

## Προγράμματα Ψηφιακής Μάθησης

Περιμένουμε, με χαρά, τα δημοτικά σχολεία, για 7η χρονιά και για το σχολικό έτος 2019 - 2020!

**Όλα τα προγράμματα ανανεώθηκαν! Νέα ενότητα: ψηφιακό παιχνίδι και επαυξημένη πραγματικότητα.**

Τα προγράμματα του NOUS έχουν σαν στόχο **τη χρήση των νέων τεχνολογιών** για την μάθηση. Οι μαθητές χρησιμοποιούν υπολογιστές, tablets, διαδραστικό πίνακα, σύστημα Osmo με I pad, βιβλία επαυξημένης πραγματικότητας, 3d γυαλιά και άλλες νέες τεχνολογίες για να μας δημιουργήσουν ένα ψηφιακό project ανάλογα με την θεματική ενότητα που έχει επιλέξει να παρακολουθήσει η σχολική τάξη! Η παιδαγωγική προσέγγιση που χρησιμοποιούμε είναι το **project based learning** και το **SEL (social emotional learning)**. Τα ψηφιακά project των σχολείων αναρτώνται on line.

Ο NOUS υλοποιεί 2 προγράμματα ψηφιακής μάθησης καθημερινά:

- 9.15 - 10.45
- 11.00 -12.30

### Προγράμματα ψηφιακής μάθησης για το 2019-2020

- Τοπική Ιστορία Θεσσαλονίκης.
- Ασφάλεια στο διαδίκτυο και ορθή χρήση του δικτύου από τα παιδιά.
- Ενσυναίσθηση – Σχολικός εκφοβισμός.
- Διαφορετικότητα.
- Νοιάζομαι.
- Ψηφιακός χάρτης της φύσης (Φυσικό Περιβάλλον).
- Μάθημα Ευτυχίας.

**Επικοινωνία:** τηλ. 2310 221378 καθημερινά 9.00 - 14.00, email [info@i-nous.org](mailto:info@i-nous.org)

**Κόστος:** Τέσσερα ευρώ ανά μαθητή. Ο NOUS **καλύπτει την συνδρομή** για μαθήτριες/μαθητές με οικονομικές δυσκολίες.

προγράμματα  
ψηφιακής μάθησης  
για δημοτικά σχολεία



Για 7η χρονιά

Το πρόγραμμα έχει την μορφή εργαστηρίου σε ένα **περιβάλλον άτυπης εκπαίδευσης**. Μπορούν να παρακολουθήσουν έως 50 άτομα συγχρόνως (2 τμήματα σε κάθε πρόγραμμα) αλλά εάν υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθήσετε ανά τμήμα είναι καλύτερα. Η διάρκεια και η ώρα των προγραμμάτων προσαρμόζονται ανάλογα με τις ανάγκες και τις δυνατότητες (λόγω ωραρίου) του κάθε σχολείου. Υπάρχει η δυνατότητα, για σχολεία εκτός Θεσσαλονίκης, να παρακολουθήσουν Σάββατο.

Τα προγράμματα στηρίζονται στο “project based learning”, δηλαδή ζητούμε από τους μαθητές να μας παρουσιάσουν, με ψηφιακά μέσα, την απάντηση στο ερώτημα που τους τίθεται. Για παράδειγμα στο πρόγραμμα «Νοιάζομαι» οι μαθητές καλούνται να μας δείξουν πως είναι μια

πόλη που «νοιάζεται». Τι μπορούν να κάνουν οι κάτοικοι της γι αυτό; Πως μπορούν να βοηθήσουν την πόλη; Τα παιδιά δημιουργούν ψηφιακές ταινίες κατά την διάρκεια του προγράμματος τις οποίες βλέπουμε στο τέλος του προγράμματος και δίδεται ο σύνδεσμος στους δασκάλους ώστε εάν θέλουν μπορούν να τις δουν και στο σχολείο τους. Δεν εμφανίζονται τα πρόσωπα των παιδιών αλλά οι ταινίες γίνονται είτε με φωτογραφίες που βγάζουν τα ίδια τα παιδιά από αξιοθέατα (πρόγραμμα τοπική ιστορία) ή με κινούμενα σχέδια που δημιουργούν τα παιδιά στα άλλα προγράμματα.



**Μέθοδος:** Χρησιμοποιούμε project based learning με νέες τεχνολογίες. Σκοπός μας οι μαθητές να γνωρίσουν, με ψηφιακά μέσα, το θεματικό αντικείμενο που πραγματευόμαστε και αφού βρουν τις ανάλογες πληροφορίες να μας τις παρουσιάσουν με ψηφιακό τρόπο. Για να συλλέξουν τις πληροφορίες παίζουν ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια και ψάχνουν σε ψηφιακές βιβλιοθήκες ειδικά για παιδιά. Παρουσιάζουν τις δουλειές τους, ενθέτοντας τις πληροφορίες που βρίσκουν είτε σε ψηφιακές εφημερίδες, είτε δημιουργώντας ψηφιακά βίντεο και βιβλία. Οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες και στο τέλος του προγράμματος παρουσιάζουν τη δουλειά τους. Όλες οι δουλειές των σχολείων είναι **on line**, δηλαδή έχετε πρόσβαση σε αυτές και μετά το τέλος του προγράμματος. Σε όλα τα προγράμματα γίνεται εισαγωγή στο θέμα με προβολή βίντεο που αναφέρεται στο θεματικό πεδίο και μικρής διάρκειας συζήτηση με τα παιδιά. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα καθοδηγείται από παιδαγωγό του NOUS

που βοηθάει τα παιδιά να βρουν τις πληροφορίες που ζητάμε με τη βοήθεια ψηφιακών μέσων και να τις παρουσιάσουν.



**Μέσα:** Στα προγράμματα χρησιμοποιούμε ψηφιακά μέσα όπως υπολογιστές, tablets, διαδραστικό πίνακα, γραφίδα, σύστημα OSMO με I pad, γυαλιά εικονικής πραγματικότητας, βιβλία επαυξημένης πραγματικότητας καθώς και εκπαιδευτικά λογισμικά (πολλά από αυτά έχουν σχεδιαστεί και υλοποιηθεί από το NOUS).

**Στόχος:** Καθώς σκοπός του NOUS είναι η προώθηση της ηλεκτρονικής μάθησης στην Ελλάδα ο κάθε δάσκαλος που παρακολουθεί το πρόγραμμα θα λαμβάνει φάκελο με οδηγίες για χρήση των εκπαιδευτικών ελεύθερων λογισμικών του NOUS σε περίπτωση που θέλει να τα χρησιμοποιήσει στην τάξη του. Στόχος μας να δώσουμε στους δασκάλους δωρεάν πρόσβαση σε εύχρηστα λογισμικά που βοηθούν στην μάθηση. Επίσης δημιουργήσαμε μια λίστα με βίντεο, ανά θεματική ενότητα, έτσι ώστε, εάν επιθυμείτε να κάνετε μια εισαγωγική πολυμεσική παρουσίαση στην τάξη να βρίσκετε εύκολα το κατάλληλο βίντεο.

## Προγράμματα

### Τοπική ιστορία - Για Ε' και Στ' δημοτικού.

**Σκοπός:** Η εκμάθηση της ιστορίας της Θεσσαλονίκης με την χρήση των νέων τεχνολογιών. Συνοπτική παρουσίαση: Οι μαθητές έχουν διάφορους ρόλους όπως φωτογράφοι- δημοσιογράφοι, εκδότες, σκηνοθέτες. Μαθητές με tablets φωτογραφίζουν την πόλη, άλλοι μαθητές παίζουν ψηφιακά παιχνίδια γνώσεων αναφορικά με την ιστορία της πόλης και κάποιοι άλλοι την δημιουργούν όπως την «φαντάζονται». Όλες οι εργασίες γίνονται με τη χρήση υπολογιστών. Οι μαθητές δημιουργούν μικρή ταινία με τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει και

τις φωτογραφίες που έχουν βγάλει. Δημιουργούν ηλεκτρονικό βιβλίο που αναφέρεται στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της πόλης. Ακολουθεί παρουσίαση της δουλειάς της κάθε ομάδας από τους μαθητές.

**Ασφάλεια στο διαδίκτυο και ορθή χρήση του δικτύου από τα παιδιά** - Για Δ', Ε', ΣΤ' τάξεις.

**Σκοπός:** Παρά την αδιαμφισβήτητη χρησιμότητά του το Διαδίκτυο υποκρύπτει και κινδύνους. Σκοπός μας η ενημέρωση των μαθητών για τους κινδύνους στο διαδίκτυο αλλά και πως μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για δημιουργία και εκπαίδευση. Συνοπτική παρουσίαση: Οι μαθητές παίζουν ένα ψηφιακό παιχνίδι που αναφέρεται στους κινδύνους του διαδικτύου αλλά και στην χρησιμότητα του. Δημιουργούν μια on line ψηφιακή εφημερίδα και ένα δελτίο ειδήσεων. Γίνεται παρουσίαση της εφημερίδας και του δελτίου ειδήσεων τα οποία και παρουσιάζουν στο τέλος του προγράμματος.

**Ενσυναίσθηση – Σχολικός εκφοβισμός.** Για όλες τις τάξεις.

**Σκοπός:** Η ενίσχυση της ενσυναίσθησης των μαθητών ώστε να ευαισθητοποιηθούν στην επίδραση των πράξεων και των συμπεριφορών τους στην ζωή των άλλων. Συνοπτική παρουσίαση: Οι μαθητές δημιουργούν μια μικρή ταινία που διαδραματίζεται σε μια τάξη όπου μια ομάδα μαθητών φέρεται άσχημα σε έναν μαθητή αλλά ευτυχώς έρχονται οι.... δεινόσαυροι! Τα παιδιά δημιουργούν μόνοι τους την ιστορία με την βοήθεια βιβλίων που χρησιμοποιούν την τεχνολογία της Επαυξημένης Πραγματικότητας καθώς τα πράγματα δεν είναι πάντα όπως φαίνονται... Ακολουθεί παρουσίαση των ταινιών.

**Πρόγραμμα Διαφορετικότητα** - Για όλες τις τάξεις δημοτικών σχολείων. Σκοπός: Η ευαισθητοποίηση των μαθητών στην έννοια της διαφορετικότητας και μέσω αυτού η ανάπτυξη ισότιμων σχέσεων στο σχολικό περιβάλλον και γενικότερα στο κοινωνικό τους περιβάλλον. **Συνοπτική παρουσίαση:** Με λογισμικό του NOUS, αλλά και με συνεργατικό πίνακα οι μαθητές δημιουργούν και αφηγούνται την συνέχεια μίας ιστορίας που αναφέρεται στην διαφορετικότητα χρησιμοποιώντας πολυμέσα. Με την χρήση του OSMO + ipad υλοποιούν δραστηριότητα που συνδέεται με την ιστορία. Δημιουργούν βίντεο με τις εικόνες που δημιούργησαν προσθέτοντας αφήγηση. Ακολουθεί παρουσίαση της δουλειάς της κάθε ομάδας.

**Πρόγραμμα Νοιάζομαι (Ευγένεια – Σεβασμός – Επικοινωνία – Συναισθήματα.** Για όλες τις τάξεις.

**Σκοπός:** Η ανάπτυξη της κοινωνικής συνείδησης και της ενσυναίσθησης με κεντρικούς άξονες την ορθή επικοινωνία, την ευγένεια και το σεβασμό (προς τους άλλους, το περιβάλλον που ζούμε, τις ανθρώπινες αξίες). **Συνοπτική παρουσίαση:** Οι μαθητές παίζουν ψηφιακό παιχνίδι – δραστηριότητα «η πόλη που νοιάζεται» όπου οι μαθητές «διορθώνουν» τα προβλήματα της πόλης. Οι μαθητές έχουν διάφορους «ψηφιακούς» ρόλους (μαζεύουν σκουπίδια, βάφουν κτήρια, ταΐζουν αδέσποτα, βοηθούν ηλικιωμένους, φροντίζουν πάρκα κλπ.). Το κάθε παιδί μιλάει στην κάμερα για την «δουλειά» που έκανε ώστε να «διορθώσει» την πόλη. Τα πρόσωπα των μαθητών δεν εμφανίζονται στην ταινία.

**Πρόγραμμα περιβαλλοντικής εκπαίδευσης «Ψηφιακός χάρτης της φύσης».** Δύο προγράμματα ανάλογα με την ηλικία των μαθητών. Ένα πρόγραμμα για Α', Β', Γ' δημοτικού και ένα για Δ', Ε', Ζ' δημοτικού.

**Σκοπός (για Α', Β' και Γ' δημοτικού):** Η γνωριμία των μαθητών με τα είδη της πανίδας και χλωρίδας (για Α', Β', Γ' δημοτικού).

**Σκοπός (για Δ', Ε' και Ζ' δημοτικού):** Η ευαισθητοποίηση των μαθητών/τριών σε θέματα προστασίας του . **Συνοπτική παρουσίαση:** Η κάθε τάξη διαλέγει μια διαφορετική περιοχή του κόσμου. Ανατίθεται σε κάθε παιδί ένα ζώο ή φυτό για το οποίο ο μαθητής/μαθήτρια βρίσκει πληροφορίες και εικόνες και τις εισάγει στον διαδραστικό χάρτη της φύσης που έχει δημιουργήσει ο NOUS. Οι μαθητές/τριες δημιουργούν βίντεο όπου με τη φωνή τους περιγράφουν το είδος που διάλεξαν. Σε λογισμικό του NOUS οι μαθητές δημιουργούν την εικόνα του «υγιούς» περιβάλλοντος. Στο πρόγραμμα χρησιμοποιούνται γυαλιά εικονικής πραγματικότητας έτσι ώστε οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να δουν ζώα και φυτά **σαν να ήταν ... αληθινά!** Οι μαθητές της Δ', Ε', Ζ' δημοτικού ασχολούνται με τους κινδύνους που απειλούν το περιβάλλον.

### **Πρόγραμμα Μάθημα Ευτυχίας**

**Σκοπός:** Για όλες τις τάξεις. Να εστιάσουν τα παιδιά στις αξίες ζωής. Ζηλέψαμε το the Greater Good Science Center από το πανεπιστήμιο του Berkeley και σχεδιάσαμε ένα Μάθημα Ευτυχίας για μαθητές δημοτικού.

- Τι είναι ευτυχία;
- Ευτυχία είναι να διασκεδάσεις με τους φίλους μου
- Ευτυχία είναι να είσαι αγαπητός.
- Έχω αυτοεκτίμηση
- Έχω εμπιστοσύνη στον εαυτό μου
- Μπορώ να προσπαθήσω να κάνω τα όνειρα μου πραγματικότητα.
- Όταν κάνω καλά πράγματα, χαίρομαι με τον εαυτό μου
- Χαίρομαι με την χαρά των φίλων μου
- Προσπαθώ για το "καλό".
- Έχω ενσυναίσθηση

**Συνοπτική παρουσίαση:** Οι μαθητές χρησιμοποιώντας νέες τεχνολογίες μας κάνουν ένα μάθημα... ευτυχίας. Μας μιλούν για την ευτυχία και δημιουργούν ψηφικά εικόνες ευτυχίας με λογισμικά κινούμενων σχεδίων και ζωγραφικής. Οι μαθήτριες/ μαθητές δημιουργούν μια ψηφιακή ταινία στην οποία μας μιλούν για το τι τις/τους κάνει ευτυχισμένους.. Οι μαθητές χρησιμοποιούν tablets, υπολογιστές, OSMO + ipad, εικονική πραγματικότητα για να εμπνευστούν. Ακολουθεί παρουσίαση της δουλειάς της κάθε ομάδας.

Τα παιδιά μας παρουσιάζουν ψηφιακά τα παραπάνω θέματα δημιουργώντας μια ψηφιακή ιστορία για την .. ευτυχία.