SAME WORLD
“Μοιραζόμαστε σχολικές πρακτικές για την αειφορία”

1ος Ευρωπαϊκός Διαγωνισμός Καλών Εκπαιδευτικών Πρακτικών Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης – Εκπαίδευσης για την Αειφόρο Ανάπτυξη
του προγράμματος SAME WORLD

Το παιχνίδι της χαμένης ενέργειας: ένα περιβαλλοντικό παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας για ενεργειακά βιώσιμες σχολικές κοινότητες.

Αγγελική Πολίτη, Δ2 τμήμα

Νότης Γουγούσης, Δ2 τμήμα

Δημήτριος Κρητικός, Δ/ντής

politiagel1@yahoo.gr

notisgou@yahoo.gr

kritikos_dim@yahoo.gr

ΣΧΟΛΕΙΟ

51ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών (Πλ. Βάθη)

Αθήνα, 2017

1. Θέμα(τα)

Παρακαλώ επιλέξτε το θέμα (ή τα θέματα) με το οποίο (ή τα οποία) συνδέεται περισσότερο η εκπαιδευτική πρακτική σας:

- ☐ **Κλιματική αλλαγή**
- ☐ **Περιβαλλοντική δικαιοσύνη**
- ☐ **Περιβαλλοντική μετανάστευση**

2. Περίληψη

Παρακαλώ γράψτε μια περίληψη της εκπαιδευτικής πρακτικής προσδιορίζοντας τα βασικά θέματα, στόχους, δραστηριότητα/τες και μεθοδολογία:

απόκτηση περιβαλλοντικά εστιασμένης γνώσης μέσα από επικοινωνία και συνεργασία ικανότητα επίλυση

Το παιχνίδι της χαμένης ενέργειας αποτελεί ένα περιβαλλοντικό παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας για ενεργειακά βιώσιμες σχολικές κοινότητες. Εκπόνηθηκε με μαθητές/-τριες της Δ’ τάξης δημοτικού σχολείου στην Πλατεία Βάθη σε συνεργασία της εκπαιδευτικού αγγλικής γλώσσας και του δασκάλου του τμήματος καθώς και τη συμβολή του Διευθυντή του σχολείου προκειμένου να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές/-τριες σε περιβαλλοντικά ζητήματα, να καταστούν οικολογικά ενήμεροι & συνειδητοποιημένοι ενεργοί πολίτες και να αποκτήσουν υπεύθυνη οικολογική συμπεριφορά. Σε συνέχεια όλων των επιτόπιων επισκέψεων σχετικών με το πρόγραμμα, όλων των δραστηριοτήτων που εκπονήθηκαν μέσα στο σχολικό περιβάλλον σχεδιάστηκε ένα παιχνίδι διάχυτου υπολογισμού (pervasive game) δηλ. παραδοσιακού παιχνιδιού σε φυσικό περιβάλλον με τη χρήση φορητών συσκευών. Στόχος του παιχνιδιού που εκπονήθηκε σε τρεις φάσεις ήταν να εξασκήσουν τα παιδιά την πληροφορία και γνώση που είχαν λάβει μέσα από την επίλυση ενός προβλήματος που εστίαζε στη μαθητική κοινότητα. Οι μαθητές ανέπτυξαν κοινωνικές δεξιότητες, οικολογική συνείδηση αναλαμβάνοντας να εντοπίσουν τον άνθρωπο αυτό που σπαταλούσε την ενεργεια του σχολειου τους. Στη α’ φάση εξάσκησαν τη γνώση τους στις πηγές ενέργειας και την παραγωγή ενέργειας, στη β΄βάση στην σπατάλη και εξοικονόμηση ενέργειας και στη γ΄φαση στην ενεργειακή απόδοση του σχολείου. Έτσι γνώρισαν την έννοια της ενεργειακής εξοικονόμησης σε βιώσιμες σχολικές κοινότητες αντιλαμβανόμενοι το πως αυτ’ο αντανακλά τη δράση που πρέπει να αναληφθεί σε επίπεδο παγκόσμιας εξοικονόμησης ενέργειας και επάρκειας ενεργειακών αποθεμάτων.

(μέγιστο 200 λέξεις)

3. Περιγραφή Εκπαιδευτικής Πρακτικής

3.1 Εκπαιδευτικός/οί – Ομάδα μαθητών

Παρακαλώ αναφέρετε τα ονοματεπώνυμα των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών και τον αριθμό των μαθητών/τριών:

Αγγελική Πολίτη
Νότης Γουγούσης
Δημήτριος Κρητικός

Σύνολο μαθητών/-τριων: 12

Την ομάδα υλοποίησης του διάχυτου παιχνιδιού αποτέλεσε το σύνολο των μαθητών/τριών του ενός τμήματος της Δ΄ τάξης του 51ου Δημοτικού Σχολείου Αθηνών στην πλατεία Βάθης. Το συγκεκριμένο σχολείο εδρεύει σε μια περιοχή με ιδιαίτερα χαμηλό κοινωνικό-οικονομικό υπόβαθρο, γεγονός που συνεπάγεται αντίστοιχα χαμηλό μορφωτικό-κοινωνικό επίπεδο γνώσεων από πλευράς μαθητών/τριών, οι οποίοι στη συντριπτική τους πλειοψηφία προέρχονται από διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα. Ως αποτέλεσμα, οι μαθητές/τριες αντιμετωπίζουν ιδιαίτερη δυσκολία κατανόησης νοημάτων, εννοιών και συνεπακόλουθα δυσκολία γραπτής και προφορικής έκφρασης.

3.2 Εκπαιδευτικό πλαίσιο

Παρακαλώ επιλέξτε το εκπαιδευτικό πλαίσιο μέσα στο οποίο υλοποιήθηκε η εκπαιδευτική πρακτική σας:

☐ Σύντομη διδακτική παρέμβαση στο πλαίσιο ενός ή περισσοτέρων μαθημάτων (διάρκειας λίγων διδακτικών ωρών)

☐ Σχολικό πρόγραμμα – project (διάρκειας μερικών εβδομάδων ή μηνών)

☐ Άλλο: παρακαλώ προσδιορίστε: εγκεκριμένο Περιβαλλοντικό πρόγραμμα

3.3 Μαθησιακές δραστηριότητες & Μαθησιακά αποτελέσματα

Παρακαλώ περιγράψτε τις μαθησιακές δραστηριότητες και τα μαθησιακά αποτελέσματα της εκπαιδευτικής σας πρακτικής:

Για το σχεδιασμό 'ψηφιακού μαθησιακού περιεχομένου' χρειάστηκε να υλοποιηθούν συγκεκριμένες δράσεις τόσο αναλογικής μορφής όσο και ψηφιακής μορφής. Αναφορικά με τα αναλογικά μέσα, οι μαθητές/ τριες δέχτηκαν επίσκεψη από εμπεριστατωμένο προσωπικό από το Δήμο της Αθήνας που είχε αναλάβει την ενεργειακή αναβάθμιση του σχολείου, οι οποίοι τους υπέδειξαν τα σημεία του σχολείου που υλοποιούταν αναβάθμιση (τζάμια, λαμπτήρες). Επιπλέον, υλοποιήθηκε επιτόπια επίσκεψη στο Ίδρυμα Μείζονος Ελληνισμού όπου παρακολούθησαν πρόγραμμα για ανανεώσιμες πηγές ενέργειας και μη, χρησιμοποίησαν έντυπο υλικό και επιτόπια έρευνα στο χώρο του σχολείου και παρακολούθησαν δραστηριότητες μέσα στη σχολική τάξη. Αναφορικά με τις ψηφιακές δραστηριότητες, προσέλαβαν πληροφορία μέσα από το διαδίκτυο, τη χρήση φορητών συσκευών, και μαθητική πλατφόρμα εκπαίδευσης.

Το εκπαιδευτικό σενάριο

Το σενάριο αφορούσε σε ένα παιχνίδι- ρόλων εντός του σχολικού χώρου και εντός ωρολογίου προγράμματος όπου οι μαθητές/ τριες ανέλαβαν διπλό ρόλο αφενός ρόλο Μυστικών Πρακτόρων

που στόχο είχαν να ανακαλύψουν τι είδους σπατάλη ενέργειας γίνεται στο σχολείο τους, ποιος την προκαλεί και αφετέρου ρόλο ενεργειακών επιθεωρητών που στόχο είχαν να ευαισθητοποιηθούν και να ευαισθητοποιήσουν την τοπική σχολική κοινότητα. Για την υλοποίηση του παιχνιδιού, οι μαθητές/ τριες χωρίστηκαν σε τρεις ομάδες φέροντας το συμβολισμό του Ήλιου, του Νερού και του Αέρα, δηλ. των τριών φυσικών και κινήθηκαν ανάμεσα σε τρεις φυσικούς χώρους του σχολείου όπου γινόταν σπατάλη φωτεινής, θερμικής ενέργειας και νερού. Η κάθε ομάδα έπρεπε να περάσει επιτυχώς από δύο πίστες η πρώτη εκ των οποίων αντιστοιχούσε σε δραστηριότητες σχετικές με τις μορφές ενέργειας και την παραγωγή ενέργειας ενώ η δεύτερη αντιστοιχούσε σε δραστηριότητες σχετικές με την εξοικονόμηση ενέργειας και σπατάλη της που οδηγούσε στην εύρεση του ατόμου που δαπανούσε την ενέργεια του σχολείου (βλ. Παράρτημα ΙΙ). Η τρίτη πίστα συνένωνε τα μέλη όλων των ομάδων με στόχο την καταγραφή του ενεργειακού αποτυπώματος του σχολείου (βλ. Παράρτημα ΙΙ).

Το ψηφιακό 'περιεχόμενο'

Για την εκτέλεση του παιχνιδιού χρησιμοποιήθηκαν τρεις φορητές συσκευές (ταμπλέτες) μια για κάθε ομάδα ενώ χρησιμοποιήθηκαν δωρεάν- παρεχόμενες μέσω *Google Play* εφαρμογές για το χτίσιμο των ψηφιακών δραστηριοτήτων. Η κύρια εφαρμογή που χρησιμοποιήθηκε ήταν το *Layar Reality Browser* όπου εισήχθησαν όλες οι ψηφιακές δραστηριότητες, τις οποίες ο παίκτης- μαθητής εντόπιζε σκανάροντας μια φωτογραφική καρτέλα *Layar* με τη βοήθεια του *Layar app* (βλ. Παράρτημα ΙΙ) που εμφάνιζε τις δραστηριότητες. Κατ' αυτό τον τρόπο η ίδια η λειτουργία της εφαρμογής αποκτούσε ένα χωροχρονικά εστιασμένο ρόλο κι αποτελούσε μέρος του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Για το σχεδιασμό 'περιεχομένου' χρησιμοποιήθηκαν τα εξής web 2.0. εργαλεία με τους κάτωθι μαθησιακούς στόχους μέσω του παιχνιδιού:

1. *blubbr* Εφαρμογή δημιουργίας βίντεο- κουίζ *(https://www.blubbr.tv)*, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στη δεύτερη πίστα για την εξάσκηση των μαθητών/ τριών με τις καλές και κακές πρακτικές χρήσης ενέργειας.

2. *JigsawPlanet* Εφαρμογή δημιουργίας puzzle *(http://www.jigsawplanet.com)*, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στη δεύτερη πίστα για την ανακάλυψη του ατόμου που σπαταλά την ενέργεια του σχολείου.

3. *ProProfs* Εφαρμογή δημιουργίας κουίζ *(http://www.proprofs.com)*, το οποίο χρησιμοποιήθηκε στην πρώτη πίστα για την εξάσκηση των μαθητών με τον τρόπο παραγωγής ενέργειας.

4. *PurposeGames* Εφαρμογή δημιουργίας παιχνιδιών γνώσης *(http://www.purposegames.com/)*, που χρησιμοποιήθηκε στην πρώτη πίστα για το διαχωρισμό πηγών ενέργειας σε ανανεώσιμες και μη.

5. *Sway* Εφαρμογή δημιουργίας, παρουσίασης και διαμοιρασμού διαδραστικού, ψηφιακού περιεχομένου *(https://sway.com/)*, το οποίο χρησιμοποιήθηκε για την αποστολή του μυστικού μηνύματος του αρχηγού των Μυστικών Πρακτόρων.

6. *Edmodo* Ηλεκτρονικό Μέσο Κοινωνικής Δικτύωσης για εκπαιδευτικούς και μαθητές *(https://www.edmodo.com/)* που χρησιμοποιήθηκε ως η μυστική πλατφόρμα επικοινωνίας του αρχηγού των Μυστικών Πρακτόρων με τους μαθητές/ τριες- Πράκτορες κι από όπου ενημερώνονταν οι μαθητές/ τριες.

Προετοιμασία των μαθητών

Ο χρόνος διεξαγωγής του παιχνιδιού είχε συνολική διάρκεια 24 διδακτικές ώρες κατανεμημένες σε διάστημα 5 μηνών, κατά τη διάρκεια των οποίων οι μαθητές/ τριες εξοικειώθηκαν με όλο το γνωστικό περιεχόμενο που πλαισίωνε την πρότερη γνώση και που κατά το παιχνίδι μετατράπηκε σε αναλογικού και ψηφιακού τύπου δραστηριότητες.

Διεξαγωγή του παιχνιδιού

Την έναρξη του παιχνιδιού σηματοδότησε η αποστολή ψηφιακού μηνύματος από τον αρχηγό των Μυστικών Πρακτόρων, μέσω της πλατφόρμας *Edmodo,* που τους καλούσε να πάρουν μέρος σε κουίζ γνώσεων ώστε να τους αποδοθεί ο τίτλος των Μυστικών Πρακτόρων (βλ. Παράρτημα Ι). Στη συνέχεια ο αρχηγός απέστειλε μήνυμα με στοιχεία διεξαγωγής του διάχυτου παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου. Κατά τη διενέργεια του παιχνιδιού οι μαθητές- Μυστικοί Πράκτορες καλούνταν να σκανάρουν μια εικόνα, ανάλογα με την ομάδα που έπαιζαν (εικόνα 'Ήλιος') για να

μεταβούν στην πλατφόρμα *Layar* όπου εκτελούσαν τις δραστηριότητες και κατέγραφαν τις απαντήσεις τους σε ειδικό φύλλο καταγραφής ενώ τέλος κατόπιν ανακάλυψης του 'Λάκη Ενεργοσπαταλάκη', του ατόμου που σπαταλούσε την ενέργεια του σχολείου, καλούνταν να συμπληρώσουν και να παραδώσουν το Πιστοποιητικό ενεργειακής απόδοσης.
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ- ΑΞΙΟΛΟΓΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ
Για την αξιολόγηση του παιχνιδιού υιοθετήθηκε πλαίσιο αξιολόγησης (Σιντόρης κ.ά, 2010: 713-14) το οποίο εξετάζει τα παιχνίδια επαυξημένης πραγματικότητας μέσα από πέντε άξονες, την ευχαρίστηση και το παιχνίδι, τις μαθησιακές διαδρομές, την κοινωνική αλληλεπίδραση, την αλληλεπίδραση με το χώρο και τη σχέση ψηφιακής με φυσική διάσταση. Οι πέντε αυτοί άξονες προσαρμόστηκαν στις ανάγκες του παιχνιδιού της ενέργειας κι εξετάστηκαν μέσα από μια φόρμα επιτόπιας παρατήρησης που συμπληρώθηκε κατά τη διενέργεια του παιχνιδιού (βλ. Παράρτημα ΙΙΙ) ενώ η συνολική βιωματική εμπειρία των μαθητών/ τριών καταγράφηκε μέσα από ημι-δομημένο ερωτηματολόγιο το οποίο συμπληρώθηκε ανά ομάδα που έπαιξαν και αποτελούσε μέρος του σεναρίου καθώς το απέστειλε ο Αρχηγός των Μυστικών Πρακτόρων, γεγονός που έδωσε μια παιγνιώδη διάσταση στην ίδια την αξιολόγηση και την έκανε μέρος της παικτικής διαδικασίας.
ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ
Σε επίπεδο ανάπτυξης περιβαλλοντικής συνείδησης, οι μαθητές/τριες μπόρεσαν: να αντιληφθούν τους στόχους που έθετε το παιχνίδι μέσα από την εκτέλεση όλων των δραστηριοτήτων, γεγονός που κατέγραψε η επιτόπια παρατήρηση μέσα από τη συνεχή εμβύθιση των παικτών, την ενεργοποίησή τους μέσα από την υιοθέτηση ρόλων, το ομαδοσυνεργατικό τους πνεύμα, το περιεχόμενο των ψηφιακών κι αναλογικών δραστηριοτήτων, τη διασύνδεση φυσικού χώρου με δραστηριότητες.
Σε επίπεδο εμπλοκής με τις νέες τεχνολογίες οι μαθητές/τριες κατάφεραν: να χρησιμοποιήσουν χωρίς δυσκολία τις φορητές συσκευές για να φέρουν εις πέρας τις δραστηριότητες, απέκτησαν κοινωνικές δεξιότητες μέσα από ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης και ανέπτυξαν δεξιότητες ψηφιακού εγγραμματισμού
Σε επίπεδο γλωσσικής και γνωστικής ανάπτυξης οι μαθητές/ τριες: κατανόησαν βασικές έννοιες αναφορικά με την ενέργεια, εμπλούτισαν το λεξιλόγιο τους και γνωστικά αντιλήφθησαν έννοιες που σχετίζονται με την καθημερινότητά τους (σπατάλη, εξοικονόμηση, διαχείριση), έμαθαν να κάνουν ορθή χρήση της πληροφορίας και ανέπτυξαν κριτική σκέψη αναλαμβάνοντας ενεργό ρόλο.

Από τη συμπλήρωση του ερωτηματολογίου προέκυψε ότι οι μαθητές/ τριες στη συντριπτική τους πλειοψηφία αξιολόγησαν θετικά όλες τις ψηφιακές δραστηριότητες δίνοντας προβάδισμα στη συμπλήρωση του ψηφιακού πάζλ που οδηγούσε στην ανεύρεση του 'Ενεργοσπαταλάκη' γεγονός που αποδεικνύει το πώς η παιγνιώδης διασύνδεση φυσικού χώρου και ψηφιακού περιβάλλοντος συμβάλλουν στην ευχαρίστηση των παικτών και την κατάκτηση κι εξάσκηση γνώσης. Επιπλέον, προέκυψε ότι η κοινή χρήση ταμπλέτας σε εννοιολογικά νοηματοδοτούμενο πλαίσιο μάθησης (meaningful context) διευκόλυνε στην ανάπτυξη μιας συμμετοχικής κουλτούρας που βελτιώνει τις διδακτικές πρακτικές και μεθόδους κι οδηγεί στην καλύτερη διαχείριση γνώσης για την ανάπτυξη ικανοτήτων δια- βίου μάθησης, που περιλαμβάνουν ψηφιακή ικανότητα, μεταγνωστικές ικανότητες (learning by doing), δεξιότητες δημοκρατικής συμμετοχής κι ανάληψης πρωτοβουλίας. **(μέγιστο 1200 λέξεις)**

4. Αναστοχασμός της Εκπαιδευτικής Πρακτικής

Παρακαλώ αναστοχαστείτε την πρακτική σας, την εκπαιδευτική διαδικασία και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Θα ήταν χρήσιμο ο αναστοχασμός σας να απαντά στα εξής σημαντικά ερωτήματα:

- Γιατί είναι μια καλή εκπαιδευτική πρακτική;

Το τεχνολογικά επυξημένο, περιβαλλοντικό παιχνίδι- ρόλων για μαθητές της Δ΄ τάξης Δημοτικού Σχολείου της Αθήνας είχε ως στόχο την ενεργή εμπλοκή τους σε ένα τοποκεντρικά εστιασμένο μαθησιακό παιχνίδι 'ενέργειας' που τους ωθούσε να ανακαλέσουν ήδη εγκαθιδρυμένη γνώση αναφορικά με το περιβάλλον και να αναλάβουν ρόλο οικολογικά ενήμερου πολίτη προτείνοντας τρόπους διαχείρισης της σπατάλης ενέργειας στο φυσικό χώρο του σχολείου τους ώστε να επηρεάσουν το σύνολο της σχολικής κοινότητας να αποκτήσει περιβαλλοντική υπευθυνότητα και συνείδηση προς την επίτευξη μιας μελλοντικής εκπαιδευτικά και κοινωνικά βιώσιμης ανάπτυξη.

- Τι είδους δεξιότητες και ικανότητες βοήθησε να αναπτύξουν οι μαθητές και με ποιον τρόπο;

Ικανοποίησε τους στόχους που θέτει η UNESCO (2012: 33-34) καθώς:

- παρείχε γνώσεις, δεξιότητες, αξίες και προοπτική στους μαθητές ως ενεργοί μελλοντικοί πολίτες.
- βοήθησε στην αναμόρφωση της παρεχόμενης εκπαίδευσης ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη δημιουργικότητας, αναλυτικών δεξιοτήτων κι ικανοτήτων επίλυσης προβλημάτων.
- αύξησε την κατανόηση κι ενσυναίσθηση ενός αναγκαίου βιώσιμου μοντέλου σε επίπεδο καθημερινής πρακτικής
- εστίασε στην τεχνολογική κι επαγγελματική εξάσκηση των εργαζομένων που χαρακτηρίζονται από αξίες βιώσιμων λύσεων.

Ο τρόπος περιγράφεται αναλυτικά στην ενότητα 3.3

- Με ποιον τρόπο σύνδεσε τοπικές και παγκόσμιες διαστάσεις των θεμάτων που πραγματευόταν;

Το τοποκεντρικά εστιασμένο, τεχνολογικά επαυξημένο περιβαλλοντικό παιχνίδι που υλοποιήθηκε εντός του σχολικού χώρου του 51 Δημοτικού σχολείου Αθηνών σχεδιάστηκε με γνώμονα τους πέντε πυλώνες της εκπαίδευσης, δηλ. μάθηση για γνώση (learning to know), μάθηση για ανάληψη δράσης (learning to do), συνεργατική μάθηση (learning to live together), ανακαλυπτική μάθηση (learning to be) και μάθηση για κοινωνική αλλαγή (UNESCO, 2012: 35).

Εστιάζοντας στο ζήτημα της 'ενέργειας' το παιχνίδι στόχευε στην υιοθέτηση των μακροπρόθεσμων στρατηγικών στόχων που έχει θέσει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή για το κλίμα και την ενέργεια, στόχοι που σε χρονικό ορίζοντα έως το 2030 επιδιώκουν να αυξήσουν τη χρήση των ανανεώσιμων πηγών ενέργειας, και να διασφαλίσουν τη βιωσιμότητα μέσω της χρήσης πιστοποιητικών ενεργειακής απόδοσης (Ευρωπαϊκή Ένωση, 2015: 10-12). Έτσι καλούνταν οι μαθητές να κατανοήσουν το ζήτημα των ανανεώσιμων και μη ανανεώσιμων μορφών ενέργειας, τον τρόπο παραγωγής και μετατροπής της για καθημερινή χρήση, τη σημασία της εξοικονόμησης ενέργειας και αντιμετώπισης της σπατάλης και τέλος του πως το οικολογικό αποτύπωμα επηρεάζει σε επίπεδο δικής τους μικρό- κοινωνίας τη βιώσιμη ανάπτυξη ευρύτερων ενεργειακών οικοσυστημάτων .

- Ποια είναι τα καινοτόμα στοιχεία της;

Η παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση εντάσσεται στο πεδίο μάθησης μέσω φορητών συσκευών (Mobile Assisted Learning) κι αποσκοπεί να μελετήσει το πώς διαδραστικά περιβάλλοντα τυπικής και άτυπης μάθησης συντελούν στην απόκτηση εκπαιδευτικών εμπειριών επαυξημένων τεχνολογικά μέσα από τη χρήση και παιδαγωγική αξιοποίηση των φορητών συσκευών.

- Ποια ήταν τα αρχικά κίνητρα των εκπαιδευτικών και των μαθητών και οι λόγοι για τους οποίους συμμετείχαν σε αυτή την εκπαιδευτική πρακτική;

Το συγκεκριμένο σχολείο εδρεύει σε μια περιοχή με ιδιαίτερα χαμηλό κοινωνικό-οικονομικό υπόβαθρο, γεγονός που συνεπάγεται αντίστοιχα χαμηλό μορφωτικό-κοινωνικό επίπεδο γνώσεων από πλευράς μαθητών/τριών, οι οποίοι στη συντριπτική τους πλειοψηφία προέρχονται από διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα. Άρα μέσα από την εκπαιδευτική πρακτική ανέπτυξαν γλωσσικό γραμματισμό. Επιπλέον το σχολείο εντα΄σσεται σε πρόγραμμα του Δήμου Αθηνάιων για ενεργιακή αναβάθμιση της σχολικής κοινότητας που συνεπάγετο την ανάγκη να καταστούν οι μαθητές οικολογικά ενημεροι για την καλύτερη ενεργειακή διαχείριση του σχολικού τους χώρου.

- Ποια είναι τα σημεία-κλειδιά, τα δυνατά και τα αδύναμα στοιχεία αυτής της εκπαιδευτικής πρακτικής;

Ως αδύναμο στοιχειο της εκπαιδευτικής πρακτικής θα αναφέραμε την οικονομική δυσχέρεια των μαθητών να έχουν τη δική τους φορητή συσκευή για να παίξουν το παιχνίδι, γεγονός όμως που ενδυνάμωσε τη συνεργασία των μαθητών οι οποίοι έπαιξαν χρησιμοποιώντας μια μόνο φορητη συσκευή.

- Υπάρχουν προτάσεις (συστάσεις) για άλλ.ους εκπαιδευτικούς που ενδιαφέρονται να προσαρμόσουν και χρησιμοποιήσουν την εκπαιδευτική πρακτική σας;

Το παιχνίδι αποτελεί καλή εκπαιδευτική πρακτική καθώς μπορεί να υλοποιηθεί σε οποιοδήποτε σχολικό περιβάλλον, να εφαρμοστεί σχετικά προσαρμοσμένο σε μαθητές οποιασδήποτε ηλικιακής ομάδας και να παιχτεί στον εκάστοτε φυσικό χώρο τηου εκάστοτε σχολείου.

- Ποιος είναι ο αντίκτυπος της εκπαιδευτικής πρακτικής στους μαθητές, στο σχολείο ή/και στην κοινότητα;

Έχει ήδη απαντηθεί ως άνω.

(μέγιστο 400 λέξεις)