

## **Φόρμα Αποτύπωσης Σχεδίου Δράσης**

**Σχολική Μονάδα:** 3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΥΡΟΥ - 2901021

**Σχολικό Έτος:** 2025 - 2026

Ημερομηνία Εξαγωγής: 12/06/2026

**Σχολική Μονάδα:** 3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΣΥΡΟΥ - 2901021

### **Στόχος Βελτίωσης:**

Με δεδομένη την αυξημένη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού στις μέρες μας, αλλά και της ταυτόχρονης ανάγκης για καλλιέργεια των ήπιων δεξιοτήτων των μαθητών και συγκεκριμένα της αποτελεσματικής επικοινωνίας και της κριτικής σκέψης, η συγκεκριμένη δράση θα επιδιώξει μέσω της πρακτικής χρήσης και εφαρμογής WEB2 εργαλείων, αλλά και της χρήσης παιχνιδιών ρόλων και debate να βοηθήσει τους μαθητές:

- α) να συνεργαστούν σε ομάδες για την επίτευξη κοινού στόχου
- β) να εκφράσουν αποτελεσματικά τις ιδέες και τις απόψεις τους
- γ) να χρησιμοποιήσουν με αποτελεσματικό τρόπο ψηφιακά WEB2 εργαλεία και εφαρμογές στη μελέτη και την αξιολόγησή τους και
- δ) να χρησιμοποιήσουν με αποτελεσματικό και κατάλληλο τρόπο ψηφιακά WEB2 εργαλεία και εφαρμογές για τη δημιουργία αφίσσας/παιχνιδιού/καρτούν

**Σχέδιο Δράσης:** ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΗΠΙΩΝ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

**Άξονας:** Διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση

**Συντονιστής Δράσης:** ΠΑΠΑΔΟΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΕΝΗ

### **A. Σχεδιασμός της Δράσης**

#### **Αναγκαιότητα - Στόχοι**

Με δεδομένη την αυξημένη σημασία του ψηφιακού γραμματισμού στις μέρες μας, αλλά και της ταυτόχρονης ανάγκης για καλλιέργεια των ήπιων δεξιοτήτων των μαθητών και συγκεκριμένα της αποτελεσματικής επικοινωνίας και της κριτικής σκέψης, η συγκεκριμένη δράση θα επιδιώξει μέσω της πρακτικής χρήσης και εφαρμογής WEB2 εργαλείων, αλλά και της χρήσης παιχνιδιών ρόλων και debate να βοηθήσει τους μαθητές:

- α) να συνεργαστούν σε ομάδες για την επίτευξη κοινού στόχου
- β) να εκφράσουν αποτελεσματικά τις ιδέες και τις απόψεις τους
- γ) να χρησιμοποιήσουν με αποτελεσματικό τρόπο ψηφιακά WEB2 εργαλεία και εφαρμογές στη μελέτη και την αξιολόγησή τους και
- δ) να χρησιμοποιήσουν με αποτελεσματικό και κατάλληλο τρόπο ψηφιακά WEB2 εργαλεία και εφαρμογές για τη δημιουργία αφίσσας/παιχνιδιού/καρτούν

## **Ενέργειες & χρονοδιάγραμμα υλοποίησης**

Νοέμβριος-Ιανουάριος:

Εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση των web2.0 εργαλείων *Wordwall*, *Quizlet* και *h5p* ως μέσων αφόρμησης/εμπέδωσης/αξιολόγησης στην τάξη, αλλά και ως μέσων μελέτης εκτός αυτής (στην e-class).

Παρουσίαση δημιουργίας διαδραστικής αφίσας και καρτούν με χρήση web 2.0 εργαλείων (π.χ. *Thinglink*, *Canva*, *Animaker*).

Εισαγωγή σύντομων παιχνιδιών ρόλων ως μέσου εμπέδωσης/χρήσης των διδαγμένων ή ως προετοιμασίας για την παραγωγή γραπτού λόγου.

Σταδιακή εισαγωγή της επιχειρηματολογίας στα τελευταία μαθήματα κάθε ενότητας (σύντομες ασκήσεις - χωρίς προετοιμασία).

Φεβρουάριος:

Παρουσίαση τρόπου δημιουργίας διαδραστικών ασκήσεων με χρήση των εργαλείων *Wordwall*, *Quizlet* και *h5p*. Συγκρότηση ομάδων μαθητών που θα αναλάβουν τη δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων / αφισών και καρτούν.

Εισαγωγή στους κανόνες του debate, (πρακτική με καθοδήγηση).

Μάρτιος - Μάιος:

Διαμοιρασμός μέσω e-class των παραγομένων (ασκήσεων, αφισών, καρτούν) για αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό και τους συμμαθητές και χρήση από τους μαθητές όλων των τμημάτων της τάξης.

Χρήση τεχνικής debate σε ομάδες (με κατάλληλη προετοιμασία ομάδων σε κάθε ενότητα) και συνδυασμός με παιχνίδια ρόλων (όπου κρίνεται σκόπιμο).

Αξιολόγηση της δράσης από τους μαθητές με ψηφιακό ερωτηματολόγιο.

## **Πόροι - μέσα - ερευνητικά εργαλεία**

Διαδραστικός πίνακας, e-class μαθήματος Αγγλικών, ψηφιακό ερωτηματολόγιο, web 2.0 εργαλεία (*Wordwall*, *Quizlet*, *h5p*, *Thinglink*, *Canva*, *Animaker*).

## **Κριτήρια επιτυχίας της Δράσης**

Κριτήρια επιτυχίας της δράσης:

1. ενεργός συμμετοχή των μαθητών και παραγωγή πρωτότυπων έργων
2. επιτυχημένη συνεργασία και εμπλοκή των μαθητών στις δράσεις
3. κινητοποίηση των μαθητών για παραγωγή υλικού ατομικά
4. θετικές απαντήσεις ερωτηματολογίου

## **Διαδικασίες αξιολόγησης της Δράσης**

Αξιολόγηση των έργων των μαθητών από τους συμμαθητές.

(Ετερο)αξιολόγηση των απαντήσεων των μαθητών στα debate μετά τη λήξη τους.

## Ανατροφοδότηση - Προτάσεις Σ.Ε.

Πολύ ωραίο σχέδιο δράσης! Κάνετε πιο σαφή τη διασύνδεση των παραγόμενων προϊόντων με τα μαθήματα και το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών.

## Β. Υλοποίηση της Δράσης

### Περιγραφή

Στο πλαίσιο του μαθήματος της Αγγλικής Γλώσσας στην Α΄ Γυμνασίου, χρησιμοποιήθηκαν τα web2.0 εργαλεία Wordwall, Quizlet, h5p και Thinglink ως μέσα αφόρμησης της διδασκαλίας (π.χ. χρήση h5p interactive video με ενσωματωμένες ερωτήσεις για το θέμα της ανθυγιεινής διατροφής), ως μέσα εξάσκησης/εμπέδωσης της ύλης (κυρίως λεξιλογίου και γραμματικής), ως μέσα αξιολόγησης στο τέλος του μαθήματος, αλλά και ως μέσα προδιδασκαλίας λεξιλογίου ή δομών (ανεστραμμένη τάξη) ή μελέτης στο σπίτι (στην e-class). Οι μαθητές βαθμιαία εξοικειώθηκαν με τη χρήση αυτών των εργαλείων και στη συνέχεια ήταν εύκολη η μετάβασή τους από τον ρόλο του χρήστη στον ρόλο του δημιουργού.

Επίσης, σταδιακά χρησιμοποιήθηκαν σύντομα παιχνίδια ρόλων ως μέσα εμπέδωσης/χρήσης των διδαγμένων (π.χ. *Think teen 1, Lesson 6 "Teen matters", Lesson 3, Adjectives about feelings & Giving advice*: οι μαθητές με χρήση καρτών πήραν ρόλους και είτε μίλησαν για ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν χρησιμοποιώντας επίθετα σχετικά με τα συναισθήματα, είτε έδωσαν σχετικές συμβουλές ως γονείς, φίλοι, δάσκαλοι κλπ.) ή ως προετοιμασία για την παραγωγή γραπτού λόγου (συγγραφή απαντητικού email σε φίλο που ζητά συμβουλή για ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζει). Ακόμη, χρησιμοποιήθηκε η τεχνική της επιχειρηματολογίας για την εξάσκηση των μαθητών στην αιτιολόγηση και υποστήριξη της επιλογής τους (π.χ. *Think teen 1, Lessons 6-7, "Giving advice" - "Shopping"*: αιτιολόγηση συμβουλής που δίνουν, ή της επιλογής που κάνουν για την αγορά κάποιου προϊόντος). Στο τέλος του κεφαλαίου Teen matters, οι μαθητές- αφού ενημερώθηκαν για τα χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει μια αφίσα αναφορικά με το περιεχόμενο, το στήσιμο και τα χρώματά της- ετοίμασαν χωρισμένοι σε ομάδες ενημερωτικές αφίσες με συμβουλές για έναν υγιεινό τρόπο ζωής, αξιοποιώντας τις οδηγίες, τις διδαγμένες δομές και το σχετικό λεξιλόγιο. Όλο το υλικό που παράχθηκε από τους μαθητές ομαδικά και ατομικά, παρουσιάστηκε στην τάξη, αξιολογήθηκε, διορθώθηκε και εν συνεχεία κοινοποιήθηκε προς χρήση στην e-class. Κατά τη δημιουργία αλλά και τη χρήση των ασκήσεων εντοπίστηκαν δυσκολίες και αδυναμίες από τους (συμ)μαθητές, οι οποίοι εντοπίζοντας τα λάθη στα έργα των συμμαθητών τους απέφευγαν να τα κάνουν ή τα διόρθωναν στα δικά τους. Η δράση αξιολογήθηκε συνολικά τόσο με προφορική ανατροφοδότηση όσο και με συμπλήρωση γραπτών ερωτηματολογίων.

## Γ. Αποτίμηση της Δράσης

### Αλλαγές σε σχέση με τον αρχικό σχεδιασμό (εφόσον υπήρξαν)

Υπήρξαν κάποιες αλλαγές στο χρονοδιάγραμμα και στο περιεχόμενο. Συγκεκριμένα, η εισαγωγή στη δημιουργία ψηφιακής αφίσας πραγματοποιήθηκε με καθυστέρηση τον Φεβρουάριο, ενώ η διαδραστική αφίσα χρησιμοποιήθηκε δυο φορές στην τάξη, αλλά δεν ζητήθηκε από τους μαθητές η δημιουργία αντίστοιχου παραγώγου. Ακόμη, η τεχνική του debate χρησιμοποιήθηκε χωρίς δημιουργία ομάδων, αλλά σε ζεύγη με καθοδήγηση, ενώ η δημιουργία καρτών με χρήση του εργαλείου Animaker βγήκε από τον σχεδιασμό λόγω έλλειψης επαρκούς χρόνου. Τέλος, λόγω της καθυστέρησης συμπλήρωσης των τελικών ερωτηματολογίων αξιολόγησης της δράσης ασύγχρονα από τους μαθητές (GoogleForms), τους ζητήθηκε η συμπλήρωσή των ερωτηματολογίων επί χάρτου.

## **Αποτελέσματα της Δράσης**

Η δράση συνέβαλε ουσιαστικά στην ανάπτυξη του ψηφιακού γραμματισμού, της κριτικής σκέψης και των δεξιοτήτων της Αγγλικής Γλώσσας των μαθητών/μαθητριών. Μέσα από τη δημιουργία και αξιοποίηση ψηφιακών κουίζ/παιχνιδιών, οι μαθητές δεν περιορίστηκαν στον ρόλο του χρήστη, αλλά ανέλαβαν τον ρόλο του δημιουργού μαθησιακού περιεχομένου. Η διαδικασία αυτή τους οδήγησε σε βαθύτερη κατανόηση των γλωσσικών φαινομένων, καθώς χρειάστηκε να μελετήσουν προσεκτικά τους κανόνες για να διατυπώσουν έγκυρες ερωτήσεις και απαντήσεις. (Παρατηρήθηκε ότι οι μαθητές που δημιούργησαν γραμματικά κουίζ παρουσίασαν βελτιωμένη επίδοση στις αντίστοιχες ασκήσεις.)

Παράλληλα, η συνεχής ανατροφοδότηση και ο επανέλεγχος των παραγόμενων έργων καλλιέργησαν δεξιότητες αυτοαξιολόγησης, αναστοχασμού και αυτοδιόρθωσης. Οι μαθητές έμαθαν να αντιμετωπίζουν το λάθος ως ευκαιρία βελτίωσης, αναπτύσσοντας θετική στάση απέναντι στη μαθησιακή διαδικασία.

Η αξιοποίηση διαδραστικών δραστηριοτήτων προσέδωσε παιγνιώδη χαρακτήρα στο μάθημα, αυξάνοντας το ενδιαφέρον, τη συμμετοχή και το κίνητρο των μαθητών. Η άμεση ανατροφοδότηση, η πρόκληση και η ενεργός εμπλοκή που προσφέρουν τα ψηφιακά εργαλεία ενίσχυσαν την αποτελεσματικότητα της μάθησης.

Επιπλέον, μέσα από τη δημιουργία ψηφιακών αφισών, τα παιχνίδια ρόλων και τις δραστηριότητες επιχειρηματολογίας, οι μαθητές ανέπτυξαν δεξιότητες προφορικής επικοινωνίας, συνεργασίας και τεκμηρίωσης απόψεων. Ταυτόχρονα, καλλιέργησαν τον οπτικοακουστικό τους γραμματισμό, καθώς εξασκήθηκαν στην επιλογή, αξιολόγηση και σύνθεση εικόνων, κειμένου και πολυμεσικού υλικού για την αποτελεσματική μετάδοση μηνυμάτων. Τέλος, τα παιχνίδια ρόλων, που λάμβαναν χώρα μπροστά στον πίνακα, ενίσχυσαν την αυτοπεποίθηση των μαθητών και την άνεσή τους να εκφράζονται μπροστά σε κοινό, μακριά από την "ασφάλεια" του θρανίου τους.

## **Βαθμός επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί**

**3 = Σε μεγάλο βαθμό**

## **Παράμετροι που διευκόλυναν την επίτευξη των στόχων**

Ο ενθουσιασμός πολλών παιδιών και η διάθεσή τους να εργαστούν και μετά το πέρας της σχολικής ημέρας ήταν καθοριστικός για την επίτευξη των στόχων των επιμέρους δράσεων που υλοποιήθηκαν.

## **Δυσκολίες που παρουσιάστηκαν**

Βασικότερο πρόβλημα ήταν το γεγονός ότι τα διαθέσιμα tablet του σχολείου, τα οποία ήταν απαραίτητα για τη δια ζώσης ομαδική εργασία των παιδιών στην τάξη, τελικά δεν λειτουργούσαν, με αποτέλεσμα να μεταφερθεί μεγάλο μέρος της εργασίας εκτός σχολικού ωραρίου. Αποτέλεσμα ήταν τα παιδιά να δυσκολευτούν αρκετά να συνεργαστούν (λόγω διαφορετικού ωραρίου εξωσχολικών δραστηριοτήτων) και να καθυστερήσουν στην ολοκλήρωση ομαδικών εργασιών. Αυτό σε συνάρτηση με την απώλεια διδακτικών ωρών λόγω αργιών και εκπαιδευτικών επισκέψεων είχε ως αποτέλεσμα να μην υπάρχει χρόνος για ενασχόληση με τη δημιουργία καρτών και την προετοιμασία ενός debate σε ομάδες.

## **Υλικό που παρήχθη ή αξιοποιήθηκε**

Στο πλαίσιο της δράσης δημιουργήθηκαν πολλές ασκήσεις μέσω των εργαλείων h5p, wordwall και Quizlet καθώς και αφίσες με τη χρήση του εργαλείου Canva. Παράλληλα, η αξιολόγηση των ψηφιακών αφισών έγινε με ερωτηματολόγια που δημιουργήθηκαν σε Google Forms. Ενδεικτικά αναφέρονται τα παρακάτω ψηφιακά

αντικείμενα:

[https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1596111](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1596111)

[https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1426590](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1426590)

[https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1534836](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1534836)

[https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p\\_embed&id=1459278](https://content.e-me.edu.gr/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=1459278)

[https://quizlet.com/gr/982464413/think-teen-1\\_unit-1\\_lesson-1-free-time-activities-flash-cards/?i=5eulga&x=1jqt](https://quizlet.com/gr/982464413/think-teen-1_unit-1_lesson-1-free-time-activities-flash-cards/?i=5eulga&x=1jqt)

[https://www.canva.com/design/DAHDL0H4Rt4/ikUffSH\\_ufKzZP58sKpn1w/edit?utm\\_content=DAHDL0H4Rt4&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHDL0H4Rt4/ikUffSH_ufKzZP58sKpn1w/edit?utm_content=DAHDL0H4Rt4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[https://www.canva.com/design/DAHECdtnhCk/E2EFQAs8J6J7O2YAqYnI-g/edit?utm\\_content=DAHECdtnhCk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAHECdtnhCk/E2EFQAs8J6J7O2YAqYnI-g/edit?utm_content=DAHECdtnhCk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

<https://wordwall.net/resource/83551780/%CE%B1%CE%B3%CE%B3%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AC/school-clubs>

<https://eclass03.sch.gr/modules/units/index.php?course=2901021271&id=3252506>

<https://wordwall.net/resource/86107332>

### **Επιμορφώσεις που τυχόν υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης**

Επιμορφώσεις δεν υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της δράσης, αλλά παράλληλα με αυτή. Στο πλαίσιο της ενδοσχολικής επιμόρφωσης, η συντονίστρια παρακολούθησε σεμινάρια σχετικά με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διδακτική πράξη τόσο ενδοσχολικά (δια ζώσης), όσο και ασύγχρονα (εξ αποστάσεως σεμινάρια διοργανωμένα από την ΕΕΠΕΚ). Παράλληλα, τη συγκεκριμένη περίοδο παρακολουθεί και την Επιμόρφωση Β1 Επιπέδου Τ.Π.Ε. του ΙΕΠ.

### **Προτάσεις για αξιοποίηση των πρακτικών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης**

Οι δεξιότητες που αποκτήθηκαν από τους μαθητές στο πλαίσιο της δράσης είναι αξιοποιήσιμες σε κάθε θεωρητικό διδακτικό αντικείμενο. Η πρακτική της ομαδικής ή ατομικής δημιουργίας και του διαμοιρασμού στο τμήμα ή στην τάξη κρίνεται οφέλιμη σε όλα τα μαθήματα. Μπορούν οι ίδιοι μαθητές να ετοιμάζουν ασκήσεις με διάφορα ψηφιακά εργαλεία (h5p, Wordwall, αλλά και Quizlet) για την εμπέδωση της ύλης, τις οποίες μπορούν να μοιραστούν με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους μέσω e-class. Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιήσουν το εργαλείο canva για να ετοιμάσουν μια αφίσα ή ένα πληροφοριογράφημα που πιθανόν να τους ζητηθεί ως εργασία σε κάποιο άλλο μάθημα, έχοντας κατά νου συγκεκριμένες αρχές που θα τους βοηθήσουν να αναδείξουν το μήνυμά/περιεχόμενό τους πιο αποτελεσματικά.

### **Προτάσεις για αναγκαίες επιμορφώσεις στο πλαίσιο της δράσης**

Προς το παρόν δεν κρίνεται αναγκαία κάποια επιπλέον επιμόρφωση στο πλαίσιο της δράσης.

### **Προτάσεις για συνέχιση της Δράσης/ για νέες Δράσεις το επόμενο έτος**

Λόγω του ότι δεν υλοποιήθηκαν όλες οι δραστηριότητες που είχαν σχεδιαστεί, κρίνεται χρήσιμη η συνέχιση της δράσης και την επόμενη χρονιά, όχι μόνο για την ολοκλήρωση του σχεδίου, αλλά και για την παροχή περισσότερων ευκαιριών εξάσκησης στο σύνολο των μαθητών και την συνακόλουθη απόκτηση μεγαλύτερης άνεσης στη χρήση των συγκεκριμένων ψηφιακών εργαλείων αλλά και τεχνικών (π.χ. επιχειρηματολογίας).