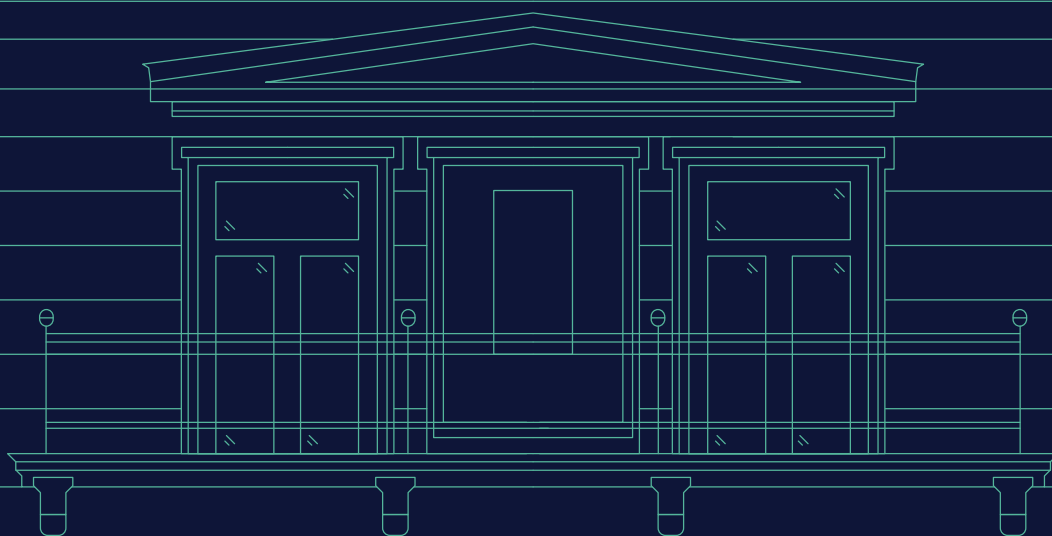


Προγράμματα για μαθητές Πρωτοβάθμιας & Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης

Περίοδος 2025 – 2026



Σας παρουσιάζουμε τα εκπαιδευτικά προγράμματα του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη για την ακαδημαϊκή χρονιά 2025-2026. Τα προγράμματα απευθύνονται σε μαθητές των Ε΄ & ΣΤ΄ τάξεων του Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου, παρέχονται δωρεάν και καλύπτουν όλους τους τομείς των Γραμμάτων, των Τεχνών και των Επιστημών.

Τα εκπαιδευτικά προγράμματα ενισχύουν τη συμπεριληπτική και βιωματική μάθηση μέσω της διάδρασης και της απαραίτητης αλληλεπίδρασης μεταξύ εισηγητή, μαθητών και εκπαιδευτικών και την καλλιέργεια κλίματος συνεργασίας, αξιοποιώντας τις ικανότητες και τις δεξιότητες κάθε μαθητή, παρέχοντας ταυτόχρονα αυτενέργεια.

Μέσα από τη διάδραση, τα βιωματικά εργαστήρια, το παιχνίδι και τις νέες τεχνολογίες παρουσιάζονται και αναδεικνύονται καινοτόμες και εναλλακτικές πρακτικές, αντίστοιχα με την εκπαιδευτική βαθμίδα, ενώ με την ανταλλαγή εμπειριών, τον γόνιμο προβληματισμό και τον δημιουργικό διάλογο, οι μαθητές αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα, τη φαντασία, ασκούν την κριτική σκέψη για να ανακαλύψουν νέους τρόπους να απαντήσουν στα ερωτήματα και τις ανησυχίες τους, να αφυπνίσουν τα ενδιαφέροντά τους.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Ιωάννα Ρωμηού

Υπεύθυνη εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Τ. 2169003722

romiou@laskaridisfoundation.org

ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΛΟΗΓΗΣΗ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ Ε΄ & ΣΤ΄ ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ	3
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ	22
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ.....	55
ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ	86

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

1.

Ρομποτική και Προγραμματισμός: τα Πρώτα Βήματα στην Τεχνολογία

Το σεμινάριο έχει ως στόχο να μυήσει τα παιδιά στη συναρπαστική σχέση της ρομποτικής και του προγραμματισμού, μέσα από διαδραστικές, διασκεδαστικές και δημιουργικές δραστηριότητες που ενισχύουν την κριτική σκέψη και την πρακτική μάθηση. Ο προγραμματισμός ρομπότ προσφέρει μια ζωντανή, απτή εμπειρία μάθησης, όπου τα παιδιά βλέπουν άμεσα τον κώδικα που δημιουργούν να γίνεται πράξη στον πραγματικό κόσμο.

ΣΤΟΧΟΣ

Να εξοικειωθούν τα παιδιά με βασικές έννοιες ρομποτικής και προγραμματισμού χρησιμοποιώντας ρομποτική πλατφόρμα χαμηλού κόστους, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων μέσα από πρακτική εφαρμογή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να κατανοήσουν τη δομή ενός ρομπότ.
- Να μάθουν απλές εντολές και βασικές δομές προγραμματισμού μέσω γραφικού προγραμματισμού ή pythοn σε μεγαλύτερες ηλικίες.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες λογικής σκέψης και αλληλουχίας εντολών.
- Να προγραμματίσουν το ρομπότ να εκτελεί απλές κινήσεις και να αντιδρά σε αισθητήρες.
- Να συνεργαστούν ομαδικά για την επίλυση μικρών προγραμματιστικών προκλήσεων.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

2.

Silent Books:**Τα βιβλία που αφηγούνται
μόνο μέσα από τις εικόνες τους**

Τα βιβλία χωρίς λόγια (silent ή wordless books) είναι βιβλία μόνο με εικόνες, καθώς οι εικονογράφοι κρατούν συχνά και τον ρόλο του συγγραφέα διαμορφώνοντας την ιστορία. Μια ιστορία εξαιρετικά ανοιχτή στην ερμηνεία του κάθε παιδιού.

ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός του εργαστηρίου είναι να καλλιεργήσουν τα παιδιά τη φαντασία τους και να δουλέψουν ομαδικά διαμορφώνοντας μια ιστορία. Τα παιδιά θα πρέπει να συνεργαστούν, να ακούσουν ο καθένας την εκδοχή του άλλου και να λάβουν από κοινού αποφάσεις για την τελική εκδοχή, χτίζοντας παράλληλα και διαλόγους για τους άκρως ενδιαφέροντες πρωταγωνιστές τους. Επιπλέον, θα ήταν κέρδος αν τα παιδιά άρχιζαν να εξοικειώνονται με την έννοια της «ερμηνείας» μιας εικόνας, ιδίως σε μια εποχή που οι εικόνες τείνουν να έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στη σύγχρονη ζωή μας.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

3.

Εισαγωγή στην τρισδιάστατη σχεδίαση και εκτύπωση

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει σε μαθητές άνω των 10 ετών, μια μοναδική ευκαιρία να ανακαλύψουν τη μαγεία της τρισδιάστατης σχεδίασης και εκτύπωσης, συνδυάζοντας τα μαθηματικά, την τεχνολογία και τη δημιουργικότητα.

ΣΤΟΧΟΙ

Μέσα από μια βιωματική διαδικασία, οι μαθητές:

1. Ξεκινούν σχεδιάζοντας με χαρτί και μολύβι το ανάπτυσμα ενός ορθογώνιου παραλληλεπίπεδου.
2. Στη συνέχεια, μετατρέπουν το σχέδιό τους σε τρισδιάστατο χάρτινο αντικείμενο, πριν προχωρήσουν στο επόμενο βήμα:
3. Τον ψηφιακό σχεδιασμό του αντικειμένου μέσω του **λογισμικού τρισδιάστατης σχεδίασης Doodle 3D**, το οποίο αφού επεξεργαστούν, σώζουν σε αρχείο κατάλληλης μορφής (.stl, .3mf κ.α.).
4. Η κορύφωση της δραστηριότητας έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση της δημιουργίας τους, όπου οι μαθητές μεταφέρουν το αρχείο στον 3D εκτυπωτή, παρακολουθούν την εκτύπωσή του και βλέπουν το σχέδιό τους να «ζωντανεύει» μπροστά στα μάτια τους.
5. Η εμπειρία αυτή δεν είναι απλώς μια άσκηση χειροτεχνίας ή τεχνολογίας, αποτελεί μια ολοκληρωμένη μαθησιακή διαδρομή που καλλιεργεί την κατανόηση γεωμετρικών εννοιών, αναπτύσσει δεξιότητες ψηφιακής σχεδίασης και ενισχύει τη δημιουργική σκέψη. Με τη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα εργαλεία του μέλλοντος και αντιλαμβάνονται πώς η γνώση των μαθηματικών και της τεχνολογίας μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τον πραγματικό κόσμο.
6. Με το τέλος της παραπάνω δραστηριότητας, στόχος είναι, οι μεν μαθητές να αποκτήσουν την στοιχειώδη πλέον για την εποχή μας δεξιότητα της **3D σχεδίασης και εκτύπωσης**, ενώ οι διδάσκοντες να είναι σε θέση να σχεδιάζουν και εκτυπώνουν, χρηστικά για την ειδικότητά τους διδακτικά εργαλεία-αντικείμενα. (artifacts).

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

4.

**Από τον πηλό στην 3D σχεδίαση
και εκτύπωση:****«Η Τέχνη συναντά την Τεχνολογία»**

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει στους μαθητές μια μοναδική εμπειρία που συνδυάζει την τέχνη, την τεχνολογία, τη γεωμετρία και τη δημιουργική φαντασία. Η δραστηριότητα ξεκινά με τον πηλό, το παραδοσιακό υλικό της γλυπτικής, όπου οι μαθητές πειραματίζονται με βασικές φόρμες και σχήματα, ανακαλύπτοντας τη σημασία της συμμετρίας, του όγκου και της αισθητικής. Στη συνέχεια, η εμπειρία μεταφέρεται στον ψηφιακό κόσμο με τη χρήση ειδικού λογισμικού, μέσα από το οποίο οι μαθητές γνωρίζουν τα εργαλεία της ψηφιακής γλυπτικής και συνειδητοποιούν πώς οι ίδιες αρχές που εφαρμόζονται στον πηλό μεταφέρονται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Η κορύφωση της μαθησιακής διαδρομής έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση των έργων τους, όπου το ψηφιακό μοντέλο παίρνει υλική μορφή και οι μαθητές βιώνουν τη συναρπαστική μετάβαση από την ιδέα στην πραγματικότητα. Η δραστηριότητα αυτή δεν είναι απλώς μια καλλιτεχνική άσκηση αλλά ένα πολυδιάστατο εκπαιδευτικό εργαλείο: ενισχύει την τεχνολογική παιδεία, καλλιεργεί την αισθητική αντίληψη, δίνει χώρο στη δημιουργικότητα και ταυτόχρονα εμβαθύνει σε θεμελιώδεις μαθηματικές έννοιες. Πρόκειται για μια εμπειρία που εμπνέει τους μαθητές να δουν τον εαυτό τους ως καλλιτέχνες, σχεδιαστές και εφευρέτες, ανοίγοντας νέους ορίζοντες στη μάθηση και στη φαντασία τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

5.

Εργαστήριο τρισδιάστατης εκτύπωσης

Οι τρισδιάστατοι εκτυπωτές ανακαλύφθηκαν το 1982 αλλά έγιναν ευρέως γνωστοί από το 2010. Μέχρι το 2020 και μετά, το κόστος τους και η ποιότητα εκτύπωσης των φθηνών εκτυπωτών είναι τέτοιο που μπορεί να μπει σε κάθε σπίτι! Η 3D εκτύπωση μας έδωσε καινούργιες δυνατότητες και τρόπους ώστε να παράγουμε προϊόντα, να περνάμε από την ιδέα στην πράξη με μικρότερο κόστος και πιο γρήγορα. Ας γνωρίσουμε τις δυνατότητες της τρισδιάστατης εκτύπωσης παρέα!

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Παρουσίαση των εργαλειομηχανών CNC στους μαθητές και επίδειξη των βασικών λειτουργιών τους ως μεθόδους παραγωγής.
- Παρουσίαση βασικών αρχών μηχανολογίας και ρομποτικής στους μαθητές.
- Εκμάθηση των βασικών αρχών λειτουργίας των τρισδιάστατων εκτυπωτών και των δυνατοτήτων τους μέσω θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης.
- Ανάπτυξη της φαντασίας των μαθητών στο πως θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτή την τεχνολογία για να τους βοηθήσει να λύσουν καθημερινά ή μη προβλήματα τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

6.

Υπεύθυνη Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) για παιδιά

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) (Artificial Intelligence-AI)

αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους καταλύτες για την αλλαγή στις σύγχρονες κοινωνίες. Η ανάπτυξή της δεν περιορίζεται μόνο στην τεχνολογική καινοτομία, αλλά πλέον επεκτείνεται σε κάθε πτυχή της κοινωνικής και οικονομικής ζωής, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο ζούμε, εργαζόμαστε και αλληλοεπιδρούμε μεταξύ μας. Η παρούσα εισήγηση παρουσιάζει τι είναι ουσιαστικά η TN και πως μπορούμε να την προσεγγίσουμε με υπευθυνότητα χωρίς να τη φοβόμαστε, εστιάζοντας στη δικαιοσύνη και μεροληψία στους αλγόριθμους, στην ιδιωτικότητα και προστασία των δεδομένων, αλλά και στα ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν από τη χρήση της TN, μέσα από πρακτικές εφαρμογές και παραδείγματα.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Κατανόηση της TN και των δομικών της στοιχείων.
- Απόκτηση βασικών δεξιοτήτων εκπαίδευσης ενός AI μοντέλου.
- Καλλιέργεια δημιουργικότητας μέσα από δραστηριότητες AIUnplugged.
- Κατανόηση και επίγνωση των πιθανών απειλών και κινδύνων που μπορούν να προκύψουν από τη μη ορθή χρήση της AI και ανάπτυξη κριτικής σκέψης.
- Δημιουργία και εκπαίδευση ενός μεροληπτικού (biased) μοντέλου ML.
- Απειλές & Κίνδυνοι (ιδιωτικότητα και προστασία των δεδομένων, δικαιοσύνη και μεροληψία στους αλγόριθμους, κοινωνικές επιπτώσεις και ηθικά ζητήματα).

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

7.

Βάλε STOP στο Bullying:**Με Ενσυναίσθηση και Δύναμη**

Σκοπός του προγράμματος είναι να φέρει τους μαθητές σε επαφή με το φαινόμενο του σχολικού εκφοβισμού, ένα σοβαρό και επίκαιρο ζήτημα που αφορά την καθημερινότητα των παιδιών. Μέσα από βιωματικές δραστηριότητες, συνεργασία και δημιουργική έκφραση, επιδιώκεται η ευαισθητοποίηση των παιδιών, η ενίσχυση της ενσυναίσθησης και η ανάπτυξη δεξιοτήτων αντιμετώπισης τέτοιων περιστατικών με τρόπο ουσιαστικό και υποστηρικτικό.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

- Να κατανοήσουν τα παιδιά τι είναι ο σχολικός εκφοβισμός και ποιες μορφές μπορεί να πάρει.
- Να αναγνωρίσουν τον ρόλο του καθενός σε μια κατάσταση εκφοβισμού (θύμα, θύτης, παρατηρητής).
- Να καλλιεργήσουν ενσυναίσθηση και να αναγνωρίσουν τα συναισθήματα των εμπλεκομένων.
- Να ενδυναμωθούν μέσω εργαλείων πρόληψης & παρέμβασης
- Να ενισχύσουν τη συνεργασία και την αίσθηση της ομάδας μέσα από κοινές δράσεις.
- Να αποχωρήσουν με θετική διάθεση και ένα ενδυναμωτικό μήνυμα για το πώς μπορούν να κάνουν τη διαφορά.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

8.

Από το βιολί και τον Μπαχ στο Body Percussion και το Hip Hop

Ο στόχος της παρουσίασης θα είναι, στο σύντομο αυτό χρόνο και μέσα από κάτι άμεσο, έντονα διαδραστικό αλλά και οικείο να πάρουν οι μαθητές ένα όσο το δυνατόν πιο ισχυρό ερέθισμα. Να τους χαραχθεί η περιέργεια και η αίσθηση ότι μπορούν να το κάνουν και αυτοί, ενώ παράλληλα θα γνωρίσουν και κάτι καινούργιο και διαφορετικό.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Γνωριμία, παιχνίδι, συζήτηση: Θα γνωριστούμε μέσα από διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια και με αφετηρία την πιο κοινή ερώτηση «τι μουσική ακούς;» θα μιλήσουμε για διάφορα είδη μουσικής και θα απαντήσουμε όσες ερωτήσεις προκύψουν.
- Το σώμα και η φωνή ως όργανο: Με εργαλεία το Body Percussion (παραγωγή ήχων και ρυθμικών μοτίβων κρούοντας το σώμα και κάνοντας ήχους με το στόμα κτλ), τη φωνή ως μελωδικό όργανο αλλά και αυτοσχέδιους στίχους (ρίμες, ραπ, Hip Hop) θα προσπαθήσουμε να συνθέσουμε ένα μουσικό κομμάτι.
- Γνωριμία με μουσικά όργανα : Θα παρουσιάσουμε όργανα από όλες τις κατηγορίες οργάνων: κρουστά, έγχορδα (τοξωτό, π.χ. βιολί και νυκτά, π.χ. πολίτικο Λαούτο, σαρόντ - ένα πολύ εντυπωσιακό όργανο από την Ινδία) και πνευστά (φλογέρα και νέυ). Με τη βοήθεια όλων αυτών των οργάνων θα ακουστούν ζωντανά διάφορα μουσικά στυλ και είδη μουσικής (από κλασική μουσική και Μπαχ μέχρι ταξίμια και ανατολίτικους αυτοσχεδιασμούς). Στη συνέχεια οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να περιεργαστούν αυτά τα μουσικά όργανα και να παράγουν ήχο και οι ίδιοι με καθοδήγηση.
- Αυτοσχεδιασμός και ηχογράφηση: Θα παίξουμε-αυτοσχεδιάσουμε χρησιμοποιώντας όλα τα παραπάνω, θα εμπλουτίσουμε το κομμάτι που φτιάξαμε με ήχους και μελωδίες από όργανα και στο τέλος θα το ηχογραφήσουμε με σκοπό να σταλεί σε όλους.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

9.

«Να σου πω μια ιστορία;»:

**Πώς τα εκφραστικά μας μέσα εμπνέονται
ελεύθερα και δημιουργούν ιστορίες,
με αφορμή τη ζωγραφική**

Πόσο εκπαιδευμένη, αλήθεια, είναι η φαντασία μας, να μπορεί να γεννήσει στη στιγμή, μια αυτοσχέδια ιστορία; Πως μπορεί ένας πίνακας ζωγραφικής να μας εμπνεύσει για να αφηγηθούμε το πριν ή το μετά της εικόνας που απεικονίζει; Τελικά, τι θα μας έλεγε η Μόνα Λίζα αν δεν χαμογελούσε και μπορούσε να μας μιλήσει; Σε αυτό το πρόγραμμα συνδυάζεται το θέατρο-γονιός όλων των αφηγήσεων και των εικόνων-με την ζωγραφική, δημιουργώντας έναν πρωτοποριακό- βιωματικό κόσμο, όπου οι μαθητές με «αποσκευές» την φαντασία τους, τα όνειρά τους αλλά και το σύνολο των εκφραστικών τους μέσων, καλούνται μέσα από έναν ζωγραφικό πίνακα να επινοήσουν έναν κόσμο ολότελα αυτοσχέδιο, πρωτότυπο και χειροποίητο από τους ίδιους.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

- Να καλλιεργήσουν τα αισθητικά και αισθητηριακά τους εργαλεία.
- Να εξοικειωθούν με την λειτουργία της αφήγησης και του αυτοσχεδιασμού.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα της ομαδικής συνεργασίας μέσω της λειτουργίας του θεάτρου.
- Να αποκτήσουν οι μαθητές μία σφαιρική εικόνα για την ζωγραφική.
- Να συνειδητοποιήσουν τον καθοριστικό ρόλο και την αξία της συνδυαστικής χρήσης των τεχνών (θέατρο, ζωγραφική).

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

10.

Παραμύθι να αρχινήσει...

Αντικείμενο του προγράμματος είναι η αφήγηση παραδοσιακών παραμυθιών, τα οποία δεν έχουν εικονογραφημένη έντυπη ή οπτικοακουστική απόδοση, είτε από τον ίδιο τον εισηγητή, είτε με τη βοήθεια οπτικοακουστικών μέσων και τα οποία προέρχονται από την περίοδο ακμής του παραδοσιακού πολιτισμού ή τον αγροτικό χώρο, καθώς η τεχνολογική ανάπτυξη στις αγροτικές περιοχές άργησε να εμφανιστεί.

ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Το πρόγραμμα επικεντρώνεται στην κατανόηση της λειτουργίας των παραμυθιών σε προφορικό επίπεδο σε μία εποχή που δεν υπήρχε τηλεόραση, ραδιόφωνο, διαδίκτυο, ούτε έντυπα μέσα. Οι παραμυθάδες την εποχή εκείνη αφηγούνταν παραμύθια διατηρώντας κάποια βασικά στοιχεία από την πλοκή και χρησιμοποιώντας τον δικό τους αφηγηματικό τρόπο. Δεν είχαν γραπτή μορφή, ούτε είχαν εικονογράφηση.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

11.

Ποιοι φίλοι...

Θέμα του προγράμματος είναι η περιπέτεια της εφηβείας και η αγωνιώδης διαδικασία των εφήβων να βρουν απαντήσεις στις ερωτήσεις «Ποιος είμαι;» και «Ποια είναι η θέση μου στον κόσμο;». Σε αυτό το παιχνίδι αναζήτησης απαντήσεων πρωταγωνιστικό ρόλο διαδραματίζουν οι φίλοι και η οικογένεια κάνοντας τη ζωή περισσότερο περίπλοκη για τον έφηβο και την έφηβη. Βασικά θέματα του προγράμματος είναι οι αλλαγές που παρατηρούνται στη μετάβαση από την παιδική στην εφηβική ηλικία, καθώς και οι σχέσεις με τους συνομήλικους και με τους γονείς στην πρώτη εφηβεία. Το πρόγραμμα αξιοποιεί τεχνικές εκπαιδευτικού δράματος με βάση την ιστορία ενός μαθητή μέσης εφηβείας.

Ειδικότερα μέσα από την ιστορία και τις δραστηριότητες προσδοκούμε οι μαθητές/τριες:

- να αντιμετωπίζουν την πολυπλοκότητα της εφηβικής ζωής και τα ερωτήματα σχετικά με την ταυτότητα ως ένα στάδιο αυτοσυνειδησίας στη ζωή κάθε ανθρώπου
- να αντιλαμβάνονται ότι στο πλαίσιο της αναζήτησης ταυτότητας οι αποφάσεις, που παίρνει ο έφηβος, και οι επιλογές, που κάνει, έχουν τις συνέπειές τους
- να αναλύουν την επίδραση που έχει το οικογενειακό, σχολικό και φιλικό (συνομήλικοι) περιβάλλον στο φαινόμενο του εκφοβισμού και τη δυναμική των σχέσεων μεταξύ των προσώπων που πρωταγωνιστούν στα σχετικά περιστατικά και αυτών που τα παρακολουθούν.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

11.

**«Ηχητικά Πορτρέτα» μια δημιουργική
εξερεύνηση του ήχου μέσα από το σώμα,
την τεχνολογία και τις φυσικές επιστήμες**

Στο πλαίσιο της διαθεματικής εκπαίδευσης STEAM, το συγκεκριμένο εργαστήριο προσκαλεί τους μαθητές/τριες σε μια βιωματική εξερεύνηση του ήχου, μέσα από το σώμα, την τεχνολογία και τη δημιουργική αφήγηση. Ξεκινώντας με ρυθμούς και ήχους του σώματος, ανακαλύπτουν βασικές ηχητικές έννοιες μέσα από την κίνηση και την ενσώματη έκφραση, ενώ στη συνέχεια προχωρούν σε παρατήρηση και ανάλυση φασματογραφημάτων με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων. Οι μαθητές/τριες πειραματίζονται με ηχητικά κύματα, παρατηρώντας τη μορφή, την ένταση και τη συχνότητά τους, και στη συνέχεια δημιουργούν τα δικά τους «ηχητικά πορτρέτα», συλλογικές ηχητικές συνθέσεις που περιλαμβάνουν φωνητική αφήγηση και ηχοτοπία με ήχους του σώματος και αντικείμενα του χώρου. Με αυτόν τον τρόπο, μετατρέπουν την επιστημονική παρατήρηση του ήχου σε εργαλείο έκφρασης, αφήγησης και δημιουργικής σκέψης.

ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Η δράση αποσκοπεί στην εξοικείωση του μαθητικού κοινού με θεμελιώδεις φυσικές έννοιες που σχετίζονται με τον ήχο, όπως η ταλάντωση, η συχνότητα, η ένταση και το πλάτος, μέσα από βιωματικές, αισθητηριακές και δημιουργικές δραστηριότητες. Παράλληλα, προσεγγίζεται ο ήχος ως μορφή επικοινωνίας, καλλιτεχνικής έκφρασης και αφήγησης. Οι μαθητές/τριες καλούνται να παρατηρήσουν τον ήχο ως φυσικό φαινόμενο, να τον «δουν» μέσα από φασματογραφήματα και να εμπλακούν προσωπικά και συλλογικά στην ηχογράφηση και την σύνθεση. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσονται δεξιότητες παρατήρησης, πειραματισμού, συνεργασίας και δημιουργικής σκέψης, ενώ τονίζεται η δυναμική αλληλεπίδραση επιστήμης και τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

13.

Περί ήχου

Ο ήχος μαζί με το φως αποτελούν τα κύρια μέσα αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το περιβάλλον. Το πρόγραμμα έχει ως στόχο τη διαδραστική παρουσίαση μέσα από απλές πειραματικές δραστηριότητες των ιδιοτήτων και των χαρακτηριστικών του ήχου και την εφαρμογή τους στην τεχνολογία και στη μουσική. Επιπλέον, το πρόγραμμα περιλαμβάνει δραστηριότητες για τον ρόλο του αυτιού στην λειτουργία της ακοής.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Οι μαθητές και οι μαθήτριες που θα λάβουν μέρος στο πρόγραμμα:

- Θα ενημερωθούν μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων για το πώς παράγεται ο ήχος και ποια είναι τα χαρακτηριστικά του.
- Θα μπορούν να δημιουργήσουν απλά μουσικά όργανα με αντικείμενα που υπάρχουν στο σπίτι τους.
- Θα πληροφορηθούν για τον ρόλο που παίζει το αυτί στην λειτουργία της ακοής.
- Θα συνεργαστούν προσπαθώντας να εξηγήσουν όσα παρατηρούν.
- Θα αναλογιστούν την αμφίδρομη σχέση επιστήμης και τεχνολογίας.
- Τι είναι το τύμπανο και πώς συμμετέχει στην λειτουργία της ακοής;
- Γιατί έχουμε δύο αυτιά;

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

14.

Ο διαφορετικός εαυτός μου!

Σκοπός του διαθεματικού εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να αναδείξει τις διαφορετικές ταυτότητες των μαθητών/τριών μέσα από τη λογοτεχνία και την τέχνη, ενισχύοντας τα εργαστήρια δεξιοτήτων που αφορούν στον τομέα της συμπερίληψης.

Πώς θα έμοιαζες αν ήσουν ένας χαρακτήρας σε ένα βιβλίο; Τι ρούχα θα φορούσες; Πώς θα έμοιαζαν τα μαλλιά σου; Θα ήσουν ίδιος/ίδια με την «πραγματικότητα»; Και τι θα έκανες ακριβώς; Ο «ψηφιακός εαυτός» που διαμορφώνεται στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης δημιουργεί μια συνεχής ανάγκη ωραιοποίησης και εξιδανίκευσης ενός «λειψού εαυτού» που αναγκάζεται να προσαρμοστεί στις κοινωνικές επιταγές της εκάστοτε χρονικής περιόδου. Στον αντίποδα της κουλτούρας του θεάματος, τοποθετείται η τέχνη που αναδεικνύει το ά-σχημο, το γκροτέσκο, ή ένα παραμορφωμένο σώμα, το οποίο συνήθως κρύβεται από τα φώτα της κοινωνίας. Στο προτεινόμενο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, ενθαρρύνονται οι έννοιες της παραμόρφωσης και δυσαναλογίας του εαυτού, για να δημιουργηθεί ένα συμπεριληπτικό κλίμα που αντιμετωπίζει τον «άλλον» ως μέρος ενός ανθρώπινου συνόλου.

ΣΤΟΧΟΙ

- Να αναγνωρίσουν διαφορετικές πτυχές του όρου «ταυτότητα».
- Να στοχαστούν πάνω στη συνθήκη της διαφορετικότητας.
- Να συσχετίσουν τον «πραγματικό εαυτό» με τον «μυθοπλαστικό εαυτό».
- Να ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη και τη φαντασία τους.
- Να αναπτύξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

15.

**Μαθαίνουμε να Διαχειριζόμαστε
το Άγχος και τα Συναισθήματά μας**

Ένα βιωματικό πρόγραμμα ειδικά σχεδιασμένο για παιδιά Δημοτικού.

Μέσα από παιχνίδια, δημιουργικές δραστηριότητες και απλές ασκήσεις χαλάρωσης, τα παιδιά μαθαίνουν να αναγνωρίζουν τα συναισθήματά τους, να τα εκφράζουν με υγιείς τρόπους και να συνεργάζονται καλύτερα με τους συμμαθητές τους.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Θα μάθουμε να αναγνωρίζουμε και να ονομάζουμε τα συναισθήματά μας (π.χ. χαρά, λύπη, φόβος, άγχος).
- Θα παίξουμε παιχνίδια χαλάρωσης και συγκέντρωσης (π.χ. «αναπνέουμε σαν μπαλόνια», «παγώνουμε σαν αγαλματάκια και ακούμε»).
- Θα φτιάξουμε ιστορίες και ζωγραφιές για τα συναισθήματά μας.
- Θα μάθουμε πώς να ηρεμούμε όταν δυσκολευόμαστε (π.χ. πριν από ένα διαγώνισμα ή όταν τσακωνόμαστε).
- Θα καλλιεργήσουμε την ενσυναίσθηση (π.χ. «μπαίνω στη θέση του φίλου μου»).
- Θα δυναμώσουμε την αυτοεκτίμησή μας, αλλά και τους τρόπους επικοινωνίας μέσα από ομαδικά παιχνίδια.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

16.

**Απ' την Τροία στο Λονδίνο, μια στάση
στο Πεκίνο – ένα θεατρικό ταξίδι για την
αποδοχή, την ένταξη και την συνύπαρξη**

Μια μέρα ένας περίεργος ξένος θα χτυπήσει την πόρτα. Ποιος είναι; Από πού έρχεται και γιατί είναι εδώ; Από εκείνη τη στιγμή αρχίζει η ιστορία. Η πρώτη επαφή και γνωριμία με τον άλλον άνθρωπο, με τον συμπαίκτη, με τον φίλο. Πως είναι για λίγη ώρα να ταξιδέψεις σε άγνωστους κόσμους, μέσα σε ένα άγνωστο πλήθος. Να συναντήσεις ξένους και να γίνεις για λίγο ξένος εσύ. Οι εναλλαγές ρόλων, ο τρόπος που θα αντικρίσεις τον άλλον, είναι η αφορμή για να εκκινήσει η ιστορία, το πρώτο βήμα για αληθινή κατανόηση. Μικροί περι-πλανητές, με μια βαλίτσα στο χέρι, γινόμαστε για λίγο «ξένοι», και ταξιδεύουμε μέσω του θεάτρου σε άλλες πόλεις, χωριά και χώρες, κι αν τύχει... και σε άλλους πλανήτες! Σημασία έχει η διαδρομή, που θα ξεκινήσει με το άνοιγμα της πόρτας. Θα την ανοίξουμε

ΟΙ ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Ενίσχυση της επικοινωνίας και των κοινωνικών δεξιοτήτων, μέσω της λειτουργίας του θεάτρου
- Καλλιέργεια συνεργατικότητας & δημιουργικής σκέψης για την κοινωνική ένταξη και ζωή.
- Ανάπτυξη συναισθηματικής νοημοσύνης και ενσυναίσθησης, μέσα από τους ρόλους και το βίωμα.
- Γνωριμία με την έννοια της αποδοχής/απόρριψης.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

17.

Η ίδρυση της Κωνσταντινούπολης και η μεταμόρφωσή της σε αυτοκρατορική πόλη

Σκοπός του προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να γνωρίσουν την ιστορία της Κωνσταντινούπολης, να κατανοήσουν τη στρατηγική σημασία της τοποθεσίας της και να διερευνήσουν πώς εξελίχθηκε σε κέντρο μιας μεγάλης αυτοκρατορίας. Ακόμη, θα μελετηθούν η φυσιογνωμία της νέας πρωτεύουσας, τα πλεονεκτήματά της σε σχέση με τη Ρώμη, καθώς και η διαχρονικότητα που τη χαρακτηρίζει.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να κατανοήσουν τους λόγους για τους οποίους ο Μέγας Κωνσταντίνος αποφάσισε να μεταφέρει την πρωτεύουσα της αυτοκρατορίας από τη Ρώμη στην Κωνσταντινούπολη.
- να αναγνωρίζουν και να εξηγούν τα βασικά χαρακτηριστικά που καθιστούν μια πόλη αυτοκρατορική
- να αντιληφθούν τη σημασία και το ρόλο μιας αυτοκρατορικής πόλης ως καρδιάς του κράτους.
- να συνδέσουν τη σημερινή πόλη με το ιστορικό της παρελθόν.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

18.

Έργα τέχνης – Καλλιτέχνες.**Η κρυμμένη Ιστορία**

Τι ιστορίες μπορεί να γεννηθούν μέσα από ένα έργο τέχνης; Μέσα από την τέχνη και χρησιμοποιώντας την ανάπτυξη ιδεών αλλά και τη ζωγραφική, τα παιδιά θα ανακαλύψουν πώς η Ιστορία και η Καλλιτεχνική Έκφραση συνδέονται στενά.

Με αφορμή το έργο του Βάλια Σεμερτζίδη που βρίσκεται στη μόνιμη έκθεση του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη, οι μαθητές καλούνται να συμμετέχουν σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της έκφρασης, αλλά και στην γνωριμία τους με την ιστορία της Ελλάδας του 20ου αιώνα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μάθησης μέσα από την τέχνη όπου αποσκοπεί στο να ενισχύσει την δημιουργικότητα και την φαντασία. Με την ενσωμάτωση της δημιουργίας ιστοριών στα έργα τέχνης, οι μαθητές θα μάθουν να παρατηρούν πιο προσεκτικά, να «διαβάζουν» τις εικόνες, να εμπλουτίζουν τη φαντασία τους και να καλλιεργούν την φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Έτσι, θα έρθουν πιο κοντά όχι μόνο στον καλλιτέχνη και το έργο του, αλλά και σε μια ολόκληρη ιστορική περίοδο που ζωντανεύει μπροστά τους μέσα από τη ζωγραφική.

ΜΑΘΗΤΕΣ Ε' & ΣΤ' ΤΑΞΕΩΝ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

19.

Έργα τέχνης – Καλλιτέχνες.**Στα κύματα της τέχνης:****Ταξίδι με τον Κωνσταντίνο Βολανάκη**

Ένα διαδικτυακό ταξίδι μάς περιμένει μέσα από τα καράβια και τις θάλασσες του Κωνσταντίνου Βολανάκη, του ζωγράφου που έμεινε γνωστός ως «πατέρας της θαλασσογραφίας». Οι μαθητές θα ανακαλύψουν πώς ένα έργο τέχνης δεν είναι μόνο μια όμορφη εικόνα, αλλά ένας ολόκληρος κόσμος που μπορεί να μας μιλήσει. Ξεκινώντας από τις πόλεις όπου έζησε ο καλλιτέχνης, θα γνωρίσουμε τη ζωή και την εποχή του και θα καταλάβουμε τι σήμαινε να είναι κανείς ζωγράφος τον 19ο αιώνα. Στη συνέχεια, γνωρίζοντας τα έργα του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη, θα «διαβάσουμε» τη γλώσσα της τέχνης: τα χρώματα που φανερώνουν τον καιρό και την εποχή, τις λεπτομέρειες που αποκαλύπτουν την ώρα της ημέρας, αλλά και τις μορφές που μας μεταφέρουν μηνύματα από τον κόσμο του παρελθόντος. Η παρατήρηση μετατρέπεται σε εργαλείο κατανόησης της ιστορίας, ενώ ταυτόχρονα ανοίγει τον δρόμο για τη φαντασία. Στο τέλος, οι μαθητές θα μοιραστούν τα συναισθήματα και τις σκέψεις τους, ανακαλύπτοντας τη δύναμη που έχει η τέχνη να μας ταξιδεύει, όπως ακριβώς τα καράβια του Βολανάκη μας ταξιδεύουν στη θάλασσα και στον χρόνο.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

1.

Βάλε STOP στο Bullying:**Με Ενσυναίσθηση και Δύναμη**

Σκοπός του προγράμματος είναι να φέρει τους μαθητές σε επαφή με το φαινόμενο του σχολικού εκφοβισμού, ένα σοβαρό και επίκαιρο ζήτημα που αφορά την καθημερινότητα των παιδιών. Μέσα από βιωματικές δραστηριότητες, συνεργασία και δημιουργική έκφραση, επιδιώκεται η ευαισθητοποίηση των παιδιών, η ενίσχυση της ενσυναίσθησης και η ανάπτυξη δεξιοτήτων αντιμετώπισης τέτοιων περιστατικών με τρόπο ουσιαστικό και υποστηρικτικό.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

- Να κατανοήσουν τα παιδιά τι είναι ο σχολικός εκφοβισμός και ποιες μορφές μπορεί να πάρει.
- Να αναγνωρίσουν τον ρόλο του καθενός σε μια κατάσταση εκφοβισμού (θύμα, θύτης, παρατηρητής).
- Να καλλιεργήσουν ενσυναίσθηση και να αναγνωρίσουν τα συναισθήματα των εμπλεκομένων.
- Να ενδυναμωθούν μέσω εργαλείων πρόληψης & παρέμβασης.
- Να ενισχύσουν τη συνεργασία και την αίσθηση της ομάδας μέσα από κοινές δράσεις.
- Να αποχωρήσουν με θετική διάθεση.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

2.

Ρομποτική και Προγραμματισμός: τα Πρώτα Βήματα στην Τεχνολογία

Το σεμινάριο έχει ως στόχο να μυήσει τα παιδιά στη συναρπαστική σχέση της ρομποτικής και του προγραμματισμού, μέσα από διαδραστικές, διασκεδαστικές και δημιουργικές δραστηριότητες που ενισχύουν την κριτική σκέψη και την πρακτική μάθηση. Ο προγραμματισμός ρομπότ προσφέρει μια ζωντανή, απτή εμπειρία μάθησης, όπου τα παιδιά βλέπουν άμεσα τον κώδικα που δημιουργούν να γίνεται πράξη στον πραγματικό κόσμο. Αυτή η άμεση σύνδεση ανάμεσα στο ψηφιακό πρόγραμμα και την κίνηση ή λειτουργία του ρομπότ ενισχύει το κίνητρο και τη χαρά της μάθησης, καθώς οι αφηρημένες έννοιες αποκτούν μορφή και κινούνται μπροστά στα μάτια τους. Παράλληλα, η ρομποτική καλλιεργεί την επιστημονική σκέψη μέσα από επαναλαμβανόμενες διαδικασίες παρατήρησης, πειραματισμού και βελτίωσης, καθιστώντας την εξερεύνηση πιο παραστατική και κατανοητή σε σύγκριση με τον κλασικό προγραμματισμό μόνο σε υπολογιστή.

ΣΤΟΧΟΣ

Να εξοικειωθούν τα παιδιά με βασικές έννοιες ρομποτικής και προγραμματισμού χρησιμοποιώντας ρομποτική πλατφόρμα χαμηλού κόστους, ενισχύοντας την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων μέσα από πρακτική εφαρμογή.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να κατανοήσουν τη δομή ενός ρομπότ.
- Να μάθουν απλές εντολές και βασικές δομές προγραμματισμού μέσω γραφικού προγραμματισμού ή `python` σε μεγαλύτερες ηλικίες.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες λογικής σκέψης και αλληλουχίας εντολών.
- Να προγραμματίσουν το ρομπότ να εκτελεί απλές κινήσεις και να αντιδρά σε αισθητήρες.
- Να συνεργαστούν ομαδικά για την επίλυση μικρών προγραμματιστικών προκλήσεων.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

3.

Το πολύτιμο δώρο της αφήγησης: γνωρίζοντας την τέχνη της αφήγησης και κατανοώντας τη σημασία της για τον άνθρωπο

Η αφήγηση είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την ανθρώπινη ύπαρξη και επικοινωνία. Αποτελεί μέσο κοινοποίησης εμπειριών, έκφρασης σκέψεων, εξομολόγησης συναισθημάτων, δημιουργίας δεσμών και αξιοποιείται σε πολλούς τομείς της ζωής μας όπως η ψυχαγωγία, η διδασκαλία, η ψυχοθεραπεία. Κατά τη διάρκεια της σχολικής τους ζωής, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με την τεχνική της αφήγησης και διδάσκονται πώς να αναγνωρίζουν και να επεξεργάζονται αφηγηματικά κείμενα. Πολλές φορές, ωστόσο, αδυνατούν να αντιληφθούν τον κομβικό ρόλο που διαδραματίζει η αφήγηση στην καθημερινότητά τους. Αυτό το πρόγραμμα συνιστά μία απόπειρα εξοικείωσης των μαθητών με τον κόσμο της αφήγησης, μέσω της εξέτασης των τυπικών χαρακτηριστικών της και της ανάδειξης των διάφορων λειτουργιών που μπορεί να επιτελέσει.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Η βαθύτερη κατανόηση της έννοιας της αφήγησης και της κυρίαρχης θέσης της διαχρονικά στη ζωή του ανθρώπου.
- Η επιτυχής διάκριση των βασικών συστατικών μίας αφήγησης, αξιοποιώντας ως «πυξίδα» τόσο το περιεχόμενο όσο και τη μορφή του κειμένου.
- Η συνειδητοποίηση της αξίας της αξιολόγησης σε αυτή τη διαδικασία και η αναγνώριση της στάσης του πομπού βάσει των γλωσσικών στοιχείων που επιλέγει.
- Η εξέταση της ικανότητας του ανθρώπου να οικοδομεί ταυτότητες μέσω της αφήγησης και να προβάλλει μία συγκεκριμένη οπτική της πραγματικότητας.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

4.

«Το παιδί που αντέχει»:

Ο πιο συναρπαστικός λογοτεχνικός ήρωας

Μία από τις σημαντικότερες αρετές του ανθρώπου είναι να αντέχει στις δυσκολίες και στις προκλήσεις της ζωής, χωρίς να χάνει τον εαυτό του και την αισιοδοξία του. Το να μπορεί κανείς να ξανασηκώνεται όταν πέφτει γνωρίζοντας βαθιά μέσα του πως η ζωή δεν είναι στατική και πως ακόμα και οι δυσκολίες δεν διαρκούν για πάντα είναι ένα από τα μεγαλύτερα προσόντα στη ζωή. Η διαμόρφωση “resilient children”, «παιδιών που αντέχουν» στα ελληνικά είναι το ζητούμενο και για την ελληνική κοινωνία.

Από το «πιο δυνατό κορίτσι στον κόσμο», την Πίπη Φακιδομύτη ως τον Χάρι Πότερ, την Φράνσι Νόλαν στο «Ένα δέντρο μεγαλώνει στο Μπρούκλιν» και τη Ματίλντα του Ρόαλντ Νταλ, αλλά και παλιότερα τον Τομ Σόγιερ η λογοτεχνία βρίθει νεαρών ηρώων που δεν το βάζουν κάτω και διεκδικούν μια καλύτερη ζωή.

Σκοπός του προγράμματος είναι να μπουν οι μαθητές στη διαδικασία να αναγνωρίζουν τις δυσκολίες και να κατανοήσουν πόσο σημαντικό είναι να προστατεύουμε και να φροντίζουμε τον εαυτό μας, όπως και να εκπαιδεύσουμε την εσωτερική μας φωνή μας μιλάει όμορφα και ευγενικά σαν να ήμασταν ο καλύτερός μας φίλος. Θα αναφέρουμε επίσης κάποιους τρόπους που θα μπορούν να μας διευκολύνουν σε αυτό το μονοπάτι, τονίζοντας πρωτίστως το δικαίωμά όλων να ζητούν βοήθεια όταν τη χρειάζονται. Με το να αναγνωρίζουμε τα συναισθήματά μας και να τα τιμούμε προσπαθώντας να βρίσκουμε διεξόδους είναι το πρώτο βήμα για να πράξουμε το ίδιο για όσους ζουν γύρω μας.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

5.

Από τον Καβάφη και τον Cummings, στον ΔΕΕ και το chatgpt

Η ποίηση προσφέρει μια ελευθερία που φωλιάζει όχι μόνο στη φαντασία αλλά και στις απρόβλεπτες διαδρομές του συνειρμού. Με όχημα την ποίηση λοιπόν ανακαλύπτουμε ξανά τις λέξεις, τη φωνή μας και τον άλλον.

Στόχος είναι οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με την ποίηση και τους ποιητές του τότε και του τώρα. Να επανασυστήσουμε την ποίηση στους νέους, όχι σαν κάτι σκονισμένο και πληκτικό, αλλά σαν μια δυναμική που υπάρχει διαρκώς με διάφορες μορφές γύρω μας και συνομιλεί με την καθημερινότητα. Μέσα από ένα βιωματικό εργαστήριο οι νέοι παίρνουν στα χέρια τους τα κείμενα, ανακαλύπτουν τα εργαλεία έκφρασης τους, οξύνουν τη φαντασία τους και αποσυνθέτουν για να συνθέσουν ξανά μαζί, αλλά ο καθένας με το δικό του μοναδικό τρόπο, τη δική τους ποίηση.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

6.

Ελένη:

Το αρχαίο δράμα ως αφήγηση
μιας ιστορίας. Ηχητικές αφηγήσεις:
Το ανθρώπινο ον ως μέρος της φύσης.

Ο πόλεμος ενάντια στη φύση.

Τα ηχήματα της φύσης σε αντιδιαστολή με τα ηχήματα του πολέμου. Διακρίνουμε μέσα από τους στίχους του έργου, τους ήχους του πολέμου, από την Τροία μέχρι την Παλαιστίνη, ενάντια στους ήχους της φύσης που είναι πάντα παρούσα. Η αντίθεση αυτή δημιουργεί ένα ενδιαφέρον ηχητικό τοπίο αντίστοιχο του εσωτερικού κόσμου της Ελένης. Μέσα από την τεχνική της αφήγησης συνδυάζουμε ήχους, στίχους, μουσική και εικόνες κάνοντας ανάγλυφο έναν κόσμο όχι και τόσο μακρινό από το σήμερα.

Στόχος του προγράμματος είναι να απομακρυνθούμε από την αντίληψη του αρχαίου δράματος ως ένα αρχαίο κείμενο που ανήκει στο παρελθόν και προσφέρεται για συντακτικές και φιλολογικές αναλύσεις και να εστιάσουμε στην πραγματική βάση του, που είναι η αφήγηση μια ιστορίας. Μια ιστορίας που έχει γραφτεί για να ειπωθεί και όχι να διαβαστεί. Και μάλιστα όχι οποιασδήποτε ιστορίας, αλλά μιας ιστορίας που αντέχει στο χρόνο και μιλάει για πράγματα που, με την κατάλληλη ματιά, είναι για μας τόσο γνώριμα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

7.

Η προσφυγική Νίκαια:**ένα εικονογραφημένο αφήγημα
για τους Μικρασιάτες πρόσφυγες**

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα βασίζεται στην έκδοση: Η Προσφυγική Νίκαια το εικονογραφημένο ιστορικό αφήγημα για τον μεγαλύτερο προσφυγικό συνοικισμό της Αττικής μετά την Μικρασιατική Καταστροφή. Η άφιξη των Μικρασιατών, το προσφυγικό «σοκ» και οι αντιδράσεις που επέφερε, καθώς και οι προσπάθειες για την αποκατάσταση, την κοινωνική και πολιτισμική ένταξη των προσφύγων και εντέλει η δημιουργία μιας νέας πόλης παρουσιάζονται μέσα από πρωτότυπη εικονογράφιση ποικίλων ιστορικών ντοκουμέντων. Μέσα από δημιουργικά σκίτσα εξιστορείται η αφήγηση της πόλης της Νίκαιας και η προσφυγική εμπειρία των κατοίκων της. Μια πόλη, η οποία ιδρύθηκε το 1923 έρχεται να μας μιλήσει για τους Μικρασιάτες πρόσφυγες, τη μνήμη και το ίδιο το προσφυγικό φαινόμενο. Με εικαστικό τρόπο αποτυπώνεται το προσφυγικό παρελθόν της Νίκαιας και προσεγγίζεται η δύσκολη και σύνθετη διαδικασία της προσφυγικής εγκατάστασης. Στην Προσφυγική Νίκαια ζωντανεύει η τοπική ιστορία με πρωταγωνιστές τους καθημερινούς ανθρώπους.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι τα παιδιά:

- να κατανοήσουν το προσφυγικό φαινόμενο και την πολυπλοκότητα του
- να κατανοήσουν τη συμβολή των προσφύγων και της μεταναστευτικής κινητικότητας στην εξέλιξη και την πρόοδο των πόλεων και του πολιτισμού
- να καταπολεμηθούν φαινόμενα ρατσισμού και ξενοφοβίας και να αποκτήσουν σεβασμό στην πολιτισμική ετερότητα και στις αξίες των άλλων
- να καλλιεργηθεί η αξία της αλληλεγγύης και του ανθρωπισμού
- να έρθουν πιο κοντά στην ιστορία την τοπική και την οικογενειακή που είναι μέρος της εθνικής και της παγκόσμιας ιστορίας
- να κατανοήσουν ότι η ιστορία δεν είναι ένα μάθημα για το παρελθόν αλλά μας αφορά όλους και έχει προεκτάσεις στο παρόν και το μέλλον
- να σκεφτούν ότι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας δεν είναι μόνο οι μεγάλοι άνδρες και οι ήρωες αλλά και οι απλοί καθημερινοί άνθρωποι
- να καλλιεργήσουν την ιστορική ενσυναίσθηση, δηλαδή να κατανοήσουν τα συναισθήματα, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων μέσα στο συγκεκριμένο κοινωνικό – ιστορικό πλαίσιο

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

8.

Γενετική Μηχανική:**παρεξηγημένη έννοια ή μήπως όχι;**

Η Γενετική Μηχανική αποτελεί έναν κλάδο ταχύτατα αναπτυσσόμενο, ο οποίος προσφέρει εντυπωσιακά αποτελέσματα σε τομείς, όπως η Ιατρική, η Γεωργία, η Βιομηχανία και η Έρευνα. Αποτελεί το σύνολο των τεχνικών εκείνων που χρησιμοποιούνται, ώστε να τροποποιηθεί το γενετικό υλικό των κυττάρων και να μεταφερθεί από έναν οργανισμό σε έναν άλλο. Ταυτίζεται πολλές φορές με την τεχνολογία του ανασυνδυασμένου DNA ενώ κάτω από τη μεγάλη ομπρέλα της έννοιας αυτής περιλαμβάνεται η κλωνοποίηση, η επιλεκτική αναπαραγωγή, η έρευνα βλαστικών κυττάρων. Η προστασία και ο σεβασμός της βιολογικής ποικιλομορφίας αποτελούν μέρος της παγκόσμιας κληρονομιάς της ανθρωπότητας, ενώ αποτελεί και ένα από τα βασικά κλειδιά του κόσμου στην επιβίωση.

Σε ορισμένες περιπτώσεις είναι σαφές ότι η γενετική μηχανική μπορεί να κάνει θαύματα, αλλά δεν πρέπει να παραλείπουμε ότι πρόκειται για μια διαδικασία που περιλαμβάνει τη χειραγώγηση της φύσης. Εκατομμύρια χρόνια έχουν κάνει τον κόσμο έτσι όπως είναι, αλλά οι επιστήμονες έχουν τώρα τη δυνατότητα να τον αλλάξουν δραματικά.

Σκοπός του προγράμματος είναι, μέσα από δραστηριότητες που θα πραγματοποιηθούν, να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές στις έννοιες της Γενετικής Μηχανικής, της Βιοτεχνολογίας και του ανασυνδυασμένου DNA, όπως επίσης και να ενισχύσει την αντίληψη τους ως προς την ορθολογική χρήση της Επιστήμης προς όφελος του ανθρώπου και ευρύτερα του πλανήτη.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

9.

**Ο εντοπισμός και η αξιολόγηση
της ψευδούς είδησης:****Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μυστηρίου
με σύμμαχο τη ρομποτική και
την ψηφιακή αφήγηση**

Πόσο βέβαιοι είμαστε πως το σύνολο των πληροφοριών που προσλαμβάνουμε από την τηλεόραση, το διαδίκτυο και άλλες πηγές, ανταποκρίνονται, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο ποσοστό, στην αλήθεια ή ακόμη και στην πραγματικότητα; Η απόδοση των νέων, των πληροφοριών, στις πηγές όπου αυτά παρουσιάζονται, κρίνεται με ευπιστία ως ικανοποιητική, ανεπαρκής ή κρύβει σκοπιμότητες; Είναι βέβαιο πως οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν αρνητικά την αντίληψη, την ψυχολογία και την κριτική σκέψη των παιδιών, οδηγώντας σε παραπληροφόρηση, διαμόρφωση λανθασμένων πεποιθήσεων, αύξηση του άγχους και της ανασφάλειας, καθώς και σε μειωμένη ικανότητα αξιολόγησης της αξιοπιστίας των πληροφοριών. Αυτές οι συνέπειες μπορούν να επηρεάσουν την αυτοεκτίμηση και την κοινωνική τους συμπεριφορά, καθιστώντας τα παιδιά πιο ευάλωτα στη χειραγώγηση και τις επιπτώσεις της παραπληροφόρησης.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

- Αναγνώριση ψευδών ειδήσεων: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των ψευδών ειδήσεων και να διακρίνουν την αξιόπιστη από την αναξιόπιστη πληροφόρηση.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών ώστε να αξιολογούν τις πηγές πληροφόρησης και να αναλύουν τις πληροφορίες που λαμβάνουν.
- Κατανόηση της επίδρασης: Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν την ψυχολογία και την ψυχική τους υγεία, καθώς και την κοινωνία συνολικά.
- Δημιουργία στρατηγικών προστασίας: Ανάπτυξη στρατηγικών για την προστασία από την παραπληροφόρηση, όπως η χρήση αξιόπιστων πηγών και η διασταύρωση των πληροφοριών.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

10.

Εισαγωγή στην τρισδιάστατη σχεδίαση και εκτύπωση

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει σε μαθητές άνω των 10 ετών, μια μοναδική ευκαιρία να ανακαλύψουν τη μαγεία της τρισδιάστατης σχεδίασης και εκτύπωσης, συνδυάζοντας τα μαθηματικά, την τεχνολογία και τη δημιουργικότητα.

Μέσα από μια βιωματική διαδικασία, οι μαθητές:

1. Ξεκινούν σχεδιάζοντας με χαρτί και μολύβι το ανάπτυγμα ενός ορθογώνιου παραλληλεπίπεδου.
2. Στη συνέχεια, μετατρέπουν το σχέδιό τους σε τρισδιάστατο χάρτινο αντικείμενο, πριν προχωρήσουν στο επόμενο βήμα:
3. Τον ψηφιακό σχεδιασμό του αντικειμένου μέσω του λογισμικού τρισδιάστατης σχεδίασης Doodle 3D, το οποίο αφού επεξεργαστούν, σώζουν σε αρχείο κατάλληλης μορφής (.stl, .3mf κ.α.).
4. Η κορύφωση της δραστηριότητας έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση της δημιουργίας τους, όπου οι μαθητές μεταφέρουν το αρχείο στον 3D εκτυπωτή, παρακολουθούν την εκτύπωσή του και βλέπουν το σχέδιό τους να «ζωντανεύει» μπροστά στα μάτια τους.
5. Η εμπειρία αυτή δεν είναι απλώς μια άσκηση χειροτεχνίας ή τεχνολογίας, αποτελεί μια ολοκληρωμένη μαθησιακή διαδρομή που καλλιεργεί την κατανόηση γεωμετρικών εννοιών, αναπτύσσει δεξιότητες ψηφιακής σχεδίασης και ενισχύει τη δημιουργική σκέψη. Με τη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα εργαλεία του μέλλοντος και αντιλαμβάνονται πώς η γνώση των μαθηματικών και της τεχνολογίας μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τον πραγματικό κόσμο.
6. Με το τέλος της παραπάνω δραστηριότητας, στόχος είναι, οι μεν μαθητές να αποκτήσουν την στοιχειώδη πλέον για την εποχή μας δεξιότητα της 3D σχεδίασης και εκτύπωσης, ενώ οι διδάσκοντες να είναι σε θέση να σχεδιάζουν και εκτυπώνουν, χρηστικά για την ειδικότητά τους διδακτικά εργαλεία-αντικείμενα. (artifacts).

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

11.

Εργαστήριο τρισδιάστατης εκτύπωσης

Οι τρισδιάστατοι εκτυπωτές ανακαλύφθηκαν το 1982 αλλά έγιναν ευρέως γνωστοί από το 2010. Μέχρι το 2020 και μετά, το κόστος τους και η ποιότητα εκτύπωσης των φθηνών εκτυπωτών είναι τέτοιο που μπορεί να μπει σε κάθε σπίτι! Η 3D εκτύπωση μας έδωσε καινούργιες δυνατότητες και τρόπους ώστε να παράγουμε προϊόντα, να περνάμε από την ιδέα στην πράξη με μικρότερο κόστος και πιο γρήγορα. Ας γνωρίσουμε τις δυνατότητες της τρισδιάστατης εκτύπωσης παρέα!

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

- Παρουσίαση των εργαλειομηχανών CNC στους μαθητές και επίδειξη των βασικών λειτουργιών τους ως μεθόδους παραγωγής.
- Παρουσίαση βασικών αρχών μηχανολογίας και ρομποτικής στους μαθητές.
- Εκμάθηση των βασικών αρχών λειτουργίας των τρισδιάστατων εκτυπωτών και των δυνατοτήτων τους μέσω θεωρητικής και πρακτικής προσέγγισης.
- Ανάπτυξη της φαντασίας των μαθητών στο πως θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν αυτή την τεχνολογία για να τους βοηθήσει να λύσουν καθημερινά ή μη προβλήματα τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

12.

Υπεύθυνη Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) για παιδιά

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) (Artificial Intelligence-AI) αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους καταλύτες για την αλλαγή στις σύγχρονες κοινωνίες. Η ανάπτυξή της δεν περιορίζεται μόνο στην τεχνολογική καινοτομία, αλλά πλέον επεκτείνεται σε κάθε πτυχή της κοινωνικής και οικονομικής ζωής, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο ζούμε, εργαζόμαστε και αλληλοεπιδρούμε μεταξύ μας. Η παρούσα εισήγηση παρουσιάζει τι είναι ουσιαστικά η TN και πως μπορούμε να την προσεγγίσουμε με υπευθυνότητα χωρίς να τη φοβόμαστε, εστιάζοντας στη δικαιοσύνη και μεροληψία στους αλγόριθμους, στην ιδιωτικότητα και προστασία των δεδομένων, αλλά και στα ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν από τη χρήση της TN, μέσα από πρακτικές εφαρμογές και παραδείγματα.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Κατανόηση της TN και των δομικών της στοιχείων.
- Απόκτηση βασικών δεξιοτήτων εκπαίδευσης ενός AI μοντέλου.
- Καλλιέργεια δημιουργικότητας μέσα από δραστηριότητες AIUnplugged.
- Κατανόηση και επίγνωση των πιθανών απειλών και κινδύνων που μπορούν.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

13.

Από τον πηλό στην 3D σχεδίαση και εκτύπωση: «Η Τέχνη συναντά την Τεχνολογία»

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει στους μαθητές άνω των 11 ετών μια μοναδική εμπειρία που συνδυάζει την τέχνη, την τεχνολογία, τη γεωμετρία και τη δημιουργική φαντασία. Η δραστηριότητα ξεκινά με τον πηλό, το παραδοσιακό υλικό της γλυπτικής, όπου οι μαθητές πειραματίζονται με βασικές φόρμες και σχήματα, ανακαλύπτοντας τη σημασία της συμμετρίας, του όγκου και της αισθητικής. Στη συνέχεια, η εμπειρία μεταφέρεται στον ψηφιακό κόσμο με τη χρήση ειδικού λογισμικού, μέσα από το οποίο οι μαθητές γνωρίζουν τα εργαλεία της ψηφιακής γλυπτικής και συνειδητοποιούν πώς οι ίδιες αρχές που εφαρμόζονται στον πηλό μεταφέρονται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Η κορύφωση της μαθησιακής διαδρομής έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση των έργων τους, όπου το ψηφιακό μοντέλο παίρνει υλική μορφή και οι μαθητές βιώνουν τη συναρπαστική μετάβαση από την ιδέα στην πραγματικότητα. Η δραστηριότητα αυτή δεν είναι απλώς μια καλλιτεχνική άσκηση αλλά ένα πολυδιάστατο εκπαιδευτικό εργαλείο: ενισχύει την τεχνολογική παιδεία, καλλιεργεί την αισθητική αντίληψη, δίνει χώρο στη δημιουργικότητα και ταυτόχρονα εμβαθύνει σε θεμελιώδεις μαθηματικές έννοιες. Πρόκειται για μια εμπειρία που εμπνέει τους μαθητές να δουν τον εαυτό τους ως καλλιτέχνες, σχεδιαστές και εφευρέτες, ανοίγοντας νέους ορίζοντες στη μάθηση και στη φαντασία τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

14.

Από το βιολί και τον Μπαχ στο Body Percussion και το Hip Hop «Η Τέχνη συναντά την Τεχνολογία»

Ο στόχος της παρουσίασης θα είναι, στο σύντομο αυτό χρόνο και μέσα από κάτι άμεσο, έντονα διαδραστικό αλλά και οικείο να πάρουν οι μαθητές ένα όσο το δυνατόν πιο ισχυρό ερέθισμα. Να τους χαραχθεί η περιέργεια και η αίσθηση ότι μπορούν να το κάνουν και αυτοί, ενώ παράλληλα θα γνωρίσουν και κάτι καινούργιο και διαφορετικό.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Γνωριμία, παιχνίδι, συζήτηση: Θα γνωριστούμε μέσα από διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια και με αφετηρία την πιο κοινή ερώτηση «τι μουσική ακούς;» θα μιλήσουμε για διάφορα είδη μουσικής και θα απαντήσουμε όσες ερωτήσεις προκύψουν.
- Το σώμα και η φωνή ως όργανο: Με εργαλεία το Body Percussion (παραγωγή ήχων και ρυθμικών μοτίβων κρούοντας το σώμα και κάνοντας ήχους με το στόμα κτλ), τη φωνή ως μελωδικό όργανο αλλά και αυτοσχέδιους στίχους (ρίμες, ραπ, Hip Hop) θα προσπαθήσουμε να συνθέσουμε ένα μουσικό κομμάτι.
- Γνωριμία με μουσικά όργανα: Θα παρουσιάσουμε όργανα από όλες τις κατηγορίες οργάνων: κρουστά, έγχορδα (τοξωτό, π.χ. βιολί και νυκτά, π.χ. πολίτικο Λαούτο, σαρόντ - ένα πολύ εντυπωσιακό όργανο από την Ινδία) και πνευστά (φλογέρα και νέυ). Με τη βοήθεια όλων αυτών των οργάνων θα ακουστούν ζωντανά διάφορα μουσικά στυλ και είδη μουσικής (από κλασική μουσική και Μπαχ μέχρι ταξίμια και ανατολίτικους αυτοσχεδιασμούς). Στη συνέχεια οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να περιεργαστούν αυτά τα μουσικά όργανα και να παράγουν ήχο και οι ίδιοι με καθοδήγηση.
- Αυτοσχεδιασμός και ηχογράφηση: Θα παίξουμε-αυτοσχεδιάσουμε χρησιμοποιώντας όλα τα παραπάνω, θα εμπλουτίσουμε το κομμάτι που φτιάξαμε με ήχους και μελωδίες από όργανα και στο τέλος θα το ηχογραφήσουμε με σκοπό να σταλεί σε όλους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

15.

«Να σου πω μια ιστορία;»:

Πώς τα εκφραστικά μας μέσα εμπνέονται
ελεύθερα και δημιουργούν ιστορίες,
με αφορμή τη ζωγραφική

Πόσο εκπαιδευμένη, αλήθεια, είναι η φαντασία μας, να μπορεί να γεννήσει στη στιγμή, μια αυτοσχέδια ιστορία; Πως μπορεί ένας πίνακας ζωγραφικής να μας εμπνεύσει για να αφηγηθούμε το πριν ή το μετά της εικόνας που απεικονίζει; Τελικά, τι θα μας έλεγε η Μόνα Λίζα αν δεν χαμογελούσε και μπορούσε να μας μιλήσει;

Σε αυτό το πρόγραμμα συνδυάζεται το θέατρο-γονιός όλων των αφηγήσεων και των εικόνων-με την ζωγραφική, δημιουργώντας έναν πρωτοποριακό- βιωματικό κόσμο, όπου οι μαθητές με «αποσκευές» την φαντασία τους, τα όνειρά τους αλλά και το σύνολο των εκφραστικών τους μέσων, καλούνται μέσα από έναν ζωγραφικό πίνακα να επινοήσουν έναν κόσμο ολότελα αυτοσχέδιο, πρωτότυπο και χειροποίητο από τους ίδιους.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Να καλλιεργήσουν τα αισθητικά και αισθητηριακά τους εργαλεία.
- Να εξοικειωθούν με την λειτουργία της αφήγησης και του αυτοσχεδιασμού.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα της ομαδικής συνεργασίας μέσω της λειτουργίας του θεάτρου.
- Να αποκτήσουν οι μαθητές μία σφαιρική εικόνα για την ζωγραφική
- Να συνειδητοποιήσουν τον καθοριστικό ρόλο και την αξία της συνδυαστικής χρήσης των τεχνών (θέατρο, ζωγραφική).
- Τέλος θα το ηχογραφήσουμε με σκοπό να σταλεί σε όλους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

16.

Μπες στη θέση μου:**σπάμε τα στερεότυπα και είμαστε
μαζί ενάντια στην έμφυλη βία**

Τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότερα περιστατικά έμφυλης βίας έρχονται στο φως. Έμφυλη βία αποτελεί οποιαδήποτε πράξη βίας που στοχεύει σε κάποιον λόγω του φύλου του και συνήθως αφορά στη βία κατά των γυναικών και των κοριτσιών. Η έμφυλη βία πηγάζει από τα στερεότυπα που προσδίδουν άνισα χαρακτηριστικά και δικαιώματα στα δύο φύλα, ενώ μπορεί να εμφανιστεί με πολλές μορφές και να επηρεάσει το άτομο τόσο σε συναισθηματικό, όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ:

- Αναγνώριση της έμφυλης βίας: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά της έμφυλης βίας και να διακρίνουν την εμφάνισή της.
- Καλλιέργεια ενσυναίσθησης: Οι μαθητές θα εξασκηθούν στο να «μπαίνουν στη θέση του άλλου» και να σκέφτονται πως μπορεί να αισθάνεται το άτομο που υπόκειται έμφυλη βία. Με τον τρόπο αυτό, θα κατανοήσουν και θα ευαισθητοποιηθούν στις επιδράσεις της έμφυλης βίας στην ψυχική υγεία του ατόμου.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Οι μαθητές θα καλλιεργήσουν κριτική σκέψη απέναντι σε περιστατικά έμφυλης βίας, ώστε να είναι σε θέση να τα αξιολογούν και να τα διακρίνουν στην καθημερινότητά τους.
- Ανάπτυξη στρατηγικών αντιμετώπισης και προστασίας: Οι μαθητές θα εκπαιδευτούν και θα υιοθετήσουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση της έμφυλης βίας όταν την αντιλαμβάνονται σε τρίτους, ενώ, παράλληλα, θα αναπτύξουν στρατηγικές για την δική

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

17.

Δεν περισσεύει κανείς:
καλλιεργώντας τη θετική
και συμπεριληπτική συμπεριφορά

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Δεν Περισσεύει κανείς: καλλιεργώντας την θετική και συμπεριληπτική συμπεριφορά» στοχεύει στην καλλιέργεια θετικών στάσεων και συμπεριφορών, εστιάζοντας στην αξία του «συν-παίζουν» και του «συν-εργάζεσθαι» αφήνοντας στην άκρη το άγχος του ανταγωνισμού και της επίτευξης της νίκης. Η συνεργασία είναι μία από τις κεντρικές αρχές και αξίες της Εκπαίδευσης για την Ειρήνη. «Αν η συνεργασία ήταν η κυριότερη μορφή συμπεριφοράς σε όλα τα επίπεδα της κοινωνίας – από την οικογένεια και τις κοινότητες έως ολόκληρα έθνη και κράτη – η ανθρωπότητα θα ήταν ένα μεγάλο βήμα πιο κοντά στην Παγκόσμια Ειρήνη».

Οι δραστηριότητες του προγράμματος αντλούνται από τη βιωματική εκπαίδευση, από κλασικά παραδοσιακά παιχνίδια, την Εκπαίδευση για την Ειρήνη κ.α. και εστιάζουν στην ευγενή άμιλλα, την συνεργασία και τη «συνενοχή». Μέσω του προγράμματος οι μαθητές παίζοντας και δημιουργώντας επεξεργάζονται βασικές αξίες της συνύπαρξης και αναστοχάζονται σε σχέση με το πως μπορούν να είναι δημιουργικοί μέσα στους ορισμένους και απαραίτητους κανόνες. Η φιλοσοφία των δραστηριοτήτων βασίζεται στην ισότητα και αφήνει στο περιθώριο την συνηθισμένη αρχή του ανταγωνισμού «εγώ είμαι καλύτερος γιατί εσύ είσαι χειρότερος».

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

18.

Μετάβαση στην εφηβεία και σχολικός εκφοβισμός

Θέμα του προγράμματος είναι η περιπέτεια της εφηβείας και η αγωνιώδης διαδικασία των εφήβων να βρουν απαντήσεις στις ερωτήσεις «Ποιος είμαι;» και «Ποια είναι η θέση μου στον κόσμο;». Σε αυτό το παιχνίδι αναζήτησης απαντήσεων πρωταγωνιστικό ρόλο διαδραματίζουν οι φίλοι και η οικογένεια κάνοντας τη ζωή περισσότερο περίπλοκη για τον νέο και τη νέα.

ΒΑΣΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

- οι αλλαγές που παρατηρούνται στη μετάβαση από την παιδική στην εφηβική ηλικία.
- οι σχέσεις με τους συνομήλικους και με τους γονείς στην πρώτη εφηβεία.
- ο φόβος που προκαλείται από τη θυματοποίηση, τον αποκλεισμό και την απομόνωση στο σχολείο.
- η ευθύνη όσων δεν συμμετέχουν ενεργά αλλά παρατηρούν περιστατικά εκφοβισμού (ανηλίκων και ενηλίκων).

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

19.

Διαχείριση Άγχους και Συναισθηματική Ενδυνάμωση για Παιδιά & Εφήβους

Ένα βιωματικό πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις ανάγκες των εφήβων.

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με απλές αλλά ουσιαστικές τεχνικές διαχείρισης άγχους, συγκέντρωσης και αυτορρύθμισης, ώστε να ανταπεξέρχονται καλύτερα στις απαιτήσεις του σχολείου και της καθημερινότητας. Το πρόγραμμα ενισχύει επίσης την αυτογνωσία, την ενσυναίσθηση και τις κοινωνικές τους δεξιότητες.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Θα μάθουμε τρόπους να διαχειριζόμαστε το άγχος (π.χ. πριν από εξετάσεις, διαγωνίσματα, παρουσιάσεις).
- Θα δουλέψουμε με ασκήσεις αναπνοής, χαλάρωσης και συγκέντρωσης
- Θα εξοικειωθούμε με τεχνικές ενσυνειδητότητας (mindfulness) (π.χ. σύντομες ασκήσεις παρατήρησης σκέψεων και συναισθημάτων).
- Θα αναπτύξουμε δεξιότητες συναισθηματικής ρύθμισης (π.χ. πώς να εκφράζω θυμό ή απογοήτευση χωρίς συγκρούσεις, πώς να αντιμετωπίζω τις συγκρούσεις).
- Θα καλλιεργήσουμε την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία στην ομάδα (π.χ. μέσα από συζητήσεις, παιχνίδια ρόλων).
- Θα δουλέψουμε πάνω στην αυτοεκτίμηση και την ψυχική ανθεκτικότητα (π.χ. πώς στέκομαι απέναντι στην αποτυχία, πώς συνεχίζω μετά από μια δυσκολία).

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

20.

**«Γεωμετρικά Τοπία στην Τέχνη»
Αξιοποιώντας την Επαυξημένη
Πραγματικότητα (AR) στην Εκπαίδευση**

Το παρόν εργαστήριο εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο STEAM και επικεντρώνεται στη διεπιστημονική σύνδεση της γεωμετρίας με την τέχνη μέσω της επαυξημένης πραγματικότητας (AR). Οι μαθητές/τριες, θα εξερευνήσουν γεωμετρικά μοτίβα σε έργα τέχνης, αξιοποιώντας τους πίνακες του Ιδρύματος Λασκαρίδη και στη συνέχεια χρησιμοποιώντας σύγχρονα ψηφιακά διαδικτυακά εργαλεία. Με τη χρήση των εφαρμογών GeoGebra και Artivive, θα γνωρίσουν τον τρόπο με τον οποίο η γεωμετρία μπορεί να αναδειχθεί και να συνδυαστεί με την αισθητική και τη δημιουργικότητα στην τέχνη.

ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Το πρόγραμμα επιδιώκει να ενισχύσει την κατανόηση βασικών γεωμετρικών εννοιών μέσα από την αναγνώριση και τη μελέτη σχημάτων και μοτίβων σε έργα τέχνης. Οι μαθητές/τριες καλούνται να συνδέσουν τη θεωρητική γνώση της Γεωμετρίας με παραδείγματα από τον εικαστικό κόσμο, αξιοποιώντας παράλληλα ψηφιακά εργαλεία για τη σχεδίαση και την επεξεργασία γεωμετρικών μορφών. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη διαθεματική σύνδεση της Τέχνης με τις Φυσικές Επιστήμες, αναδεικνύοντας την αλληλεπίδραση μεταξύ δημιουργικής έκφρασης και μαθηματικής σκέψης. Η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας προσφέρει ένα σύγχρονο μέσο ερμηνείας και παρουσίασης των έργων, ενώ η ομαδική εργασία ενθαρρύνει τη συνεργασία και την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

21.

«Ηχητικά Πορτρέτα»**μια δημιουργική εξερεύνηση του ήχου
μέσα από το σώμα, την τεχνολογία
και τις φυσικές επιστήμες Εκπαίδευση**

Στο πλαίσιο της διαθεματικής εκπαίδευσης STEAM, το συγκεκριμένο εργαστήριο προσκαλεί τους μαθητές/τριες σε μια βιωματική εξερεύνηση του ήχου, μέσα από το σώμα, την τεχνολογία και τη δημιουργική αφήγηση. Ξεκινώντας με ρυθμούς και ήχους του σώματος, ανακαλύπτουν βασικές ηχητικές έννοιες μέσα από την κίνηση και την ενσώματη έκφραση, ενώ στη συνέχεια προχωρούν σε παρατήρηση και ανάλυση φασματογραφημάτων με τη βοήθεια ψηφιακών εργαλείων. Οι μαθητές/τριες πειραματίζονται με ηχητικά κύματα, παρατηρώντας τη μορφή, την ένταση και τη συχνότητά τους, και στη συνέχεια δημιουργούν τα δικά τους «ηχητικά πορτρέτα», συλλογικές ηχητικές συνθέσεις που περιλαμβάνουν φωνητική αφήγηση και ηχοτοπία με ήχους του σώματος και αντικείμενα του χώρου. Με αυτόν τον τρόπο, μετατρέπουν την επιστημονική παρατήρηση του ήχου σε εργαλείο έκφρασης, αφήγησης και δημιουργικής σκέψης.

ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Η δράση αποσκοπεί στην εξοικείωση του μαθητικού κοινού με θεμελιώδεις φυσικές έννοιες που σχετίζονται με τον ήχο, όπως η ταλάντωση, η συχνότητα, η ένταση και το πλάτος, μέσα από βιωματικές, αισθητηριακές και δημιουργικές δραστηριότητες. Παράλληλα, προσεγγίζεται ο ήχος ως μορφή επικοινωνίας, καλλιτεχνικής έκφρασης και αφήγησης. Οι μαθητές/τριες καλούνται να παρατηρήσουν τον ήχο ως φυσικό φαινόμενο, να τον «δουν» μέσα από φασματογραφήματα και να εμπλακούν προσωπικά και συλλογικά στην ηχογράφηση και την σύνθεση. Με αυτόν τον τρόπο αναπτύσσονται δεξιότητες παρατήρησης, πειραματισμού, συνεργασίας και δημιουργικής σκέψης, ενώ τονίζεται η δυναμική αλληλεπίδραση επιστήμης και τέχνης στην εκπαιδευτική διαδικασία.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

22.

«Το δικό σου 1821»:**πώς θυμόμαστε την Ελληνική Επανάσταση του 1821 στο διαδίκτυο;**

Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε την ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο για να μάθουν οι νέοι άνθρωποι Ιστορία με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο; Πώς μπορούμε να εξοικειωθούμε με συγκεκριμένα ιστορικά γεγονότα ή ιστορικές περιόδους με νέες ψηφιακές μεθόδους; Πώς μπορούμε να κατανοήσουμε τους τρόπους διαμόρφωσης της ιστορικής μας μνήμης για το παρελθόν με άμεσο και βιωματικό τρόπο στη σύγχρονη ψηφιακή δημόσια σφαίρα, το διαδίκτυο;

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Βασικός στόχος του προγράμματος είναι να μάθουν οι μαθήτριες/τές ότι με απλό, ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο ότι:

1. το παρελθόν δεν είναι κάτι μακρινό και ξένο
2. η ενασχόληση με το παρελθόν είναι κάτι που μπορούν να κάνουν και οι ίδιοι μόνοι τους, σε παρέες με κοινά ενδιαφέροντα, σε ομάδες στο σχολείο, με την οικογένειά τους, κ.λπ.
3. το διαδίκτυο είναι ένας νέος δημόσιος χώρος όπου, εκτός από παιχνίδια ή φίλους, followers κ.λπ., μπορούμε να κάνουμε Ιστορία, να γίνουμε Ιστορικοί και έτσι να μάθουμε για το παρελθόν με βιωματικό τρόπο και να καλλιεργήσουμε την ιστορική μας σκέψη.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

23.

Περί ήχου

Ο ήχος μαζί με το φως αποτελούν τα κύρια μέσα αλληλεπίδρασης του ανθρώπου με το περιβάλλον. Το πρόγραμμα έχει ως στόχο τη διαδραστική παρουσίαση μέσα από απλές πειραματικές δραστηριότητες των ιδιοτήτων και των χαρακτηριστικών του ήχου και την εφαρμογή τους στην τεχνολογία και στη μουσική. Επιπλέον, το πρόγραμμα περιλαμβάνει δραστηριότητες για τον ρόλο του αυτιού στην λειτουργία της ακοής.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Οι μαθητές και οι μαθήτριες που θα λάβουν μέρος στο πρόγραμμα:

- Θα ενημερωθούν μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων για το πώς παράγεται ο ήχος και ποια είναι τα χαρακτηριστικά του.
- Θα μπορούν να δημιουργήσουν απλά μουσικά όργανα με αντικείμενα που υπάρχουν στο σπίτι τους.
- Θα πληροφορηθούν για τον ρόλο που παίζει το αυτί στην λειτουργία της ακοής.
- Θα συνεργαστούν προσπαθώντας να εξηγήσουν όσα παρατηρούν.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

24.

Φως και χρώμα.**Εκεί που συναντιούνται η φυσική,
η βιολογία και η τεχνολογία**

Είναι, ίσως, περιττό να γραφτεί πόσο σημαντική είναι η έγχρωμη όραση, η ικανότητα του ανθρώπου να διακρίνει χρώματα. Η τριχρωματική θεωρία, που οικοδομήθηκε τον 19ο αιώνα με πρωτοπόρους τους Young και Helmholtz, εξηγεί την αντίληψη των χρωμάτων ως το αποτέλεσμα της λειτουργίας των ειδικών φωτοϋποδοχέων που υπάρχουν στον ανθρώπινο αμφιβληστροειδή και ονομάζονται κωνία.

Το πρόγραμμα έχει ως στόχο την εξοικείωση των μαθητών με τη θεωρία, τη σχέση της με την ανθρώπινη φυσιολογία και τις τεχνολογικές εφαρμογές της μέσω μίας σειράς πειραματικών δραστηριοτήτων χρησιμοποιώντας κυρίως υλικά χαμηλού κόστους. Επίσης, θα δοθεί ιδιαίτερη βαρύτητα στο θέμα της δυσχρωματοψίας.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Οι μαθητές και οι μαθήτριες που θα λάβουν μέρος στο πρόγραμμα:
- Θα ενημερωθούν μέσω βιωματικών δραστηριοτήτων για την τριχρωματική θεωρία και για τον τρόπο με τον οποίον αντιλαμβανόμαστε το χρώμα.
- Θα παρατηρήσουν μέσω απλών επιδείξεων με ποιον τρόπο η τεχνολογία εκμεταλλεύεται την τριχρωματική θεωρία για να αναπαράγει το χρώμα στις οθόνες (τηλεοράσεις, οθόνες, κινητά τηλέφωνα κ.λπ.).
- Θα συνεργαστούν προσπαθώντας να εξηγήσουν τα όσα παρατηρούν.
- Θα αναλογιστούν την αμφίδρομη σχέση επιστήμης και τεχνολογίας.
- Θα πληροφορηθούν για τη δυσχρωματοψία και θα αντιληφθούν τα καθημερινά προβλήματα που μπορεί να αντιμετωπίζει ένα άτομο που αδυνατεί να διακρίνει κάποια χρώματα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

25.

Ο Κλέφτης του π:**Ένα Ιστορικό μυστήριο**

Το σεμινάριο «Ο Κλέφτης του π» προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία στους μαθητές και τις μαθήτριες να εμβαθύνουν στην ιστορία ενός από τους πιο θεμελιώδεις μαθηματικούς αριθμούς – του αριθμού π – και να αναλάβουν τον ρόλο «ιστορικών-ντετέκτιβ» για να λύσουν το υποθετικό μυστήριο του «χαμένου» αριθμού. Οι συμμετέχοντες, υπό την καθοδήγηση του εισηγητή, θα συνεργαστούν σε ομάδες για να μελετήσουν τα αποδεικτικά στοιχεία και τα αρχεία, τα οποία αποτελούν το βασικό εργαλείο της ιστορικής έρευνας, και θα χρησιμοποιήσουν την κριτική σκέψη και τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να κατασκευάσουν τη δική τους εκδοχή της ιστορίας.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Ο σκοπός του διεπιστημονικού αυτού σεμιναρίου είναι να επιτρέψει στους μαθητές και στις μαθήτριες να «ανακαλύψουν» την ιστορία και την έννοια του αριθμού π μέσα από προσωπική έρευνα και ενεργό συμμετοχή. Οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν θα δεχτούν παθητικά την πληροφορία, αλλά θα δημιουργήσουν τη γνώση μέσω της προσπάθειας επίλυσης ενός ιστορικού γρίφου και μέσω της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους. Μέσω αυτής της διαδικασίας, το πρόγραμμα ενισχύει την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων. Ταυτόχρονα πετυχαίνει και μια πρώτη γνωριμία των μαθητών με τον τρόπο που γράφεται η ιστορία της επιστήμης.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

26.

Η λογοτεχνία και η ιστορία συναντούν το κόμικ

Σκοπός του διαθεματικού εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να προσεγγίσει τη λογοτεχνία και την ιστορία της Σύγχρονης και Νεότερης Ελλάδας μέσα από την τέχνη του κόμικ.

Ορμώμενοι από τις διδακτικές μεθόδους του Πανεπιστημίου Harvard Artful thinking, οι μαθητές/τριες επιλέγουν ένα απόσπασμα κειμένου, ποιήματος ακόμα και τραγουδιού από την περίοδο της Σύγχρονης και Νεότερης Ελλάδας και το οπτικοποιούν με τεχνικές του κόμικ (σχεδιασμός χαρακτήρα, φόντο, πλοκή, καρέ, ηχητικά εφέ κ.α). Αρχικά, θα καταπιαστούν με προϋπάρχουσες γνώσεις για τις κοινωνικές συνθήκες της Ελλάδας που παρουσιάζονται στο επιλεγμένο συγγραφικό/μουσικό έργο και θα δημιουργήσουν καρέ τα οποία αναπαριστούν τις σκηνές, αλλά και τα νοήματα των κειμένων. Συγκεκριμένα, θα φανταστούν εικόνες από το φυσικό ή αστικό περιβάλλον, την ενδυμασία των χαρακτήρων, την τεχνολογία και την αρχιτεκτονική της εποχής. Επιπλέον, θα στήσουν τις σκηνές σύμφωνα με την τεχνική της “αρχής - μέσης και τέλους” της μεθόδου του Artful thinking, όπου θα διερευνήσουν τη συνοχή των εικόνων τους, καθώς και τη γραμμικότητα της αφήγησής τους.

ΣΤΟΧΟΙ

- Να γνωρίσουν ή/και να εμπλουτίσουν τις ιστορικές και λογοτεχνικές τους γνώσεις.
- Να οξύνουν την κριτική τους σκέψη και παρατηρητικότητα.
- Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
- Να αναπτύξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες.
- Να καλλιεργήσουν το συνεργατικό τους πνεύμα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

27.

Η γυναίκα στο Βυζάντιο:**ρόλοι, δύναμη και καθημερινή ζωή**

Από την οικογενειακή ζωή έως τον αυτοκρατορικό θρόνο, οι γυναίκες του Βυζαντίου συμμετείχαν ενεργά στον κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό βίο, συμβάλλοντας καθοριστικά στη διαμόρφωση της φυσιογνωμίας της αυτοκρατορίας. Οι ιστορίες τους, προερχόμενες από όλα τα κοινωνικά στρώματα —ανώνυμες ή επώνυμες—, αποτυπώνουν τις ανησυχίες τους, φωτίζουν τις προκλήσεις που κλήθηκαν να ξεπεράσουν και αναδεικνύουν τα επιτεύγματά τους. Καθώς η βυζαντινή κοινωνία περνούσε περιόδους θεμελιωδών αλλαγών οι γυναίκες άφησαν πίσω τους πλούσιο υλικό, μέσα από το οποίο μπορούμε σήμερα να αντλήσουμε πολύτιμες πληροφορίες για καίριες πτυχές της ζωής τους.

Σκοπός του προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να ανακαλύψουν τους ποικίλους ρόλους που διαδραμάτιζε η γυναίκα στη βυζαντινή κοινωνία αξιοποιώντας γραπτές μαρτυρίες και εικονιστικό υλικό της εποχής.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να κατανοήσουν τις κοινωνικές θέσεις της γυναίκας στο Βυζάντιο.
- να αναγνωρίζουν τους περιορισμούς αλλά και τις δυνατότητες που είχαν οι γυναίκες, ανάλογα με το οικογενειακό και κοινωνικό τους περιβάλλον.
- να αντιληφθούν τα δικαιώματα των γυναικών την περίοδο αυτή και τις σημαντικότερες αλλαγές που συντελέστηκαν στο πέρασμα των αιώνων.
- να καλλιεργήσουν κριτική σκέψη πάνω σε θέματα ισότητας και κοινωνικών ρόλων.
- να εκτιμήσουν τη βαρύτητα της συμβολής των γυναικών στην ιστορική εξέλιξη της αυτοκρατορίας.
- να συγκρίνουν τη θέση της γυναίκας στο Βυζάντιο με τη θέση της στη σύγχρονη κοινωνία.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

28.

Κατοχή και Αντίσταση στην καθημερινή ζωή

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Κατοχή και Αντίσταση στην καθημερινή ζωή» παρουσιάζει τη ζωή στις πόλεις την περίοδο της Κατοχής, και τον καθημερινό αντιστασιακό αγώνα των κατοίκων για την επιβίωση και την απελευθέρωση από τις δυνάμεις του Άξονα. Την περίοδο της Κατοχής η Ελλάδα υπέστη τεράστιες ανθρώπινες απώλειες και υλικές καταστροφές. Η έκταση της καταστροφής ήταν ανυπολόγιστη και οι επιπτώσεις εκείνης της περιόδου σημάδεψαν τη συλλογική μνήμη. Στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα αναφερθούμε στον διαμελισμό της χώρας στην τριπλή ζώνη Κατοχής και τις συνέπειες που είχε.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι τα παιδιά:

- να κατανοήσουν την περίοδο της τριπλής Κατοχής και τις συνέπειές της.
- να συνδέσουν τον αγώνα της επιβίωσης και της ελευθερίας με το αντιστασιακό κίνημα.
- να κατανοήσουν ότι απλοί άνθρωποι βρέθηκαν στο επίκεντρο των εξελίξεων και του απελευθερωτικού αγώνα.
- να εκτιμήσουν την αξία της αλληλεγγύης.
- να μάθουν για τον δωσιλογισμό και τα Τάγματα Ασφαλείας.
- να καλλιεργήσουν το αντιπολεμικό και αντιφασιστικό πνεύμα και τις αξίες της δημοκρατίας, της ελευθερίας και της ανεξαρτησίας.
- να έρθουν πιο κοντά στην ιστορία και να ανακαλύψουν συνδέσεις με την τοπική και την οικογενειακή τους ιστορία.
- να κατανοήσουν ότι η ιστορία δεν είναι ένα μάθημα για το παρελθόν, αλλά μας αφορά όλους και έχει προεκτάσεις στο παρόν και το μέλλον.
- να σκεφτούν ότι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας δεν είναι μόνο οι μεγάλοι άνδρες και οι ήρωες, αλλά και οι απλοί καθημερινοί άνθρωποι.
- να καλλιεργήσουν την ιστορική ενσυναίσθηση, δηλαδή να κατανοήσουν τα συναισθήματα, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων μέσα στο συγκεκριμένο κοινωνικό – ιστορικό πλαίσιο.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

29.

Λευκός Νάνος – Θέατρο και Εικονική Πραγματικότητα (VR) μέσα στο εργαστήριο του φυσικού J. R. Oppenheimer

Ο Λευκός Νάνος (White Dwarf) σε σκηνοθεσία Γιολάντας Μαρκοπούλου, είναι μία καινοτόμος VR θεατρική εμπειρία που συνδυάζει την τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας με την παραστατική τέχνη και την ιστορική μνήμη. Το έργο παρουσιάζει με όρους εικονικής πραγματικότητας, ένα κομμάτι της ιστορίας της «γέννησης» της πρώτης ατομικής βόμβας από τον φυσικό J. Robert Oppenheimer. Τι είναι όμως ο «Λευκός Νάνος»; Είναι ένα αστέρι που αφού εξάντλησε όλη του την ενέργεια, πεθαίνει μέσα στην απόλυτη σιωπή, χωρίς να εκραγεί. Πώς θα ήταν άραγε η ανθρωπότητα, εάν η ατομική βόμβα ακολουθούσε την ίδια μοίρα με ένα «Λευκό νάνο» και αντί να σκορπίσει την καταστροφή, έμενε βουβή, μέσα σε ένα δωμάτιο για να καταλήξει έκθεμα σε ένα μουσείο του μέλλοντος;

Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να μπουν μέσα στην ιστορία της δημιουργίας της πρώτης ατομικής βόμβας μέσα από θεατρικό παιχνίδι και να συμμετάσχουν σε μια σύντομη διαδραστική σκηνή, η οποία τους επιτρέπει να βιώσουν ενεργά τη σύνδεση επιστήμης, τεχνολογίας και ηθικών διλημμάτων. Ακολουθεί η προβολή της VR ταινίας στα αγγλικά - διάρκειας 15 λεπτών, στην οποία οι συμμετέχοντες φορούν headset και βιώνουν την εμπειρία ατομικά. Η δράση ολοκληρώνεται με συζήτηση και σχολιασμό, που συνδέει το βιωματικό μέρος με το ιστορικό και φιλοσοφικό πλαίσιο του έργου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

30.

Ιστορία τέχνης – Καλλιτέχνες:**Μυστήριο στο Μουσείο –****Υπόθεση Κωνσταντίνος Βολανάκης**

Ένας πολύτιμος πίνακας του μεγάλου ζωγράφου Κωνσταντίνου Βολανάκη έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς από το Μουσείο. Ο κόσμος του τέχνης είναι αναστατωμένος και οι ύποπτοι πολλοί, ο καθένας με τα δικά του κίνητρα. Ένας συλλέκτης που θα έκανε τα πάντα για να τον αποκτήσει, ο διευθυντής του μουσείου που γνωρίζει καλά όλα τα μυστικά του χώρου, η συντηρήτρια έργων τέχνης με την ιδιαίτερη σχέση της με τους πίνακες, ένας έμπορος έργων που αναζητά σπάνιες ευκαιρίες και μια ιστορικός τέχνης που ξέρει κάθε λεπτομέρεια για τον καλλιτέχνη και την εποχή του. Οι μαθητές μεταμορφώνονται σε πραγματικούς ερευνητές. Θα εξετάσουν προσεκτικά τα έργα του Βολανάκη, θα συλλέξουν στοιχεία από τους ύποπτους και θα συμμετάσχουν σε μια ανακριτική διαδικασία που θα τους οδηγήσει βήμα-βήμα πιο κοντά στη λύση του μυστηρίου. Καθ' όλη τη διάρκεια, θα γνωρίσουν τη ζωή του καλλιτέχνη, την ιστορική εποχή που ζούσε και τα μυστικά πίσω από τα έργα του. Μέσα από την παρατήρηση, τη συνεργασία και τη σκέψη, οι μαθητές θα πρέπει να συνδέσουν τα στοιχεία, να κάνουν υποθέσεις και να καταλήξουν στον ένοχο. Θα καταφέρουν να βρουν τη λύση του μυστηρίου;

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

31.

Έργα τέχνης – Καλλιτέχνες: Η κρυμμένη Ιστορία

Τι ιστορίες μπορεί να γεννηθούν μέσα από ένα έργο τέχνης; Μέσα από την τέχνη και χρησιμοποιώντας την ανάπτυξη ιδεών αλλά και τη ζωγραφική, τα παιδιά θα ανακαλύψουν πώς η Ιστορία και η Καλλιτεχνική Έκφραση συνδέονται στενά.

Με αφορμή το έργο του Βάλια Σεμερτζίδη που βρίσκεται στη μόνιμη έκθεση του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη, οι μαθητές καλούνται να συμμετέχουν σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της έκφρασης, αλλά και στην γνωριμία τους με την ιστορία της Ελλάδας του 20ου αιώνα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μάθησης μέσα από την τέχνη όπου αποσκοπεί στο να ενισχύσει την δημιουργικότητα και την φαντασία. Με την ενσωμάτωση της δημιουργίας ιστοριών στα έργα τέχνης, οι μαθητές θα μάθουν να παρατηρούν πιο προσεκτικά, να «διαβάζουν» τις εικόνες, να εμπλουτίζουν τη φαντασία τους και να καλλιεργούν την φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Έτσι, θα έρθουν πιο κοντά όχι μόνο στον καλλιτέχνη και το έργο του, αλλά και σε μια ολόκληρη ιστορική περίοδο που ζωντανεύει μπροστά τους μέσα από τη ζωγραφική.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

32.

Τα Πρόσωπα της Αγάπης στον Ρίτσο»**Μία διαδραστική περιπλάνηση
στο ποιητικό σύμπαν του Γιάννη Ρίτσου**

Η αγάπη αποτελεί έναν από τους βασικότερους θεματικούς άξονες στην ποίηση του Γιάννη Ρίτσου, με ποικίλες μορφές και εκφράσεις: ερωτική, μητρική, πατρική, αδελφική και βαθιά ανθρώπινη. Μέσα από συμβολισμούς, εικόνες, σιωπές και απλότητα, ο Ρίτσος αποδίδει την αγάπη όχι μόνο ως συναίσθημα, αλλά ως υπαρξιακή ανάγκη και πράξη αντίστασης, ως δύναμη παρηγορητική ή βαθιά τραγική. Για τον λόγο αυτόν η αγάπη στον Ρίτσο δεν είναι ποτέ απλώς ρομαντική αλλά αναπτύσσεται πάντα στο πλαίσιο της ιστορικής, της κοινωνικής ή της υπαρξιακής διάστασης.

Με πλαίσιο αναφοράς τα Νέα Προγράμματα Σπουδών για τη Λογοτεχνία στο Γυμνάσιο παρουσιάζουμε ένα συμπυκνωμένο ωστόσο ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που φιλοδοξεί να οδηγήσει τους μαθητές και τις μαθήτριες στο ποιητικό Σύμπαν του Γιάννη Ρίτσου και να τους μυήσει στην προσωπική καλλιτεχνική του μυθολογία, στη συνθετική του δύναμη και στη μορφοπλαστική του ποικιλία. Με όχημα το έργο του μεγάλου ποιητή οι μαθητές και οι μαθήτριες θα έχουν τη δυνατότητα να αναγνωρίσουν και να περιγράψουν τις διαφορετικές μορφές της αγάπης (μητρική, πατρική, ερωτική, ανθρώπινη) στα ποιήματα του Γιάννη Ρίτσου, να συνδεθούν συναισθηματικά με τους ήρωες και τις φωνές των ποιημάτων και τελικά να εκφράσουν προσωπικές σκέψεις και συναισθήματα που προκαλεί η ποιητική απόδοση της αγάπης στο έργο του μεγάλου ποιητή. Στο ταξίδι τους αυτό στον ποιητικό κόσμο του Γιάννη Ρίτσου οι συμμετέχοντες μαθητές και μαθήτριες θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν διακαλλιτεχνικό υλικό, δραστηριότητες δημιουργικής γραφής καθώς και εργαλεία ψηφιακά όπως και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης με στόχο να παραγάγουν τον προσωπικό τους ποιητικό λόγο προσδίδοντας έτσι μία νέα διάσταση στη διδακτική εμπειρία.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ

33.

Το ταξίδι μου μέσα από την ιστορία και τη λογοτεχνία – δημιουργώ ένα μικρό βιβλίο

Σκοπός του διαθεματικού εκπαιδευτικού προγράμματος είναι να προσεγγίσει ταξιδιωτικά λογοτεχνικά κείμενα μέσα από την βιβλιοδεσία και τη γραφιστική.

Θέτοντας ως αφετηρία ταξιδιωτικά λογοτεχνικά κείμενα του 20ου αιώνα και περιηγητικούς χάρτες, οι μαθητές/τριες καλούνται να φανταστούν μια δική τους πορεία σε διάφορα σημεία της γης, όπου γνωρίζουν άλλους πολιτισμούς, μπλέκονται σε περιπέτειες και ανακαλύπτουν αρχαία αλλά και σύγχρονα ευρήματα.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Να εξοικειωθούν με λογοτεχνικά και καλλιτεχνικά ρεύματα του 20ου αιώνα.
- Να γνωρίσουν ιστορικές περιηγήσεις.
- Να ενισχύσουν την κριτική τους σκέψη και τη φαντασία τους.
- Να αναπτύξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες.
- Να καλλιεργήσουν το συνεργατικό τους πνεύμα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

1.

Ο Κλέφτης του π:**Ένα Ιστορικό μυστήριο**

Το σεμινάριο «Ο Κλέφτης του π» προσφέρει μια μοναδική ευκαιρία στους μαθητές και τις μαθήτριες να εμβαθύνουν στην ιστορία ενός από τους πιο θεμελιώδεις μαθηματικούς αριθμούς – του αριθμού π – και να αναλάβουν τον ρόλο «ιστορικών-ντετέκτιβ» για να λύσουν το υποθετικό μυστήριο του «χαμένου» αριθμού. Οι συμμετέχοντες, υπό την καθοδήγηση του εισηγητή, θα συνεργαστούν σε ομάδες για να μελετήσουν τα αποδεικτικά στοιχεία και τα αρχεία, τα οποία αποτελούν το βασικό εργαλείο της ιστορικής έρευνας, και θα χρησιμοποιήσουν την κριτική σκέψη και τις δεξιότητές τους στην επίλυση προβλημάτων για να κατασκευάσουν τη δική τους εκδοχή της ιστορίας.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Ο σκοπός του διεπιστημονικού αυτού σεμιναρίου είναι να επιτρέψει στους μαθητές και στις μαθήτριες να «ανακαλύψουν» την ιστορία και την έννοια του αριθμού π μέσα από προσωπική έρευνα και ενεργό συμμετοχή. Οι μαθητές και οι μαθήτριες δεν θα δεχτούν παθητικά την πληροφορία, αλλά θα δημιουργήσουν τη γνώση μέσω της προσπάθειας επίλυσης ενός ιστορικού γρίφου και μέσω της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους. Μέσω αυτής της διαδικασίας, το πρόγραμμα ενισχύει την κριτική σκέψη, τη συνεργασία και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων. Ταυτόχρονα πετυχαίνει και μια πρώτη γνωριμία των μαθητών με τον τρόπο που γράφεται η ιστορία της επιστήμης.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

2.

Η πειθώ στη διαφήμιση:**ανακαλύπτοντας τον γοητευτικό κόσμο
της διαφήμισης και συνειδητοποιώντας
τους κινδύνους του**

Στη σύγχρονη εποχή, η διαφήμιση συνιστά αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Η συνεχής ανάπτυξη της τεχνολογίας και της επιστήμης εφοδιάζει διαρκώς τους διαφημιστές με νέα «πολεμοφόδια», ώστε να δημιουργήσουν ευρηματικές αλλά και άκρως παρεμβατικές προς την ανθρώπινη ψυχосύνθεση διαφημίσεις. Γίνεται, επομένως, κατανοητό ότι ο διαφημιστικός λόγος αποκτά όλο και περισσότερη δύναμη και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση του κοινωνικού γίνεσθαι.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Να αποκτήσουν οι μαθητές μία σφαιρική εικόνα για τον τρόπο οργάνωσης και δράσης του διαφημιστικού λόγου.
- Να συνειδητοποιήσουν τον καθοριστικό ρόλο που διαδραματίζει ο γλωσσικός κώδικας στην εκπλήρωση των διαφημιστικών σκοπών και τη λειτουργία που επιτελούν οι διάφοροι γλωσσικοί μηχανισμοί.
- Να εξοικειωθούν με τις τεχνικές που χρησιμοποιούν οι διαφημιστές για να πείσουν τον καταναλωτή και να κατανοήσουν ότι η επιλογή αυτών σχετίζεται με τη στόχευση της κάθε διαφημιστικής καμπάνιας.
- Να αναπτύξουν μία κριτική στάση απέναντι στα διαφημιστικά μηνύματα και να προβληματιστούν για τον τρόπο που η διαφήμιση επηρεάζει την κοινωνία μας.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

3.

Εργαστήριο debate

Στο εργαστήριο Debate μεγάλοι πρωταγωνιστές είναι οι μαθητές, οι μαθήτριες και τα επιχειρήματά τους. Τα παιδιά θα διασταυρώσουν τα λεκτικά τους ξίφη ζωντανά ώστε η κριτική επιτροπή να αποφανθεί ποια ομάδα θα κερδίσει τελικά τη «μάχη».

Σκοπός του εργαστηρίου είναι ασφαλώς να προαχθεί ο διάλογος, να μάθουμε ότι οι θέσεις μας πρέπει να συνοδεύονται από επιχειρήματα και παράθεση στοιχείων. Στόχος είναι επίσης η ευγενής άμιλλα, ο σεβασμός στις διαφορετικές θέσεις και απόψεις, η όξυνση της σκέψης και βέβαια το παιχνίδι. Το εργαστήριο Debate είναι ένα εργαστήριο ανταλλαγής επιχειρημάτων μεταξύ των μαθητών. Τα παιδιά θα επιλέξουν ένα θέμα για τους τομείς της πολιτικής, της Τέχνης και της εκπαίδευσης. Θα χωριστούν σε ομάδες και θα ανταλλάξουν επιχειρήματα. Σκοπός του προγράμματος είναι να προαχθεί ο διάλογος, να τονιστεί η αξία του σεβασμού στις διαφορετικές απόψεις, να μάθουν τα παιδιά να ακούν προσεκτικά τους συνομιλητές τους, αλλά να μάθουν και να συζητούν για τα ζητήματα που τα απασχολούν.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

4.

Από τον Καβάφη και τον Cummings, στον ΔΕΕ και το chatgpt

Η ποίηση προσφέρει μια ελευθερία που φωλιάζει όχι μόνο στη φαντασία αλλά και στις απρόβλεπτες διαδρομές του συνειρμού. Με όχημα την ποίηση λοιπόν ανακαλύπτουμε ξανά τις λέξεις, τη φωνή μας και τον άλλον.

Στόχος είναι οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με την ποίηση και τους ποιητές του τότε και του τώρα. Να επανασυστήσουμε την ποίηση στους νέους, όχι σαν κάτι σκονισμένο και πληκτικό, αλλά σαν μια δυναμική που υπάρχει διαρκώς με διάφορες μορφές γύρω μας και συνομιλεί με την καθημερινότητα. Μέσα από ένα βιωματικό εργαστήριο οι νέοι παίρνουν στα χέρια τους τα κείμενα, ανακαλύπτουν τα εργαλεία έκφρασης τους, οξύνουν τη φαντασία τους και αποσυνθέτουν για να συνθέσουν ξανά μαζί, αλλά ο καθένας με το δικό του μοναδικό τρόπο, τη δική τους ποίηση.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

5.

Αντιγόνη:

Το αρχαίο δράμα ως αφήγηση μιας ιστορίας
Ηχητικές αφηγήσεις: Το ανθρώπινο ον ως
μέρος της φύσης.

Στόχος του προγράμματος είναι να απομακρυνθούμε από την αντίληψη του αρχαίου δράματος ως ένα αρχαίο κείμενο που ανήκει στο παρελθόν και προσφέρεται για συντακτικές και φιλολογικές αναλύσεις και να εστιάσουμε στην πραγματική βάση του, που είναι η αφήγηση μια ιστορίας. Μια ιστορίας που έχει γραφτεί για να ειπωθεί και όχι να διαβαστεί. Και μάλιστα όχι οποιασδήποτε ιστορίας, αλλά μιας ιστορίας που αντέχει στο χρόνο και μιλάει για πράγματα που, με την κατάλληλη ματιά, είναι για μας τόσο γνώριμα. Ο πόλεμος ενάντια στη φύση, ενάντια στους ανθρώπους, τι είναι δίκαιο και τι άδικο, κατασκευασμένα είδωλα που λατρεύονται και μετά γκρεμίζονται, παιχνίδια εξουσίας, μαιωμένες προσδοκίες κ.α.

Μέσα από την τεχνική της αφήγησης λοιπόν, συνδυάζουμε ήχους, στίχους, μουσική, φαντασία, εικόνες του τότε και του τώρα και προσπαθούμε όλοι μαζί, να αφηγηθούμε αυτή την ιστορία με τον δικό μας προσωπικό τρόπο και να κάνουμε ανάγλυφο έναν κόσμο όχι και τόσο μακρινό τελικά από το σήμερα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

6.

Η συμβολή των Μικρασιατών προσφύγων στη δημιουργία νέων πόλεων του Μεσοπολέμου

Σκοπός του προγράμματος είναι η κατανόηση και η εξοικείωση των μαθητών με διάφορα θεωρητικά ζητήματα που εγείρει το προσφυγικό φαινόμενο. Η άφιξη και η εγκατάσταση των Μικρασιατών προσφύγων επηρέασε την πορεία και την εξέλιξη της σύγχρονης Ελλάδας, καθώς συνεχίζει να επηρεάζει τη συλλογική μνήμη των ανθρώπων ακόμα και σήμερα. Η σύνθετη διαδικασία της αποκατάστασης, η οποία άλλαξε τον ρυθμό αστικοποίησης και τον πολεοδομικό χάρτη της Αθήνας, με τη δημιουργία 46 νέων πόλεων. Οι νέες πόλεις που δημιουργήθηκαν ήταν αποτέλεσμα της μεγαλύτερης πληθυσμιακής μετακίνησης του 20ού και αποτέλεσαν δείγμα συνεργίας του κράτους, της διεθνούς κοινότητας και των ίδιων των προσφύγων.

Η προσέγγιση της δημιουργίας ενός προσφυγικού συνοικισμού και της εξέλιξής του σε πόλη του Μεσοπολέμου θα γίνει μέσα από την περίπτωση της Νέας Κοκκινιάς (Νίκαιας), η οποία το 1923 αποτέλεσε τον μεγαλύτερο οργανωμένο αστικό προσφυγικό συνοικισμό της Αττικής και μέσα σε δέκα χρόνια μετασχηματίστηκε κοινωνικά, οικονομικά και πολιτισμικά σε μια σύγχρονη πόλη του Μεσοπολέμου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

7.

Όταν τα γονίδια αποκτούν «δύναμη»

Οι τεχνικές γενετικής μηχανικής έχουν εφαρμοστεί σε πολλούς τομείς συμπεριλαμβανομένης της έρευνας, της γεωργίας, της βιομηχανικής βιοτεχνολογίας και της ιατρικής.

Σκοπός της παρουσίασης είναι να αποτυπώσει τον τρόπο που η Γενετική Μηχανική προσφέρει τις γνώσεις για τη βελτίωση της ποιότητας ζωής του ανθρώπου κατανοώντας τα μυστήρια της ζωής.

Στόχος του προγράμματος είναι οι μαθητές μέσα από διαδραστικές εικόνες και εφαρμογές να μπορέσουν να κατανοήσουν τη σπουδαιότητα των βιοτεχνολογικών εφαρμογών στον τομέα της Ιατρικής και να αφουγκραστούν τις ανάγκες της σημερινής κοινωνίας για έναν ποιοτικότερο τρόπο ζωής. Επίσης, θα μπορέσουν να αναπτύξουν και να υιοθετήσουν κριτική στάση για τις δυνατότητες και προσπάθειες της γενετικής επιστήμης στη βελτίωση της ποιότητας της ζωής του ανθρώπου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

8.

**Ο εντοπισμός και η αξιολόγηση
της ψευδούς είδησης**

**Ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι μυστηρίου
με σύμμαχο τη ρομποτική και
την ψηφιακή αφήγηση**

Πόσο βέβαιοι είμαστε πως το σύνολο των πληροφοριών που προσλαμβάνουμε από την τηλεόραση, το διαδίκτυο και άλλες πηγές, ανταποκρίνονται, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο ποσοστό, στην αλήθεια ή ακόμη και στην πραγματικότητα; Η απόδοση των νέων, των πληροφοριών, στις πηγές όπου αυτά παρουσιάζονται, κρίνεται με ευπιστία ως ικανοποιητική, ανεπαρκής ή κρύβει σκοπιμότητες; Είναι βέβαιο πως οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν αρνητικά την αντίληψη, την ψυχολογία και την κριτική σκέψη των παιδιών, οδηγώντας σε παραπληροφόρηση, διαμόρφωση λανθασμένων πεποιθήσεων, αύξηση του άγχους και της ανασφάλειας, καθώς και σε μειωμένη ικανότητα αξιολόγησης της αξιοπιστίας των πληροφοριών. Αυτές οι συνέπειες μπορούν να επηρεάσουν την αυτοεκτίμηση και την κοινωνική τους συμπεριφορά, καθιστώντας τα παιδιά πιο ευάλωτα στη χειραγώγηση και τις επιπτώσεις της παραπληροφόρησης.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Αναγνώριση ψευδών ειδήσεων: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των ψευδών ειδήσεων και να διακρίνουν την αξιόπιστη από την αναξιόπιστη πληροφόρηση.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Ενίσχυση της κριτικής σκέψης των μαθητών ώστε να αξιολογούν τις πηγές πληροφόρησης και να αναλύουν τις πληροφορίες που λαμβάνουν.
- Κατανόηση της επίδρασης: Οι μαθητές θα κατανοήσουν πώς οι ψευδείς ειδήσεις επηρεάζουν την ψυχολογία και την ψυχική τους υγεία, καθώς και την κοινωνία συνολικά.
- Δημιουργία στρατηγικών προστασίας: Ανάπτυξη στρατηγικών για την προστασία από την παραπληροφόρηση, όπως η χρήση αξιόπιστων πηγών και η διασταύρωση των πληροφοριών.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

9.

Υπεύθυνη Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) για παιδιά

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) (Artificial Intelligence-AI)

αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους καταλύτες για την αλλαγή στις σύγχρονες κοινωνίες. Η ανάπτυξή της δεν περιορίζεται μόνο στην τεχνολογική καινοτομία, αλλά πλέον επεκτείνεται σε κάθε πτυχή της κοινωνικής και οικονομικής ζωής, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο ζούμε, εργαζόμαστε και αλληλοεπιδρούμε μεταξύ μας. Η παρούσα εισήγηση παρουσιάζει τι είναι ουσιαστικά η TN και πως μπορούμε να την προσεγγίσουμε με υπευθυνότητα χωρίς να τη φοβόμαστε, εστιάζοντας στη δικαιοσύνη και μεροληψία στους αλγόριθμους, στην ιδιωτικότητα και προστασία των δεδομένων, αλλά και στα ηθικά ζητήματα που ανακύπτουν από τη χρήση της TN, μέσα από πρακτικές εφαρμογές και παραδείγματα.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Κατανόηση της TN και των δομικών της στοιχείων.
- Απόκτηση βασικών δεξιοτήτων εκπαίδευσης ενός AI μοντέλου.
- Καλλιέργεια δημιουργικότητας μέσα από δραστηριότητες AIUnplugged.
- Κατανόηση και επίγνωση των πιθανών απειλών και κινδύνων που μπορούν να προκύψουν από τη μη ορθή χρήση της AI και ανάπτυξη κριτικής σκέψης.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

10.

Εισαγωγή στην τρισδιάστατη σχεδίαση και εκτύπωση

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει σε μαθητές άνω των 10 ετών, μια μοναδική ευκαιρία να ανακαλύψουν τη μαγεία της τρισδιάστατης σχεδίασης και εκτύπωσης, συνδυάζοντας τα μαθηματικά, την τεχνολογία και τη δημιουργικότητα.

Μέσα από μια βιωματική διαδικασία, οι μαθητές:

1. Ξεκινούν σχεδιάζοντας με χαρτί και μολύβι το ανάπτυγμα ενός ορθογώνιου παραλληλεπίπεδου.
2. Στη συνέχεια, μετατρέπουν το σχέδιό τους σε τρισδιάστατο χάρτινο αντικείμενο, πριν προχωρήσουν στο επόμενο βήμα:
3. Τον ψηφιακό σχεδιασμό του αντικειμένου μέσω του **λογισμικού τρισδιάστατης σχεδίασης Doodle 3D**, το οποίο αφού επεξεργαστούν, σώζουν σε αρχείο κατάλληλης μορφής (.stl, .3mf κ.α.).
4. Η κορύφωση της δραστηριότητας έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση της δημιουργίας τους, όπου οι μαθητές μεταφέρουν το αρχείο στον 3D εκτυπωτή, παρακολουθούν την εκτύπωσή του και βλέπουν το σχέδιό τους να «ζωντανεύει» μπροστά στα μάτια τους.
5. Η εμπειρία αυτή δεν είναι απλώς μια άσκηση χειροτεχνίας ή τεχνολογίας, αποτελεί μια ολοκληρωμένη μαθησιακή διαδρομή που καλλιεργεί την κατανόηση γεωμετρικών εννοιών, αναπτύσσει δεξιότητες ψηφιακής σχεδίασης και ενισχύει τη δημιουργική σκέψη. Με τη δραστηριότητα αυτή, οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τα εργαλεία του μέλλοντος και αντιλαμβάνονται πώς η γνώση των μαθηματικών και της τεχνολογίας μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τον πραγματικό κόσμο.
6. Με το τέλος της παραπάνω δραστηριότητας, στόχος είναι, οι μεν μαθητές να αποκτήσουν την στοιχειώδη πλέον για την εποχή μας δεξιότητα της **3D σχεδίασης και εκτύπωσης**, ενώ οι διδάσκοντες να είναι σε θέση να σχεδιάζουν και εκτυπώνουν, χρηστικά για την ειδικότητά τους διδακτικά εργαλεία-αντικείμενα. (artifacts).

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

11.

**Από τον πηλό στην 3D σχεδίαση
και εκτύπωση:****«Η Τέχνη συναντά την Τεχνολογία»**

Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα προσφέρει στους μαθητές μια μοναδική εμπειρία που συνδυάζει την τέχνη, την τεχνολογία, τη γεωμετρία και τη δημιουργική φαντασία.

Η δραστηριότητα ξεκινά με τον πηλό, το παραδοσιακό υλικό της γλυπτικής, όπου οι μαθητές πειραματίζονται με βασικές φόρμες και σχήματα, ανακαλύπτοντας τη σημασία της συμμετρίας, του όγκου και της αισθητικής. Στη συνέχεια, η εμπειρία μεταφέρεται στον ψηφιακό κόσμο με τη χρήση ειδικού λογισμικού, μέσα από το οποίο οι μαθητές γνωρίζουν τα εργαλεία της ψηφιακής γλυπτικής και συνειδητοποιούν πώς οι ίδιες αρχές που εφαρμόζονται στον πηλό μεταφέρονται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Η κορύφωση της μαθησιακής διαδρομής έρχεται με την τρισδιάστατη εκτύπωση των έργων τους, όπου το ψηφιακό μοντέλο παίρνει υλική μορφή και οι μαθητές βιώνουν τη συναρπαστική μετάβαση από την ιδέα στην πραγματικότητα. Η δραστηριότητα αυτή δεν είναι απλώς μια καλλιτεχνική άσκηση αλλά ένα πολυδιάστατο εκπαιδευτικό εργαλείο: ενισχύει την τεχνολογική παιδεία, καλλιεργεί την αισθητική αντίληψη, δίνει χώρο στη δημιουργικότητα και ταυτόχρονα εμβαθύνει σε θεμελιώδεις μαθηματικές έννοιες. Πρόκειται για μια εμπειρία που εμπνέει τους μαθητές να δουν τον εαυτό τους ως καλλιτέχνες, σχεδιαστές και εφευρέτες, ανοίγοντας νέους ορίζοντες στη μάθηση και στη φαντασία τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

12.

«Να σου πω μια ιστορία;»:

**Πώς τα εκφραστικά μας μέσα εμπνέονται
ελεύθερα και δημιουργούν ιστορίες,
με αφορμή τη ζωγραφική**

Πόσο εκπαιδευμένη, αλήθεια, είναι η φαντασία μας, να μπορεί να γεννήσει στη στιγμή, μια αυτοσχέδια ιστορία; Πως μπορεί ένας πίνακας ζωγραφικής να μας εμπνεύσει για να αφηγηθούμε το πριν ή το μετά της εικόνας που απεικονίζει; Τελικά, τι θα μας έλεγε η Μόνα Λίζα αν δεν χαμογελούσε και μπορούσε να μας μιλήσει; Σε αυτό το πρόγραμμα συνδυάζεται το θέατρο-γονιός όλων των αφηγήσεων και των εικόνων-με την ζωγραφική, δημιουργώντας έναν πρωτοποριακό- βιωματικό κόσμο, όπου οι μαθητές με «αποσκευές» την φαντασία τους, τα όνειρά τους αλλά και το σύνολο των εκφραστικών τους μέσων, καλούνται μέσα από έναν ζωγραφικό πίνακα να επινοήσουν έναν κόσμο ολότελα αυτοσχέδιο, πρωτότυπο και χειροποίητο από τους ίδιους.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

- Να καλλιεργήσουν τα αισθητικά και αισθητηριακά τους εργαλεία.
- Να εξοικειωθούν με την λειτουργία της αφήγησης και του αυτοσχεδιασμού.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα της ομαδικής συνεργασίας μέσω της λειτουργίας του θεάτρου.
- Να αποκτήσουν οι μαθητές μία σφαιρική εικόνα για την ζωγραφική.
- Να συνειδητοποιήσουν τον καθοριστικό ρόλο και την αξία της συνδυαστικής χρήσης των τεχνών (θέατρο, ζωγραφική).

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

13.

Τα φυλακτά στον παραδοσιακό πολιτισμό

Σκοπός και στόχοι του προγράμματος: Ο σκοπός του προγράμματος εντοπίζεται στην κατανόηση της χρήσης των φυλακτών από άνδρες και από γυναίκες, εντός και εκτός της οικίας. Οι τελετουργίες του γάμου, της βάπτισης, όπως και των μεταβάσεων από μία κατάσταση σε μία άλλη, καθιστούσε επιτακτική των χρήση φυλακτών για την προστασία από το κακό. Παράλληλα, μέσα από μία αναφορά στο κακό (κακό μάτι, ασθένειες κ.α.) θα μπορέσουν οι μαθητές να κατανοήσουν το νόημα της προστασίας από ορατούς και αόρατους κινδύνους. Φυσικά, οι φόβοι αυτοί δεν αφορούν μόνο τον ελληνικό πολιτισμό, ούτε μόνο τον χριστιανισμό. Έχοντας, ως σημείο αναφοράς την προστασία από το κακό θα δούμε αντικείμενα και διακοσμητικά μοτίβα που προστατεύουν από το κακό και τα οποία προσελκύουν το καλό. Μοτίβα τα οποία ανήκουν σε μία από τις τρεις μεγάλες αβραμικές θρησκείες της Μεσογείου, αλλά και μαγικά μοτίβα, καθώς στα φυλακτά εντοπίζεται ο συνδυασμός θρησκευτικών και μαγικών στοιχείων.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

14.

Μπες στη θέση μου:**σπάμε τα στερεότυπα και είμαστε μαζί
ενάντια στην έμφυλη βία**

Τα τελευταία χρόνια, όλο και περισσότερα περιστατικά έμφυλης βίας έρχονται στο φως. Έμφυλη βία αποτελεί οποιαδήποτε πράξη βίας που στοχεύει σε κάποιον λόγω του φύλου του και συνήθως αφορά στη βία κατά των γυναικών και των κοριτσιών. Η έμφυλη βία πηγάζει από τα στερεότυπα που προσδίδουν άνισα χαρακτηριστικά και δικαιώματα στα δύο φύλα, ενώ μπορεί να εμφανιστεί με πολλές μορφές και να επηρεάσει το άτομο τόσο σε συναισθηματικό, όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Αναγνώριση της έμφυλης βίας: Οι μαθητές θα μάθουν να αναγνωρίζουν τα χαρακτηριστικά της έμφυλης βίας και να διακρίνουν την εμφάνισή της.
- Καλλιέργεια ενσυναίσθησης: Οι μαθητές θα εξασκηθούν στο να «μπαίνουν στη θέση του άλλου» και να σκέφτονται πως μπορεί να αισθάνεται το άτομο που υπόκειται έμφυλη βία. Με τον τρόπο αυτό, θα κατανοήσουν και θα ευαισθητοποιηθούν στις επιδράσεις της έμφυλης βίας στην ψυχική υγεία του ατόμου.
- Ανάπτυξη κριτικής σκέψης: Οι μαθητές θα καλλιεργήσουν κριτική σκέψη απέναντι σε περιστατικά έμφυλης βίας, ώστε να είναι σε θέση να τα αξιολογούν και να τα διακρίνουν στην καθημερινότητά τους.
- Ανάπτυξη στρατηγικών αντιμετώπισης και προστασίας: Οι μαθητές θα εκπαιδευτούν και θα υιοθετήσουν στρατηγικές για την αντιμετώπιση της έμφυλης βίας όταν την αντιλαμβάνονται σε τρίτους, ενώ, παράλληλα, θα αναπτύξουν στρατηγικές για την δική τους προστασία σε περιπτώσεις που οι ίδιοι μπορεί να βιώσουν το φαινόμενο.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

15.

Δραματοποιώντας «θαύματα»:
διαφορετικότητα, αυτενέργεια,
anti-ρατσισμός

Σκοπός του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι η εξοικείωση των μαθητών και μαθητριών με τις έννοιες της διαφορετικότητας, της αυτενέργειας και του σεβασμού για τον άλλο, μέσα από βιωματικές εμπειρίες παιχνιδιού, δραματοποίησης και διερεύνησης. Με αφορμή μία ιστορία οι μαθητές και μαθήτριες διερευνούν στάσεις, συμπεριφορές και αξίες που σχετίζονται με το «είναι» και το «φαίνεσθαι».

Στο πλαίσιο του προγράμματος επαναπροσδιορίζεται η σχέση των νέων με καθετί διαφορετικό και ξένο, έχοντας ως οδηγό την ιστορία του 'νεαρού Τζώνη με την ουρά' και τις ατομικές και ομαδικές δραματοποιήσεις της, σε ρεαλιστικό και φανταστικό τόπο και χρόνο. Ανακαλύπτοντας ποιος είναι ο νεαρός Τζώνη, οι μαθητές και μαθήτριες συμμετέχουν σε ελεύθερους και ημικαθοδηγούμενους αυτοσχεδιασμούς στο πλαίσιο των οποίων διερευνούν την έννοια της πρόσληψης του διαφορετικού σε πολλαπλά πολιτισμικά, ιστορικά, θρησκευτικά, γενετικά/βιολογικά και κοινωνικοπολιτικά πλαίσια.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

16.

Γιατί «κολλάμε» στις οθόνες; Ξαναβλέποντας τη σχέση μας με τα ψηφιακά μέσα

Οι έφηβοι σήμερα έχουν μια σύνθετη «ψηφιακή ζωή». Χρησιμοποιούν συνεχώς τις συσκευές τους για πρόσβαση σε πληροφορίες, επικοινωνία, συνεργασία, ψυχαγωγία. Συγχρόνως όμως νιώθουν ότι η προσκόλληση στις οθόνες ροκανίζει το χρόνο, την προσοχή και την ενέργειά τους. Τσεκάρουν κάθε λίγο το Instagram χωρίς ιδιαίτερο λόγο, ή περνούν ώρες στο TikTok χωρίς αυτό να τους δίνει κάποια ευχαρίστηση, ή δυσκολεύονται βγουν από το Snapchat ή να αφήσουν το Nintendo τους, παρόλο που τους αποσπούν από τις δραστηριότητες και τις σχέσεις στην «πραγματική ζωή».

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

- να ενημερωθούν οι μαθητές για το πώς η «οικονομία της προσοχής» διαμορφώνει το σχεδιασμό των ψηφιακών εφαρμογών, δημιουργώντας προβληματικές συνήθειες.
- να εξετάσουν κριτικά, υπό το πρίσμα του persuasive design, το σχεδιασμό των ψηφιακών εφαρμογών που χρησιμοποιούν καθημερινά.
- να συζητήσουν ουσιαστικά για την «ψηφιακή» ζωή τους, με τις θετικές και τις αρνητικές πτυχές της.
- να ανακτήσουν την πρωτοβουλία των κινήσεων στη σχέση τους με τις ψηφιακές τους συσκευές, φροντίζοντας ενεργά για την ποιότητα της «ψηφιακής» ζωής τους.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

17.

«Γεωμετρικά Τοπία στην Τέχνη» Αξιοποιώντας την Επαυξημένη Πραγματικότητα

Το παρόν εργαστήριο εντάσσεται στο ευρύτερο πλαίσιο STEAM και επικεντρώνεται στη διεπιστημονική σύνδεση της γεωμετρίας με την τέχνη μέσω της επαυξημένης πραγματικότητας (AR). Οι μαθητές/τριες, θα εξερευνήσουν γεωμετρικά μοτίβα σε έργα τέχνης, αξιοποιώντας τους πίνακες του Ιδρύματος Λασκαρίδη και στη συνέχεια χρησιμοποιώντας σύγχρονα ψηφιακά διαδικτυακά εργαλεία. Με τη χρήση των εφαρμογών GeoGebra και Artivive, θα γνωρίσουν τον τρόπο με τον οποίο η γεωμετρία μπορεί να αναδειχθεί και να συνδυαστεί με την αισθητική και τη δημιουργικότητα στην τέχνη.

ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ

Το πρόγραμμα επιδιώκει να ενισχύσει την κατανόηση βασικών γεωμετρικών εννοιών μέσα από την αναγνώριση και τη μελέτη σχημάτων και μοτίβων σε έργα τέχνης. Οι μαθητές/τριες καλούνται να συνδέσουν τη θεωρητική γνώση της Γεωμετρίας με παραδείγματα από τον εικαστικό κόσμο, αξιοποιώντας παράλληλα ψηφιακά εργαλεία για τη σχεδίαση και την επεξεργασία γεωμετρικών μορφών.

Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στη διαθεματική σύνδεση της Τέχνης με τις Φυσικές Επιστήμες, αναδεικνύοντας την αλληλεπίδραση μεταξύ δημιουργικής έκφρασης και μαθηματικής σκέψης. Η χρήση της επαυξημένης πραγματικότητας προσφέρει ένα σύγχρονο μέσο ερμηνείας και παρουσίασης των έργων, ενώ η ομαδική εργασία ενθαρρύνει τη συνεργασία και την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

18.

Εξερευνώντας την τεχνητή νοημοσύνη: ένα μέλλον γεμάτο δυνατότητες και προκλήσεις

Το τελευταίο διάστημα οι νέες υπηρεσίες της τεχνητής νοημοσύνης όπως το ChatGPT, βρέθηκαν στο στόχαστρο κριτικής. Πώς θα είναι η ζωή μας αν αυτά τα συστήματα γράφουν τις εργασίες μας στο σχολείο ή κλέψουν τις δουλειές μας; Μπορούμε να χαρτογραφήσουμε ορισμένες απαντήσεις εφόσον κατανοήσουμε εφόσον κατανοήσουμε πως λειτουργούν. Οι αλγόριθμοι της μηχανικής μάθησης πίσω από τις ψηφιακές τεχνολογίες διαδραματίζουν ένα σημαντικό ρόλο στην λειτουργία τους. Μια σειρά από κλάδους των μαθηματικών χρησιμοποιούνται στην επιστήμη των υπολογιστών: τα γραφικά είναι αναπαραστάσεις συναρτήσεων, τα δίκτυα βασίζονται στις πιθανότητες, οι ψηφιακές τηλεπικοινωνίες στη μαθηματική ανάλυση. Είναι ικανές οι νέες μηχανές να καταλάβουν τον κόσμο γύρω μας με ποια εργαλεία αποφασίζουν;

Σκοπός του προγράμματος είναι οι μαθητές να αναψηλαφήσουν τους ισχυρούς δεσμούς των νέων τεχνολογιών με τις επιστήμες. Επιπρόσθετα το πρόγραμμα προσκαλεί τους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν πώς οι τεχνολογίες επηρεάζουν την καθημερινή ζωή. Η μελέτη της σχέσης τεχνολογίας και κοινωνίας, θα επιχειρήσει να οδηγήσει τους εκπαιδευόμενους μακριά από μια τεχνοφοβική αντιμετώπισή της τεχνολογίας. Να κατανοήσουν πως οι “έξυπνες” μηχανές, από το κινητό τηλέφωνο έως το ψυγείο του σπιτιού μας χρησιμοποιούν μαθηματικές μεθόδους και τεχνικές και να εξοικειωθούν με κάποια απλά παραδείγματα.

Το πρόγραμμα έχει στόχο να αμφισβητήσει πιθανές τεχνοφοβικές τάσεις για το μέλλον της τεχνητής νοημοσύνης. Βασικός σκοπός είναι να εξηγήσει με απλά παραδείγματα τον τρόπο λειτουργίας των μοντέλων μηχανικής μάθησης, τις επιδράσεις τους στο κοινωνικό γίνεσθαι και τέλος τους τρόπους με τους οποίους στο μέλλον μπορούν οι μαθητές να αντιμετωπίζουν τις αντίστοιχες κοινωνικές προκλήσεις. Θα παρουσιάσει τις βασικές αρχές λειτουργίας συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης, την επιτελεστική τους ικανότητα αλλά και τους απλούς τεχνικούς περιορισμούς από τους οποίους χαρακτηρίζονται

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

19.

Αναδυόμενες ιστορίες:**Εργαστήριο δημιουργικής γραφής
για εφήβους**

Η προτεινόμενη δράση προσεγγίζει σημαντικές διαχρονικές έννοιες, όπως η ελευθερία, το δίκαιο, η δημοκρατία, η ισότητα των φύλων, με σκοπό την προσωπική ανάπτυξη των εφήβων (ενσυναίσθηση, αυτοεκτίμηση) αλλά και την καλλιέργεια της δημοκρατικής τους συνείδησης (αλληλοσεβασμός, αλληλοκατανόηση, διάλογος, ισότητα). Οι υπό εξέταση έννοιες φωτίζονται μέσα από το παράδειγμα της ζωής και του έργου σημαντικών γυναικών που έδρασαν σε διαφορετικές εποχές, με κοινό στοιχείο την επιθυμία για δημιουργία, ελευθερία και έκφραση, αψηφώντας οποιουσδήποτε περιορισμούς και επιδρώντας ουσιαστικά στην εξέλιξη της τέχνης, της επιστήμης και της φιλοσοφίας.

Μέσω του προγράμματος οι έφηβοι ηλικίας 15-18 ετών θα λάβουν πληροφοριακό υλικό για τη ζωή και το έργο των γυναικών αυτών, θα εκφραστούν σχετικά με τις έννοιες που αναδύονται μέσα από τα κείμενά τους και με εργαλείο τη δημιουργική γραφή και τη διεπιστημονική και καλλιτεχνική προσέγγιση θα εκφράσουν τους προβληματισμούς τους υπό το πρίσμα των αναγκών του σήμερα.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

20.

«Το δικό σου 1821»:

πώς θυμόμαστε την Ελληνική Επανάσταση
του 1821 στο διαδίκτυο;

Πώς μπορούμε να αξιοποιήσουμε την ψηφιακή τεχνολογία και το διαδίκτυο για να μάθουν οι νέοι άνθρωποι Ιστορία με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο; Πώς μπορούμε να εξοικειωθούμε με συγκεκριμένα ιστορικά γεγονότα ή ιστορικές περιόδους με νέες ψηφιακές μεθόδους; Πώς μπορούμε να κατανοήσουμε τους τρόπους διαμόρφωσης της ιστορικής μας μνήμης για το παρελθόν με άμεσο και βιωματικό τρόπο στη σύγχρονη ψηφιακή δημόσια σφαίρα, το διαδίκτυο;

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Βασικός στόχος του προγράμματος είναι να μάθουν οι μαθήτριες/τές ότι με απλό, ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο ότι:

1. το παρελθόν δεν είναι κάτι μακρινό και ξένο
2. η ενασχόληση με το παρελθόν είναι κάτι που μπορούν να κάνουν και οι ίδιοι μόνοι τους, σε παρέες με κοινά ενδιαφέροντα, σε ομάδες στο σχολείο, με την οικογένειά τους, κ.λπ.
3. το διαδίκτυο είναι ένας νέος δημόσιος χώρος όπου, εκτός από παιχνίδια ή φίλους, followers κ.λπ., μπορούμε να κάνουμε Ιστορία, να γίνουμε Ιστορικοί και έτσι να μάθουμε για το παρελθόν με βιωματικό τρόπο και να καλλιεργήσουμε την ιστορική μας σκέψη.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

21.

**Ο κύκλος με την κιμωλία
του Μπέρτολτ Μπρεχτ και η ιδιοκτησία.**

**Ο πλανήτης μας ανήκει; Τα ζώα μας ανήκουν;
Οι άνθρωποι μας ανήκουν; Μπορούμε να
μιλάμε για ιδιοκτησία στις διαπροσωπικές
σχέσεις. Οι γονείς, οι φίλοι και οι σύντροφοι
μπορεί ποτέ να θεωρούνται κτήμα μας;**

Σκοπός της δώρης αυτής παρέμβασης είναι ασφαλώς μια πρώτη επαφή των μαθητών με το θέατρο, καθώς αυτό δεν προσφέρεται στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Μέσω της βιωματικής αυτής διαδικασίας οι έφηβοι θα εξοικειωθούν με τη θεατρική διαδικασία και θα αναρωτηθούν πάνω σε ζητήματα που αφορούν στις διαπροσωπικές τους σχέσεις: πόσο «ιδιοκτησιακοί» επιτρέπεται να είναι οι σύνδεσμοί μας με τους ανθρώπους.

ΣΤΟΧΟΙ

1. γνωριμία με τον Μπρεχτ και το έργο του, καθώς οι μαθητές στο πρώτο μέρος της παρέμβασης θα παρακολουθήσουν πολύ σύντομη διάλεξη θεωρητικής φύσης.
2. έννοιες αναπαράστασης, καθώς οι μαθητές θα αναλάβουν ρόλους σε διάφορα σημεία του μαθήματος και θα μπουν στη διαδικασία αυτοσχεδιασμών.
3. εμπλοκή των μαθητών σε γνωστικό αντικείμενο με τη διαδικασία του θεάτρου, καθώς μέσα από τη θεωρία και την πράξη θα εξοικειωθούν με έννοιες όπως υποκριτική, αυτοσχεδιασμός, ιδιοκτησία στις σχέσεις, κριτική παρακολούθηση παράστασης, σύνδεση της τέχνης με την πραγματική ζωή.
4. εισαγωγή στις έννοιες ομαδικότητας και συνεργασίας, καθώς οι μαθητές θα κληθούν να συμμετέχουν σε δράσεις χωρίς να έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν με ποιους θα συνεργαστούν, δεδομένου πως αυτό θα προκύψει τυχαία, αλλά και σε δράσεις όπου θα αναδεικνύεται η ομάδα μάλλον παρά το άτομο.
5. παρακίνηση των μαθητών στη διαδικασία της προσωπικής έρευνας, καθώς μετά τη σύνδεση του θεατρικού έργου (Μπρεχτ) με την κοινωνική δράση (ιδιοκτησιακή φύση διαπροσωπικών σχέσεων) οι μαθητές θα τροφοδοτηθούν με θεωρητικό υλικό για περεταίρω σκέψη.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

22.

«Μιλάμε και γράφουμε για τον έρωτα»

Μία διαδραστική περιπλάνηση στο ερωτικό
ποιητικό σύμπαν του Γιάννη Ρίτσου

Θεματική εστίαση: Εισαγωγή στο ερωτικό ποιητικό σύμπαν του ποιητή και «συνάντηση» με την ερωτική ποίηση του Τάσου Λειβαδίτη και του Pablo Neruda

Ο Γιάννης Ρίτσος, ο ποιητής που συνέλαβε την αγωνία και την οδύνη του ανθρώπινου προσώπου αλλά και τον διαρκή αγώνα του για δικαίωση της ζωής, ελευθερία και κοινωνική δικαιοσύνη, αναδεικνύει τον ζωοδότη έρωτα ως κεντρικό στοιχείο της ποιητικής του. Ο έρωτας για τον Ρίτσο δεν είναι απλώς μια ιδιωτική εμπειρία ή μια στιγμιαία συγκίνηση· είναι υπαρξιακός, σωματικός, μεταφυσικός και πολλές φορές αλληγορικός. Στους στίχους του ο έρωτας λειτουργεί ως πηγή παρηγοριάς απέναντι στον πόνο, την απώλεια και τη μοναξιά, αλλά και ως δίαυλος ενωτικός με τη φύση και το σύμπαν. Ο ερωτικός Ρίτσος δεν είναι ξένος προς τον πολιτικό ή τον φιλοσοφικό Ρίτσο. Τα ερωτικά του ποιήματα φέρουν συχνά τη σφραγίδα της εποχής και της επαναστατικής του συνείδησης, ανυψώνοντας τον έρωτα σε πράξη αντίστασης. Εξάλλου, η επιμονή στην αγάπη μέσα σε συνθήκες εξορίας, πόνου και καταπίεσης συνιστά μια μορφή ελευθερίας. Ο έρωτας στην ποίησή του είναι ολιστικός: αγκαλιάζει το σώμα, την ψυχή, τη μνήμη, την Ιστορία. Είναι σχέση, προσδοκία, ελπίδα, αντίσταση, παρηγοριά. Πάνω απ' όλα, είναι μια ποιητική στάση ζωής που επιμένει να αναζητά το φως, ακόμη και μέσα στο σκοτάδι.

Με πλαίσιο αναφοράς τα Νέα Προγράμματα Σπουδών για τη Λογοτεχνία στο Λύκειο παρουσιάζουμε ένα συμπυκνωμένο ωστόσο ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα που φιλοδοξεί να οδηγήσει τους μαθητές και τις μαθήτριες στο ποιητικό Σύμπαν του Γιάννη Ρίτσου και να τους μυήσει στην προσωπική καλλιτεχνική του μυθολογία, στη συνθετική του δύναμη και στη μορφοπλαστική του ποικιλία. Με όχημα το έργο του μεγάλου ποιητή οι μαθητές και οι μαθήτριες θα έχουν τη δυνατότητα να μυηθούν στη γλώσσα των ποιημάτων του, να παρουσιάσουν την εξέλιξη της ερωτικής του σκέψης προσεγγίζοντας ποιήματα διαφορετικών περιόδων, να ερμηνεύσουν στίχους και τελικά να καλλιεργήσουν την αισθητική τους αντίληψη και τη δημιουργική τους έκφραση. Στο ταξίδι τους αυτό στον ποιητικό κόσμο του Γιάννη Ρίτσου οι συμμετέχοντες μαθητές και μαθήτριες θα έχουν την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν διακαλλιτεχνικό υλικό, δραστηριότητες δημιουργικής γραφής καθώς και εργαλεία ψηφιακά όπως και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης με στόχο να παραγάγουν τον προσωπικό τους ερωτικό λόγο προσδίδοντας έτσι μία νέα διάσταση στη διδακτική εμπειρία.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

23.

Η Μάσκα της Αλήθειας:**σύντομο εργαστήριο περιήγησης
στη θεατρική πράξη για εφήβους**

Πολλοί πιστεύουν ότι στο θέατρο οι ηθοποιοί φορούν τη μάσκα για να διηγηθούν ψεύτικες ιστορίες. Στην πραγματικότητα η μάσκα (ο ρόλος) είναι ένα όχημα για να ειπωθούν οι πιο σπουδαίες αλήθειες.

Το σώμα μας συγκεντρώνει όλη την εμπειρία μας και μαρτυράει την προσωπική ιστορία του καθενός. Ο στόχος του ηθοποιού είναι να δημιουργήσει τις συνθήκες ώστε να γεννηθεί ένα μοναδικό ανθρώπινο ον, μοναδικό και ακέραιο όπως είμαστε ο κάθε ένας από εμάς.

Και αυτό το ανθρώπινο ον αποτελεί τον ξενιστή-άβαταρ που θα μας επιτρέψει να ταξιδέψουμε σε εμπειρίες και αισθήσεις, οι οποίες δεν θα ήταν εύκολα προσβάσιμες στην πραγματική μας ζωή. Είναι σαν να συνδεόμαστε με ένα κοινό πνεύμα που μας επιτρέπει να έχουμε πρόσβαση στη συνολική ανθρώπινη ιστορία και συλλογική συνείδηση. Κοινώς να ανοίγουμε πόρτες και παράθυρα που στην πραγματική μας ζωή δεν θα τολμούσαμε να το κάνουμε από φόβο μήπως χαθούμε ή μη βγει ο μπαμπούλας.

ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ

- Επαφή με την θεατρική πράξη ως εμπειρία.
- Κατανόηση των βασικών αρχών της υποκριτικής τέχνης.
- Αναγνώριση και αποδοχή του σώματος μας.
- Αναγνώριση της μοναδικότητας του κάθε ατόμου.
- Παιχνίδι και χαρά.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

24.

Η γυναίκα στο Βυζάντιο:**ρόλοι, δύναμη και καθημερινή ζωή**

Από την οικογενειακή ζωή έως τον αυτοκρατορικό θρόνο, οι γυναίκες του Βυζαντίου συμμετείχαν ενεργά στον κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό βίο, συμβάλλοντας καθοριστικά στη διαμόρφωση της φυσιογνωμίας της αυτοκρατορίας. Οι ιστορίες τους, προερχόμενες από όλα τα κοινωνικά στρώματα – ανώνυμες ή επώνυμες –, αποτυπώνουν τις ανησυχίες τους, φωτίζουν τις προκλήσεις που κλήθηκαν να ξεπεράσουν και αναδεικνύουν τα επιτεύγματά τους. Καθώς η βυζαντινή κοινωνία περνούσε περιόδους θεμελιωδών αλλαγών οι γυναίκες άφησαν πίσω τους πλούσιο υλικό, μέσα από το οποίο μπορούμε σήμερα να αντλήσουμε πολύτιμες πληροφορίες για καίριες πτυχές της ζωής τους.

Σκοπός του προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες να ανακαλύψουν τους ποικίλους ρόλους που διαδραμάτιζε η γυναίκα στη βυζαντινή κοινωνία αξιοποιώντας γραπτές μαρτυρίες και εικονιστικό υλικό της εποχής.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι οι μαθητές και οι μαθήτριες:

- να κατανοήσουν τις κοινωνικές θέσεις της γυναίκας στο Βυζάντιο.
- να αναγνωρίζουν τους περιορισμούς αλλά και τις δυνατότητες που είχαν οι γυναίκες, ανάλογα με το οικογενειακό και κοινωνικό τους περιβάλλον.
- να αντιληφθούν τα δικαιώματα των γυναικών την περίοδο αυτή και τις σημαντικότερες αλλαγές που συντελέστηκαν στο πέρασμα των αιώνων.
- να καλλιεργήσουν κριτική σκέψη πάνω σε θέματα ισότητας και κοινωνικών ρόλων.
- να εκτιμήσουν τη βαρύτητα της συμβολής των γυναικών στην ιστορική εξέλιξη της αυτοκρατορίας.
- να συγκρίνουν τη θέση της γυναίκας στο Βυζάντιο με τη θέση της στη σύγχρονη κοινωνία.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

25.

Κατοχή και Αντίσταση στην καθημερινή ζωή

Το εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Κατοχή και Αντίσταση στην καθημερινή ζωή» παρουσιάζει τη ζωή στις πόλεις την περίοδο της Κατοχής, και τον καθημερινό αντιστασιακό αγώνα των κατοίκων για την επιβίωση και την απελευθέρωση από τις δυνάμεις του Άξονα. Την περίοδο της Κατοχής η Ελλάδα υπέστη τεράστιες ανθρώπινες απώλειες και υλικές καταστροφές. Η έκταση της καταστροφής ήταν ανυπολόγιστη και οι επιπτώσεις εκείνης της περιόδου σημάδεψαν τη συλλογική μνήμη. Στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα θα αναφερθούμε στον διαμελισμό της χώρας στην τριπλή ζώνη Κατοχής και τις συνέπειες που είχε.

Στόχοι του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι τα παιδιά:

- να κατανοήσουν την περίοδο της τριπλής Κατοχής και τις συνέπειές της.
- να συνδέσουν τον αγώνα της επιβίωσης και της ελευθερίας με το αντιστασιακό κίνημα.
- να κατανοήσουν ότι απλοί άνθρωποι βρέθηκαν στο επίκεντρο των εξελίξεων και του απελευθερωτικού αγώνα.
- να εκτιμήσουν την αξία της αλληλεγγύης.
- να μάθουν για τον δωσιλογισμό και τα Τάγματα Ασφαλείας.
- να καλλιεργήσουν το αντιπολεμικό και αντιφασιστικό πνεύμα και τις αξίες της δημοκρατίας, της ελευθερίας και της ανεξαρτησίας.
- να έρθουν πιο κοντά στην ιστορία και να ανακαλύψουν συνδέσεις με την τοπική και την οικογενειακή τους ιστορία.
- να κατανοήσουν ότι η ιστορία δεν είναι ένα μάθημα για το παρελθόν, αλλά μας αφορά όλους και έχει προεκτάσεις στο παρόν και το μέλλον.
- να σκεφτούν ότι οι πρωταγωνιστές της ιστορίας δεν είναι μόνο οι μεγάλοι άνδρες και οι ήρωες, αλλά και οι απλοί καθημερινοί άνθρωποι.
- να καλλιεργήσουν την ιστορική ενσυναίσθηση, δηλαδή να κατανοήσουν τα συναισθήματα, τις στάσεις και τις συμπεριφορές των ανθρώπων μέσα στο συγκεκριμένο κοινωνικό – ιστορικό πλαίσιο.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

26.

Ευκλείδειες και μη-Ευκλείδειες Γεωμετρίες: Όταν η άρνηση του βέβαιου οδηγεί στη δημιουργία νέων κόσμων

Ο φιλόσοφος Immanuel Kant στο έργο του Κριτική του Καθαρού Λόγου διατύπωσε την άποψη ότι η Γεωμετρία είναι η μελέτη του χώρου και ότι η γνώση μας για τον χώρο δεν βασίζεται στην εμπειρία μας αλλά ότι μάλλον σχετίζεται με τον τρόπο που είναι δομημένο το μυαλό μας. Σύμφωνα με τον Kant η δομή του μυαλού μας είναι τέτοια ώστε η Ευκλείδεια Γεωμετρία αποτελεί τη μόνη Γεωμετρία που μπορεί να συλλάβει ο νους μας. Για χρόνια, ο μαθηματικός κόσμος ακολουθούσε αυτές τις αρχές θεωρώντας την Ευκλείδεια Γεωμετρία ως τη μόνη συνεπή μέθοδο απεικόνισης της πραγματικότητας. Είχε άραγε δίκιο ο Kant; Και τι συμβαίνει αν αρνηθούμε μια απόλυτη βεβαιότητα που επικρατούσε εδώ και αιώνες στα μαθηματικά; Θα οδηγηθούμε αναπόφευκτα σε κάποιο σφάλμα στη βάση της άτοπου απαγωγής, ή ίσως, όπως έλεγε και ο μαθηματικός Carl Friedrich Gauss, θα βρεθούμε σε έναν παράξενο κόσμο αρκετά διαφορετικό από τον δικό μας, αλλά απολύτως συνεπή;

Στόχος του προγράμματος είναι να προσφέρει στους μαθητές και στις μαθήτριες του Λυκείου μια πρώτη γνωριμία με άλλες Γεωμετρίες, Μη-Ευκλείδειες, μέσα από την ιστορική εξέλιξη της Ευκλείδειας Γεωμετρίας από την εποχή του Ευκλείδη μέχρι την ανακάλυψη των Μη Ευκλείδειων Γεωμετριών στις αρχές του 19ου αιώνα. Βασική επιδίωξη του προγράμματος είναι να κατανοήσουν οι μαθήτριες και οι μαθητές τη σημασία και τη δομή του αξιωματικού συστήματος, τις προϋποθέσεις για την ύπαρξη διαφορετικών αξιωματικών συστημάτων αλλά και τους τρόπους με τους οποίους τα συστήματα αυτά δημιουργούνται, επανεξετάζονται, εγκρίνονται ή απορρίπτονται από τον μαθηματικό κόσμο.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

27.

Η μεταφορά στη ζωή μας:**εξερευνώντας την πολυδιάστατη
φύση της μεταφοράς**

άνθρωπος δημιουργεί διαρκώς συσχετισμούς μεταξύ των εμπειριών που βιώνει. Με αυτόν τον τρόπο καταφέρνει να αποκωδικοποιήσει επιτυχώς το περιβάλλον του, να αντιληφθεί περίπλοκες, αφηρημένες έννοιες που διέπουν τη ζωή του και να διαμορφώσει μία συγκεκριμένη οπτική για τον κόσμο γύρω του. Αυτή η μοναδική ικανότητα του ανθρώπινου νου αναδεικνύεται μέσω της διαδικασίας της μεταφοράς. Οι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης διδάσκονται από νωρίς πώς να εντοπίζουν και να ερμηνεύουν τη μεταφορική χρήση της γλώσσας. Εστιάζοντας, όμως, πολλές φορές στο αισθητικό αποτέλεσμα που προκύπτει από την αξιοποίηση της μεταφοράς, δεν αντιλαμβάνονται τον σπουδαίο ρόλο που διαδραματίζει σε κάθε πτυχή της ζωή τους. Αξιοποιώντας ως σημείο εκκίνησης τη μεταφορική γλώσσα, αυτό το πρόγραμμα επιδιώκει να αναδείξει την κυρίαρχη θέση της μεταφοράς στην καθημερινότητά μας και να παρουσιάσει τις βαθύτερες νοητικές και κοινωνικές διεργασίες που αντανακλά ο μεταφορικός λόγος.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

- Να εξοικειωθούν οι μαθητές με το σχήμα λόγου της μεταφοράς και να κατανοήσουν πώς επιτυγχάνεται η διάκριση της μεταφοράς από την κυριολεξία, αξιοποιώντας σύγχρονες μεθόδους αναγνώρισης της μεταφορικής χρήσης της γλώσσας.
- Να αντιληφθούν τη σημασία της μεταφοράς για την ανθρώπινη επικοινωνία, εξετάζοντας πραγματώσεις της σε διάφορα περιβάλλοντα.
- Να συνειδητοποιήσουν ότι η μεταφορά αποτελεί μία νοητική διεργασία, ανακαλύπτοντας τον τρόπο που πραγματοποιείται η μεταφορική σύλληψη.
- Να κατανοήσουν τη δύναμη της μεταφοράς να κατασκευάζει μία συγκεκριμένη πραγματικότητα, έναν συγκεκριμένο τρόπο θέασης του κόσμου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

28.

Διαχείριση Άγχους και Συναισθηματική Ενδυνάμωση για Παιδιά & Εφήβους

Ένα βιωματικό πρόγραμμα προσαρμοσμένο στις ανάγκες των εφήβων.

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με απλές αλλά ουσιαστικές τεχνικές διαχείρισης άγχους, συγκέντρωσης και αυτορρύθμισης, ώστε να ανταπεξέρχονται καλύτερα στις απαιτήσεις του σχολείου και της καθημερινότητας. Το πρόγραμμα ενισχύει επίσης την αυτογνωσία, την ενσυναίσθηση και τις κοινωνικές τους δεξιότητες.

Τι θα κάνουμε:

- Θα μάθουμε τρόπους να διαχειριζόμαστε το άγχος (π.χ. πριν από εξετάσεις, διαγωνίσματα, παρουσιάσεις).
- Θα δουλέψουμε με ασκήσεις αναπνοής, χαλάρωσης και συγκέντρωσης
- Θα εξοικειωθούμε με τεχνικές ενσυνειδητότητας (mindfulness) (π.χ. σύντομες ασκήσεις παρατήρησης σκέψεων και συναισθημάτων)
- Θα αναπτύξουμε δεξιότητες συναισθηματικής ρύθμισης (π.χ. πώς να εκφράζω θυμό ή απογοήτευση χωρίς συγκρούσεις, πώς να αντιμετωπίζω τις συγκρούσεις)
- Θα καλλιεργήσουμε την ενσυναίσθηση και τη συνεργασία στην ομάδα (π.χ. μέσα από συζητήσεις, παιχνίδια ρόλων)
- Θα δουλέψουμε πάνω στην αυτοεκτίμηση και την ψυχική ανθεκτικότητα (π.χ. πώς στέκομαι απέναντι στην αποτυχία, πώς συνεχίζω μετά από μια δυσκολία)

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

29.

Λευκός Νάνος – Θέατρο και Εικονική Πραγματικότητα (VR) μέσα στο εργαστήριο του φυσικού J. R. Oppenheimer

Ο Λευκός Νάνος (White Dwarf) σε σκηνοθεσία Γιολάντας Μαρκοπούλου, είναι μία καινοτόμος VR θεατρική εμπειρία που συνδυάζει την τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας με την παραστατική τέχνη και την ιστορική μνήμη. Το έργο παρουσιάζει με όρους εικονικής πραγματικότητας, ένα κομμάτι της ιστορίας της «γέννησης» της πρώτης ατομικής βόμβας από τον φυσικό J. Robert Oppenheimer. Τι είναι όμως ο «Λευκός Νάνος»; Είναι ένα αστέρι που αφού εξάντλησε όλη του την ενέργεια, πεθαίνει μέσα στην απόλυτη σιωπή, χωρίς να εκραγεί. Πώς θα ήταν άραγε η ανθρωπότητα, εάν η ατομική βόμβα ακολουθούσε την ίδια μοίρα με ένα «Λευκό νάνο» και αντί να σκορπίσει την καταστροφή, έμενε βουβή, μέσα σε ένα δωμάτιο για να καταλήξει έκθεμα σε ένα μουσείο του μέλλοντος;

Οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να μπουν μέσα στην ιστορία της δημιουργίας της πρώτης ατομικής βόμβας μέσα από θεατρικό παιχνίδι και να συμμετάσχουν σε μια σύντομη διαδραστική σκηνή, η οποία τους επιτρέπει να βιώσουν ενεργά τη σύνδεση επιστήμης, τεχνολογίας και ηθικών διλημμάτων. Ακολουθεί η προβολή της VR ταινίας στα αγγλικά - διάρκειας 15 λεπτών, στην οποία οι συμμετέχοντες φορούν headset και βιώνουν την εμπειρία ατομικά. Η δράση ολοκληρώνεται με συζήτηση και σχολιασμό, που συνδέει το βιωματικό μέρος με το ιστορικό και φιλοσοφικό πλαίσιο του έργου.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

30.

Έργα τέχνης – Καλλιτέχνες: Η κρυμμένη Ιστορία

Τι ιστορίες μπορεί να γεννηθούν μέσα από ένα έργο τέχνης; Μέσα από την τέχνη και χρησιμοποιώντας την ανάπτυξη ιδεών αλλά και τη ζωγραφική, τα παιδιά θα ανακαλύψουν πώς η Ιστορία και η Καλλιτεχνική Έκφραση συνδέονται στενά.

Με αφορμή το έργο του Βάλια Σεμερτζίδη που βρίσκεται στη μόνιμη έκθεση του Ιδρύματος Αικατερίνης Λασκαρίδη, οι μαθητές καλούνται να συμμετέχουν σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα που στοχεύει στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, της έκφρασης, αλλά και στην γνωριμία τους με την ιστορία της Ελλάδας του 20ου αιώνα. Πρόκειται για ένα παιχνίδι μάθησης μέσα από την τέχνη όπου αποσκοπεί στο να ενισχύσει την δημιουργικότητα και την φαντασία. Με την ενσωμάτωση της δημιουργίας ιστοριών στα έργα τέχνης, οι μαθητές θα μάθουν να παρατηρούν πιο προσεκτικά, να «διαβάζουν» τις εικόνες, να εμπλουτίζουν τη φαντασία τους και να καλλιεργούν την φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Έτσι, θα έρθουν πιο κοντά όχι μόνο στον καλλιτέχνη και το έργο του, αλλά και σε μια ολόκληρη ιστορική περίοδο που ζωντανεύει μπροστά τους μέσα από τη ζωγραφική.

ΜΑΘΗΤΕΣ ΛΥΚΕΙΟΥ

31.

Ιστορία τέχνης – Καλλιτέχνες:**Μυστήριο στο Μουσείο –****Υπόθεση Κωνσταντίνος Βολανάκης**

Ένας πολύτιμος πίνακας του μεγάλου ζωγράφου Κωνσταντίνου Βολανάκη έχει εξαφανιστεί μυστηριωδώς από το Μουσείο. Ο κόσμος του τέχνης είναι αναστατωμένος και οι ύποπτοι πολλοί, ο καθένας με τα δικά του κίνητρα. Ένας συλλέκτης που θα έκανε τα πάντα για να τον αποκτήσει, ο διευθυντής του μουσείου που γνωρίζει καλά όλα τα μυστικά του χώρου, η συντηρήτρια έργων τέχνης με την ιδιαίτερη σχέση της με τους πίνακες, ένας έμπορος έργων που αναζητά σπάνιες ευκαιρίες και μια ιστορικός τέχνης που ξέρει κάθε λεπτομέρεια για τον καλλιτέχνη και την εποχή του. Οι μαθητές μεταμορφώνονται σε πραγματικούς ερευνητές. Θα εξετάσουν προσεκτικά τα έργα του Βολανάκη, θα συλλέξουν στοιχεία από τους ύποπτους και θα συμμετάσχουν σε μια ανακριτική διαδικασία που θα τους οδηγήσει βήμα-βήμα πιο κοντά στη λύση του μυστηρίου. Καθ' όλη τη διάρκεια, θα γνωρίσουν τη ζωή του καλλιτέχνη, την ιστορική εποχή που ζούσε και τα μυστικά πίσω από τα έργα του. Μέσα από την παρατήρηση, τη συνεργασία και τη σκέψη, οι μαθητές θα πρέπει να συνδέσουν τα στοιχεία, να κάνουν υποθέσεις και να καταλήξουν στον ένοχο. Θα καταφέρουν να βρουν τη λύση του μυστηρίου;

ΕΙΣΗΓΗΤΕΣ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

2025–2026

1. **Χρυσούλα Τόλια**, Φιλολόγος, MSc Γλωσσολογίας, ΕΚΠΑ
2. **Μελίνα Σιδηροπούλου**, Δημοσιογράφος, Συγγραφέας
3. **Πώτα Φέστα**, Ηθοποιός
4. **Κυριακή Παπαθανασοπούλου**, Δρ. Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας στο Τμήμα Πολιτικής Επιστήμης και Ιστορίας στο Πάντειο Πανεπιστήμιο
Ερευνήτρια στο Κέντρο Έρευνας Νεότερης Ιστορίας στο Πάντειο Πανεπιστήμιο
5. **Αρτεμυσία Αθανασίου**, Βυζαντινολόγος
6. **Ελένη Κόνιαρη**, Ερευνήτρια, μοριακή βιολόγος
7. **Έλενα Κοντιζά**, Ψυχολόγος MSc Πανεπιστημίου Ουτρέχτης Ολλανδίας, πιστοποιημένη στη Γνωσιακή-Συνπεριφοριστική Θεραπεία
8. **Δρ. Άρης Μαυρομμάτης**, Μαθηματικός, Ερευνητής-καθηγητής ΚΕΔΙΒΙΜ, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
9. **Λάμπρος Γραμματικός**, Ηθοποιός Αποστολος Παπανικολάου, Msc Μαθηματικός, Ερευνητής της Διδακτικής Μαθηματικών
10. **Γιώργος Παπαϊωάννου**, Μουσικός
11. **Γιώργος Καραμύχος**, Ηθοποιός, Σκηνοθέτης, Καθηγητής Υποκριτικής
12. **Βένια Παστάκα**, Ιστορικός τέχνης
13. **Πάνος Κούγιας**, Ηθοποιός, σκηνοθέτης
14. **Ηρώ Ποταμούση**, Κοινωνιολόγος, Θεατροπαιδαγωγός, Υπ. Διδ. ΠΤΔΕ Παν/μιο Αιγαίου
15. **Βασιλική Σηφροστρατουδάκη**, Εικαστικός καλλιτέχνης, εκπαιδευτικός και ερευνήτρια
16. **Μάριος Κουκουνάρας Λιάγκης**, Αναπλ. Καθηγητής ΕΚΠΑ
17. **Εύα Πούλου**, Θεολόγος, Θεατροπαιδαγωγός
18. **Ελίνα Βαφειάδη**, Μαθηματικός
19. **Έλλη Παξινοπού**, Καθηγήτρια Εικαστικών Τεχνών

20. **Πολάντα Μαρκοπούλου**, Σκηνοθέτις
21. **Δέσποινα Βαλατσού**, Δρ. Ιστορίας ΕΚΠΑ, Επιστημονική Διευθύντρια – Κύρια Ερευνήτρια στο Κέντρο Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες (ΚΕΑΕ)
22. **Τάκης Λάζος**, Φυσικός, Υπεύθυνος ΕΚΦΕ Ηλιούπολης
23. **Αθηνά Παπαγεωργίου**, Ψυχολόγος – CBT, MBCT, ACT Ψυχοθεραπεύτρια, MSc. Ψυχική Υγεία Παιδιών και Εφήβων, Ιατρική Σχολή – ΕΚΠΑ, Εξειδίκευση στη Γνωσιακή Συμπεριφοριστική Θεραπεία
24. **Σωτήρης Σουλούκος**, Διδάκτωρ Θρησκευολογίας - Κοινωνικής Ανθρωπολογίας
25. **Ευθυμία Γιώσα**, Ποιήτρια
26. **Ντόρα Ζαχαροπούλο**, Ηθοποιός, Σκηνοθέτις
27. **Δρ. Μιχαήλ Φειδάκης**- Ε.Δι.Π., Εργαστήριο Δικτύων Υπολογιστών & Υπηρεσιών, Τμήμα Ηλεκτρολόγων & Ηλεκτρονικών Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής
28. **Λουκάς Φρέρης**, Μαθηματικός, Υπ. Δρ. Ιστορίας των Επιστημών
29. **Ηρακλής Βογιατζής**, Υποψήφιος Διδάκτορας ΕΚΠΑ
30. **Κλειώ Φανουράκη**, Επικ. Καθηγήτρια Τμ. Θεατρικών Σπουδών ΕΚΠΑ
31. **Τζίνα Καλογήρου**, Καθηγήτρια Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και της Διδακτικής της, ΠΤΔΕ/ΕΚΠΑ
32. **Ευαγγελία Ντούπα**, Υποψήφια Διδάκτωρ Λογοτεχνίας, ΕΚΠΑ
33. **Μαριάννα Τουτζιαράκη**, Διδάκτωρ Διδακτικής της Λογοτεχνίας, ΠΤΔΕ/ ΕΚΠΑ
34. **Βίκυ Βολιώτη**, Μεταφράστρια, Ηθοποιός, Σκηνοθέτις
35. **Μάρκος Δενδρινός**, καθηγητής Πληροφορικής και Ιστορίας & Φιλοσοφίας της Επιστήμης στο Τμήμα Αρχαιονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Συστημάτων Πληροφόρησης του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής (ΠΑΔΑ)
36. **Άννα Γρίβα**, Φιλολόγος, Δρ. Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας του ΕΚΠΑ, Επιστήμες και Ιστορία της Λογοτεχνίας στη Ρώμη
37. **Ευαγγελία Β. Δημαράκη**, Δρ. Εκπαιδευτική Τεχνολογία (Instructional Technology and Media), Columbia University της Νέας Υόρκης



Κτήριο Διοίκησης

Γραμματεία,
Εκπαιδευτικά
Προγράμματα,
Εκθέσεις Δ. Περδικίδη
& Β. Σεμερτζίδη

Πραξιτέλους 169
& Μπουμπουλίνας
185 35 Πειραιάς

+30 216 900 3700

info@laskaridisfoundation.org

Ιστορική Βιβλιοθήκη

Παλιό και σπάνιο υλικό,
Αναγνωστήριο,
Εκθέσεις
Ναυτικής Συλλογής
& Συλλογής Βελιμέζη

2ας Μεραρχίας 36
& Ακτής Μουτσοπούλου
185 35 Πειραιάς

Δανειστική Βιβλιοθήκη

Αναγνωστήριο,
Εντευκτήριο,
Αίθουσα Η/Υ

Κουντουριώτου 173
185 35 Πειραιάς

laskaridisfoundation.org