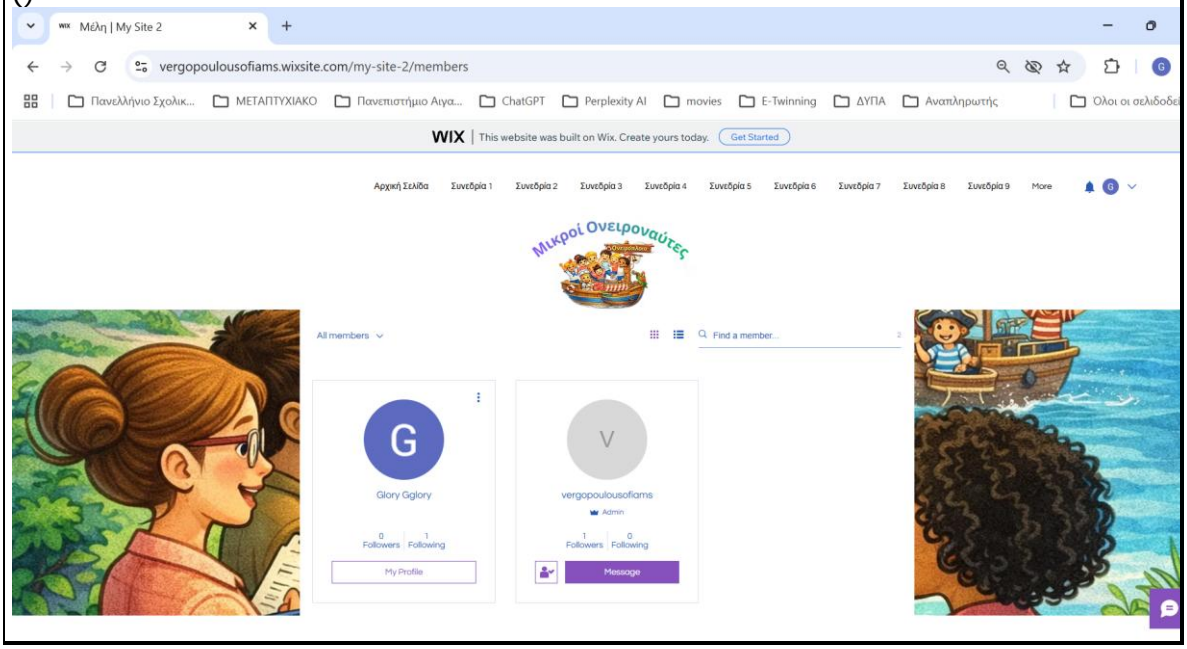




(Μπορούμε να βρούμε ένα άλλο μέρος μέσω του Find a Member)



()



(Η όψη όταν συνδεθεί κάποιος ως μέλος)

Σημείωση: Υπάρχει η δυνατότητα επικοινωνίας των μαθητών της ίδιας ομάδας ή διαφορετικών ομάδων του E-Course μεταξύ τους, ώστε να ανταλλάσσουν πληροφορίες και να ‘ανεβάζουν’ τις ζωγραφιές τους, πάντα υπό την επίβλεψη ενηλίκων.





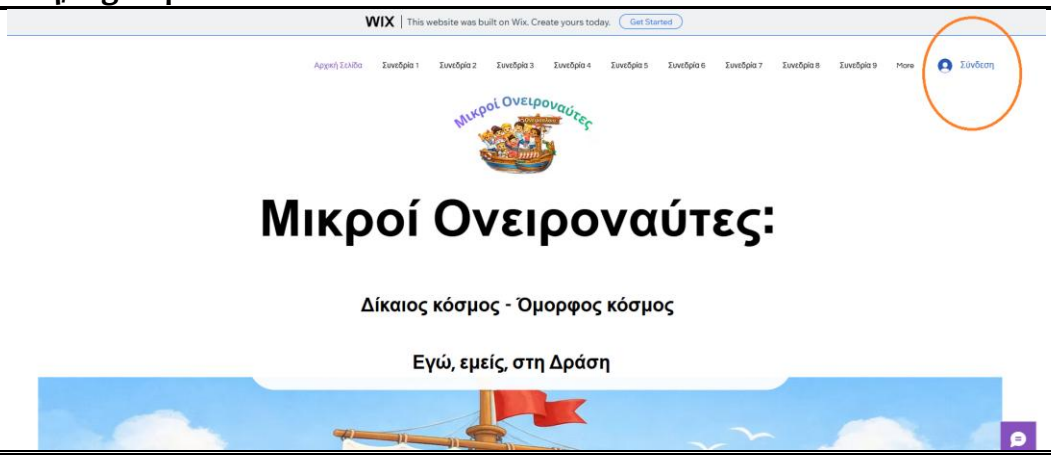
(Κείμενο)

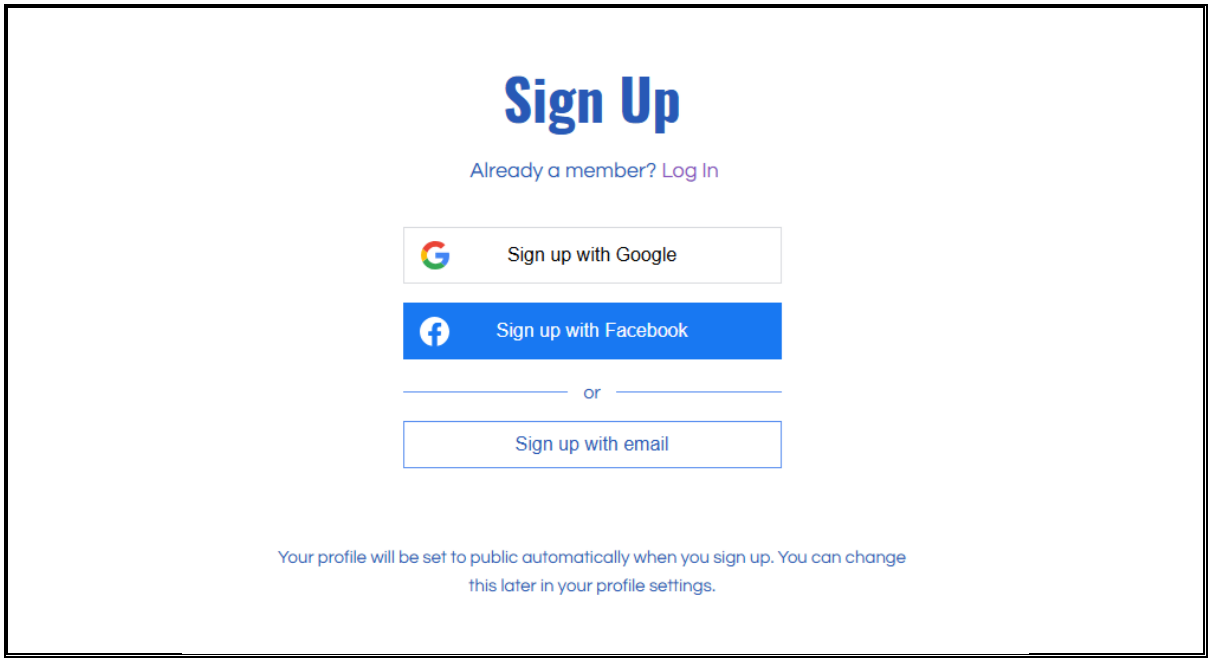
Η ενότητα “Μέλη” απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και συνεργάτες που ενδιαφέρονται να γνωρίσουν, να υποστηρίξουν ή να αξιοποιήσουν το εκπαιδευτικό ταξίδι των Μικρών Ονειροναυτών.

Εδώ συγκεντρώνεται επιλεγμένο υποστηρικτικό υλικό, παιδαγωγικές ιδέες και εργαλεία που συμβάλλουν στην κατανόηση και την εφαρμογή του E-Course, με έμφαση στη συνεργατική μάθηση, τη συναισθηματική ανάπτυξη και τη συμπερίληψη.

Ο χώρος αυτός λειτουργεί ως κοινότητα ανταλλαγής και υποστήριξης, με σεβασμό στις ανάγκες και τα χαρακτηριστικά της σχολικής τάξης.

Σύνδεση/ Sign Up




Sign Up
Already a member? Log In
Sign up with Google
Sign up with Facebook
or
Sign up with email
Your profile will be set to public automatically when you sign up. You can change this later in your profile settings.

Βεβαίωση Ολοκλήρωσης E-Course

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗΣ E-COURSE



Βεβαιώνεται ότι ο/η μαθητής/μαθήτρια

.....

συμμετείχε και ολοκλήρωσε με επιτυχία το εκπαιδευτικό E-Course

Μικροί Ονειροναύτες
Δίκαιος κόσμος – Όμορφος κόσμος
Εγώ – Εμείς - στη Δράση

ένα ταξίδι μάθησης βασισμένο στη συνεργασία, την ενεργή συμμετοχή και την καλλιέργεια κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων σε μαθητές Α' Δημοτικού.
Κατά τη διάρκεια του προγράμματος, ο/η μαθητής/μαθήτρια συνεργάστηκε με την ομάδα του/της, εξερεύνησε νέες ιδέες, ανέπτυξε τη δημιουργικότητά του/της και συμμετείχε ενεργά στο κοινό έργο της τάξης.
Η βεβαίωση αυτή απονέμεται ως αναγνώριση της προσπάθειας, της συμμετοχής και της μαθησιακής πορείας στο ταξίδι των Μικρών Ονειροναυτών.

Σχολείο: …… Ημερομηνία: ……

Ο/Η Εκπαιδευτικός:

……

Αφίσα E-Course

E-Course
για παιδιά
Α΄ Δημοτικού

Μικροί Ονειροναύτες

Μαθαίνουμε παίζοντας

Δεξιότητες 21ου αιώνα

Όλοι χωράμε στην ομάδα

Δίκαιος κόσμος - Όμορφος κόσμος
Εγώ, Εμείς, στη Δράση

Μαθαίνουμε να ακούμε, να συνεργαζόμαστε και να φροντίζουμε ο ένας τον άλλον.
Παίζουμε, μιλάμε για συναισθήματα, μαθαίνουμε τι είναι δίκαιο και άδικο και γινόμαστε ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας.
Όλοι χωράμε στο Ονειρόπλοιο!

Ένα E-Course με
- 9 Διδακτικές ώρες
- Μικρά, ευχάριστα μαθήματα με ιστορίες, εικόνες και δραστηριότητες

Τι μάθαμε;
Τι μπορούμε πλέον να κάνουμε καλύτερα;

Παρουσίαση - Διαμοιρασμός

Δρούμε ως ενεργοί πολίτες στην τάξη μας

Λύνουμε προβλήματα μαζί

Συνεργασία - Ανάληψη ρόλων

Κανόνες= Ασφάλεια

Δίκαιο & άδικο στην ομάδα

Γνωριζόμαστε - Μαθαίνουμε να ακούμε

Μιλάμε για συναισθήματα

Οι πυλώνες του E-Course:
- Project-Based Learning
- Μικτή Μάθηση
- Συναισθηματική Νοημοσύνη
- Ενεργός Πολιτειότητα
- Ένταξη - Συμπερίληψη
- Παιχνιδοποίηση

Ευθυγράμμιση με το Π.Σ. «Δράσεις Ενεργού Πολίτη»
Εντάσσεται στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων

Εδώ θα μάθουμε να:
- Μαθαίνουμε να ακούμε ο ένας τον άλλον με σεβασμό
- Αναγνωρίζουμε τα δικά μας συναισθήματα και των άλλων
- Μαθαίνουμε τι σημαίνει δίκαιο και άδικο στην ομάδα
- Μαθαίνουμε ότι οι κανόνες σημαίνουν ασφάλεια και φροντίδα για εμάς και τους άλλους
- Συνεργαζόμαστε και αναλαμβάνουμε ρόλους στην ομάδα
- Αντιμετωπίζουμε δυσκολίες και λύνουμε προβλήματα μαζί
- Δρούμε ως ενεργοί πολίτες μέσα στην τάξη μας



Ακούστε το τραγούδι μας.

Επισκεφτείτε το Website μας.

Υπεύθυνη E-Course: Σοφία Βεργοπούλου
Πανεπιστήμιο Πειραιώς
Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων
Διεύθυνση: Καραολή & Δημητρίου 80, 18534, Πειραιάς
Τηλέφωνο: +30 210 4142773
Ωράριο εξυπηρέτησης: Δευτέρα-Παρασκευή 9:00 – 14:30

Μικροί Ονειροναύτες

