

# ICT for Students' Inclusion-Erasmus+, School Update

**Β. Γιολλάση** Εκπαιδευτικός ΠΕ06, Δ/ντρια 6<sup>ου</sup> Γυμνασίου Πάτρας, **Αικ. Δωρή** Εκπαιδευτικός ΠΕ02, Υποδ/ντρια 6<sup>ου</sup> Γυμνασίου Πάτρας,  
**Γ. Ματσάκου** Εκπαιδευτικός ΠΕ02, 6<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Πάτρας, **Ε.Κ. Κούνα** Εκπαιδευτικός ΠΕ78, 6<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Πάτρας [elenikouna@hotmail.com](mailto:elenikouna@hotmail.com)

## 1. Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία αφορά στη διάχυση του περιεχομένου και στη σημασία της συμμετοχής των εκπαιδευτικών σε εγκεκριμένο ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+, με τίτλο «School Update» και Κωδικό 2022-1- EL01-KA122-SCH-000071268. Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε σε σχολείο της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Αχαΐας. Μέσα από αυτό το πρόγραμμα σκοπός ήταν να αναζητηθούν τρόποι, ώστε να διευκολυνθεί η συμμετοχή μαθητών/-τριών με διαφορετικές ανάγκες και διαφορετικό εθνολογικό, πολιτιστικό, κοινωνικό ή γλωσσικό υπόβαθρο στη μαθησιακή διαδικασία.

## 2. Περιεχόμενο του προγράμματος

Τα προγράμματα που παρουσιάστηκαν ήταν τα: **TedEd, Mentimeter, Padlet, Edpuzzle, Kahoot, Quizizz, Quizlet, LearningApps, Coggle.it, MindmapMaker, Mind42, Mindmeister, Vivi.io, Anydesk, Flipgrid, Remind, Skyview, compass, Atomvisualize (3DVR), Life, Phetsimulations, Beaker, Labster, Myphysicslab, Imagine, Canva, Emaze, Avatar Maker** και το **Remove.bg**. Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν εκτός από το να εξοικειωθούν στα παραπάνω προγράμματα και να επικαιροποιήσουν τις γνώσεις τους, είχαν την ευκαιρία να:

- ανταλλάξουν καλές πρακτικές, γνώσεις και εμπειρίες σχετικά με μεθόδους διδασκαλίας και εργαλεία μάθησης με εκπαιδευτικούς άλλης κουλτούρας και διαφορετικών εμπειριών,
- μάθουν μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες με τη χρήση βιωματικής μάθησης σε ένα πολυπολιτισμικό περιβάλλον (η μάθηση μέσα από την κοινωνική αλληλεπίδραση),
- ανταλλάξουν πληροφορίες για τα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιούν στα μαθήματά τους και στα σχολεία τους, για τις δυσκολίες και διευκολύνσεις που αυτά προσφέρουν στο διδακτικό τους έργο και
- εντοπίσουν ομοιότητες και διαφορές που παρουσιάζουν τα ευρωπαϊκά σχολεία μεταξύ τους. Δημιουργήθηκαν οι κατάλληλες συνθήκες για Πλαισιοθετημένη Μάθηση, αφού υπήρχε συγκεκριμένο πλαίσιο (εργασιακή και επιστημονική κοινότητα) μέσα στο οποίο έλαβε χώρα η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με τους άλλους - κοινωνικοπολιτισμική λειτουργία. Αυτό έδωσε έμφαση σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης, στα οποία υλοποιήθηκαν δραστηριότητες πραγματικές ή εικονικές και ήταν το αποτέλεσμα κοινωνικής διεργασίας.

## 3. Συμπεράσματα

Οι συμμετέχοντες στο πρόγραμμα γνώρισαν ποικίλα ψηφιακά εργαλεία και τρόπους ενσωμάτωσής τους στην διδακτική διαδικασία και εξασκήθηκαν σε πρακτική εφαρμογή αυτών με τη βοήθεια και καθοδήγηση των επιμορφωτών, δουλεύοντας σε ομάδες, γεγονός που προώθησε την ομαδικότητα, τη συνεργασία και τη συνειδητοποίηση της σημασίας της βιωματικής μάθησης. Οι σχέσεις συναδελφικότητας που αναπτύχθηκαν ανάμεσα στους εκπαιδευτικούς, η αίσθηση ότι ανήκουν σε μία ομάδα τόσο σε τοπικό όσο και σε ευρωπαϊκό επίπεδο, η κοινή διάθεση για εξέλιξη και η ενίσχυση του αισθήματος της αυτοπεποίθησης των συμμετεχόντων αποτελούν σημαντικά θετικά στοιχεία του συγκεκριμένου προγράμματος.

