



ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ 21+: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ
ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2022-2023

Σχολείο:

3ο ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΚΟΡΩΠΙΟΥ

Τάξη:

Γ' ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

Βασικός προσανατολισμός του ετήσιου Σχεδίου Δράσης
(ανάγκες μαθητών/τριών, όραμα σχολείου)

Βασική αρχή του ετήσιου **Σχεδίου Δράσης** των Εργαστηρίων Δεξιοτήτων είναι να συνδυάζουν το γνωστικό πεδίο των Προγραμμάτων Σπουδών με την ανάπτυξη βασικών ικανοτήτων των μαθητριών και των μαθητών με σκοπό **τη διάπλασή τους σε ελεύθερους και υπεύθυνους πολίτες**. Σκοπός μας είναι η **ενίσχυση** της καλλιέργειας ήπιων δεξιοτήτων, δεξιοτήτων ζωής και δεξιοτήτων τεχνολογίας και επιστήμης στις μαθήτριες και στους μαθητές.

Το όραμα των εκπαιδευτικών και της Διεύθυνσης του σχολείου μας είναι η δημιουργία μιας σύγχρονης σχολικής μονάδας που να ανταποκρίνεται στις νέες εκπαιδευτικές ανάγκες και προκλήσεις του 21ου αιώνα, θέτοντας τον/τη μαθητή/τρια στο επίκεντρο των αλλαγών και σκοπεύοντας στη συνολική βελτίωση της ποιότητας της παρεχόμενης εκπαίδευσης. Στοιχεύουμε σε:

1. Ένα Σχολείο που επιδιώκει την εξωστρέφεια με τη διαμόρφωση ενός δημιουργικού και ανοικτού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, την ευαισθησία για το περιβάλλον-αειφορία, τη βιωματικότητα και την ενεργό συμμετοχή, που όχι μόνο επιδέχεται αλλά ενθαρρύνει και δημιουργεί καινοτομία.
2. Ένα Σχολείο ενταξιακό που αξιοποιεί τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις, προκειμένου να ανταποκριθεί στις διαφοροποιημένες ανάγκες και ικανότητες των μαθητών.
3. Ένα Σχολείο ψηφιακό που συμβαδίζει αρμονικά με τις κλασικές μορφές «προφορικότητας» και «εγγραμματοσύνης» κι όλα αυτά μέσα σε ένα πλαίσιο συνεργατικότητας, αλληλεγγύης και ομαδικού πνεύματος.

ΣΧΕΔΙΟ ΔΡΑΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ 2022-2023



Θεματικός Κύκλος:

Ζω καλύτερα- Ευ ζην

Τίτλος/τίτλοι προγραμμάτων:

Ο δικός μας τίτλος:

Ψυχική υγεία - Ενσυναίσθηση

Στόχοι Σχεδίου Δράσης

Στοχευόμενες δεξιότητες

1. Δεξιότητες Μάθησης - Κριτική σκέψη (Critical thinking) - Επικοινωνία (Communication) - Συνεργασία (Collaboration) - Δημιουργικότητα (Creativity)
2. Δεξιότητες Ζωής - Αυτομέριμνα - Κοινωνικές Δεξιότητες Πολιτειότητα - Ενσυναίσθηση και ευαισθησία - Προσαρμοστικότητα - Ανθεκτικότητα - Υπευθυνότητα - Πρωτοβουλία - Οργανωτική ικανότητα
3. MIT: Δεξιότητες της τεχνολογίας και της επιστήμης - Δεξιότητες διεπιστημονικής και διαθεματικής χρήσης των νέων τεχνολογιών
4. Δεξιότητες του νου - Στρατηγική σκέψη - Επίλυση προβλημάτων - Μελέτη περιπτώσεων (case studies) - Κατασκευές

**Ακολουθία
εργαστηρίων**



Εργαστήρια	<p>Δραστηριότητες</p> <p>1ο βιωματικό εργαστήριο: «Η ομάδα μας» (1 ώρα)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να γνωριστούν καλύτερα τα μέλη της ομάδας • Να δημιουργήσουν το όνομα και το σύμβολο της ομάδας τους • Να αποφασίσουν από κοινού τους κανόνες της ομάδας • Να μιλήσουν για τα δικαιώματα των μελών της ομάδας <p>2ο βιωματικό εργαστήριο: «Ονομάζω συναισθήματα» (1 ώρα)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να μάθουν οι μαθητές να εντοπίζουν το συναίσθημα του συνομιλητή τους ενεργοποιώντας την ενσυναίσθηση τους • Να εξασκηθούν οι μαθητές στην ενεργητική ακρόαση <p>3ο βιωματικό εργαστήριο: «Ο τοίχος των φιλοφρονήσεων» (1 ώρα)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Να βιώσουν την θετική ανατροφοδότηση από τους συμμαθητές τους • Να ενισχυθεί η αυτεπίγνωση τους • Να γνωρίσουν καλύτερα τους συμμαθητές τους <p>4ο βιωματικό εργαστήριο: «Πίσω από την συμπεριφορά» (1 ώρα)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης <p>5ο βιωματικό εργαστήριο: «Με γνωρίζω καλύτερα» (1 ώρα)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη αυτοεκτίμησης και αυτεπίγνωσης • Ενίσχυση ανθεκτικότητας • Προαγωγή θετικού τρόπου επικοινωνίας <p>6ο βιωματικό εργαστήριο: «Προβολή ταινίας» (1 και 45 λεπτά)</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Σπάσε το φόβο σου» (1 ώρα) • «Κέντρο Ελέγχου» (1 ώρα) • «Χορεύοντας τα συναισθήματα» (30 λεπτά) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Κατανόηση ταινίας ✓ Αναγνώριση συναισθημάτων ✓ Ανάπτυξη αυτεπίγνωσης
Προσαρμογές για τη συμμετοχή και την ένταξη όλων των μαθητών/τριών	<p>Το υλικό είναι οπτικό, ακουστικό, χειροπιαστό και προσαρμόζεται ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες των μαθητών, διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον μέσα από την αλληλεπίδραση Η/Υ – μαθητή και ανταποκρίνεται στις ικανότητες και στις δυνατότητες όλων των μαθητών.</p>

