Παίζοντας μες στον χρόνο

Το σχολικό έτος 2021-22 η Β΄ τάξη του Γυμνασίου Κλεινών Φλώρινας, στα πλαίσια του προγράμματος eTwinning, συμμετέχει στην υλοποίηση του έργου «**Παίζοντας μες στον χρόνο**» (https://twinspace.etwinning.net/211225/home) σε συνεργασία με τρία σχολεία: Γυμνάσιο Αρμενίου, Γυμνάσιο Αλωνίων, Γυμνάσιο Κορινού. Υπεύθυνοι εκπαιδευτικοί είναι: Σοβιτσλή Αγάπη (ΠΕ02) και Γεράσης Νικόλαος (ΠΕ02).

Βασική ιδέα

Με το συγκεκριμένο έργο επιδιώκουμε να φέρουμε τους/τις μαθητές/ριες μας σε επαφή με τα παιχνίδια που απαιτούσαν φυσική δραστηριότητα σε παλιότερες εποχές, ξεκινώντας από την Αρχαία Ελλάδα, περνώντας από το Βυζάντιο και φτάνοντας ως τις παρυφές τις σύγχρονης εποχής, πριν τα ηλεκτρονικά μέσα δώσουν άλλη διάσταση στην έννοια παιχνίδι.

Στόχοι

Μέσα από τη συμμετοχή τους στο συγκεκριμένο έργο οι μαθητές/ριες μας θα αναπτύξουν φυσική δραστηριότητα μέσω της αναβίωσης του τρόπου με τον οποίο παίζονταν τα παιχνίδια που θα μελετήσουμε, θα γνωρίσουν πτυχές τόσο του κλασικού όσο και του λαϊκού μας πολιτισμού που συχνά παραβλέπεται από τα σχολικά προγράμματα και εγχειρίδια, θα αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες μέσω της συνεργασίας με συμμαθητές/ριες τους αλλά και συνομηλίκους/ες τους από άλλα σχολεία, θα καλλιεργήσουν τεχνολογικές δεξιότητες μέσω της χρήσης ψηφιακών μέσων για την αποτύπωση των δραστηριοτήτων και τη διευκόλυνση της επικοινωνίας με τους συμμαθητές, θα καλλιεργήσουν δεξιότητες αισθητικής φύσεως μέσω της εικαστικής αποτύπωσης των παιχνιδιών που θα μελετήσουν.

Διαδικασία του έργου

Το έργο «**Παίζοντας μες στον χρόνο**», διάρκειας 6 μηνών, ξεκίνησε τον Νοέμβριο του 2021 με τη γνωριμία των εταίρων και θα ολοκληρωθεί τον Μάιο του 2022. Κατά τη διάρκεια του έργου θα υλοποιηθεί διαγωνισμός για επιλογή του λογότυπου (Δεκέμβριος), παρουσίαση των Παιχνιδιών στην Αρχαία Ελλάδα (Ιανουάριος), στο Βυζάντιο (Φεβρουάριος), της νεότερης εποχής (Μάρτιος), ολοκλήρωση, αποτίμηση και αξιολόγηση του προγράμματος (Απρίλιος)

Η συνεργασία με τα σχολεία-εταίρους θα επιτευχθεί με τη χρήση ηλεκτρονικών μέσων, ενώ, αν οι υγειονομικές συνθήκες το επιτρέψουν, θα επιδιώξουμε να υπάρξει εκ του σύνεγγυς επαφή των μαθητών σε ένα απ' αυτά όπου και θα υλοποιήσουμε δραστηριότητες σχετικές με το περιεχόμενο του προγράμματος. Οι μαθητές θα συμμετάσχουν σε μεικτές ομάδες, θα επιλέξουν τα παιχνίδια με τα οποία θα ασχοληθούν και θα τα παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους με αξιοποίηση του twinspace. Στον χώρο του σχολείο θα παίξουν παιχνίδια, θα μοιραστούν εικόνες και θα συμμετάσχουν σε online διαγωνισμούς.

Αναμενόμενα αποτελέσματα

Θα δημιουργηθεί μια ψηφιακή βιβλιοθήκη από κείμενα, εικόνες και βίντεο σχετικά με το θέμα των παιχνιδιών ανά τους αιώνες, προς αξιοποίηση από κάθε μελλοντικό ενδιαφερόμενο.