



# ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΟΤΑΜΙΑΣ

«Ειρηνική Συνύπαρξη στην Κοινότητα Ποταμιάς – Ανάπτυξη Ψηφιακών Δεξιοτήτων»



Πιλοτική Εφαρμογή Ευρωπαϊκού Έργου

Learning from the Extremes

ΧΩΡΑ : ΚΥΠΡΟΣ

A Rural School Innovation Roadmap

Schools as Learning Hubs of the Rural Community

## Συνοπτική περιγραφή Πρότασης - Οράματος

Στόχος οι μαθητές, εκπαιδευτικοί και άτομα από την κοινότητα να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους ικανότητες, μέσα από πρωινά και απογευματινά προγράμματα στο σχολείο.

- Η κοινότητα Ποταμιάς βρίσκεται σε μια ακριτική αγροτική περιοχή.
- Είναι το μοναδικό χωριό στην Κύπρο στο οποίο παρατηρείται ειρηνική συνύπαρξη Ελληνοκυπρίων και Τουρκοκυπρίων.

- Αρχή του προγράμματος:
- Οι μαθητές έχουν μειωμένες δεξιότητες να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να προάγουν τη μάθησή τους.
- Έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε ψηφιακό εξοπλισμό στο σπίτι και στο σχολείο.
- Χρησιμοποιούν την τεχνολογία για σκοπούς διασκέδασης, χωρίς να συνειδητοποιούν τους κινδύνους.

- Η καθημερινή χρήση της τεχνολογίας (πρωινό σχολείο, ολοήμερο απογευματινό σχολείο, βραδινά μαθήματα για την κοινότητα).
- Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην διδασκαλία.
- Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων για την υποστήριξη και προαγωγή της μάθησης.
- Να δημιουργηθεί βάση δεδομένων για τις σχέσεις των κατοίκων της κοινότητας (ελληνοκυπρίων και τουρκοκυπρίων).

ΠΟΤΑΜΙΑ

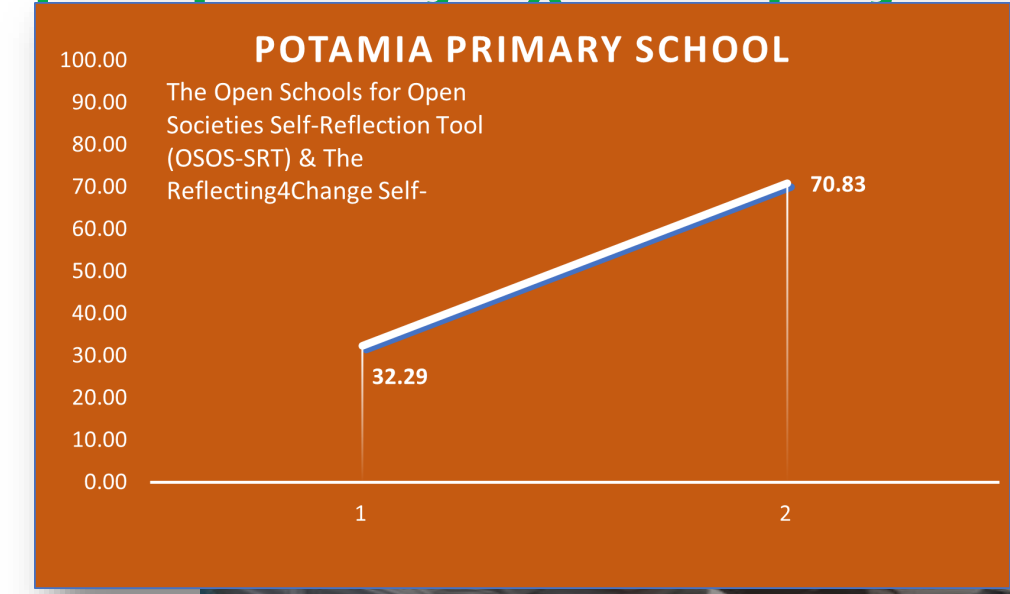
SELFIE

ΣΤΟΧΟΣ

## Αποτελέσματα

### 1. Αναβάθμιση της ψηφιακής υλικοτεχνικής υποδομής του σχολείου (εισαγωγικό επίπεδο του μοντέλου HECC)

- Ένα laptop και ένα tablet για κάθε τρία παιδιά.
- Κάθε τάξη έχει εξοπλιστεί με διαδραστικό πίνακα.
- Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών (φυσική παρουσία και διαδικτυακά) για την αξιοποίηση της τεχνολογίας και μαθησιακός σχεδιασμός με ψηφιακές τεχνολογίες
- Αναβάθμιση του διαδικτύου με συσκευές ασύρματης πρόσβασης



### 2. Ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων

- Μαθητών
- Εκπαιδευτικών
- Κατοίκων και μελών άλλων κοινοτήτων



### 3. Δημιουργία ψηφιακής βάσης δεδομένων για τις σχέσεις Ελληνοκυπρίων και Τουρκοκυπρίων που ζουν στην κοινότητα.

Μέσα από το πρόγραμμα όλοι (οι μαθητές, εκπαιδευτικοί και άτομα από την κοινότητα) αναπτύξαν τις ψηφιακές τους ικανότητες.

- ❖ Οι μαθητές
  1. Αναπτύξαν την ικανότητα να χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να μαθαίνουν.
  2. Έγιναν πιο ώριμοι στην αξιολόγηση πληροφοριών του διαδικτύου.
  3. Δημιουργούν ψηφιακό περιεχόμενο.
  4. Κάνουν αναφορές στους δημιουργούς ψηφιακού περιεχόμενου.
  5. Ανάπτυξαν υπεύθυνη συμπεριφορά στο διαδίκτυο.
  6. Ανάπτυξαν τις ικανότητες ψηφιακού προγραμματισμού.
  7. Αυξήθηκε ο αριθμός των προγραμμάτων που μπορούν να χειριστούν.
- ❖ Οι εκπαιδευτικοί
  1. Επιμορφώθηκαν
  2. Ανάπτυξαν την ικανότητα να χρησιμοποιούν την τεχνολογία
  3. Ενσωμάτωσαν την τεχνολογία στην καθημερινή διδασκαλία τους

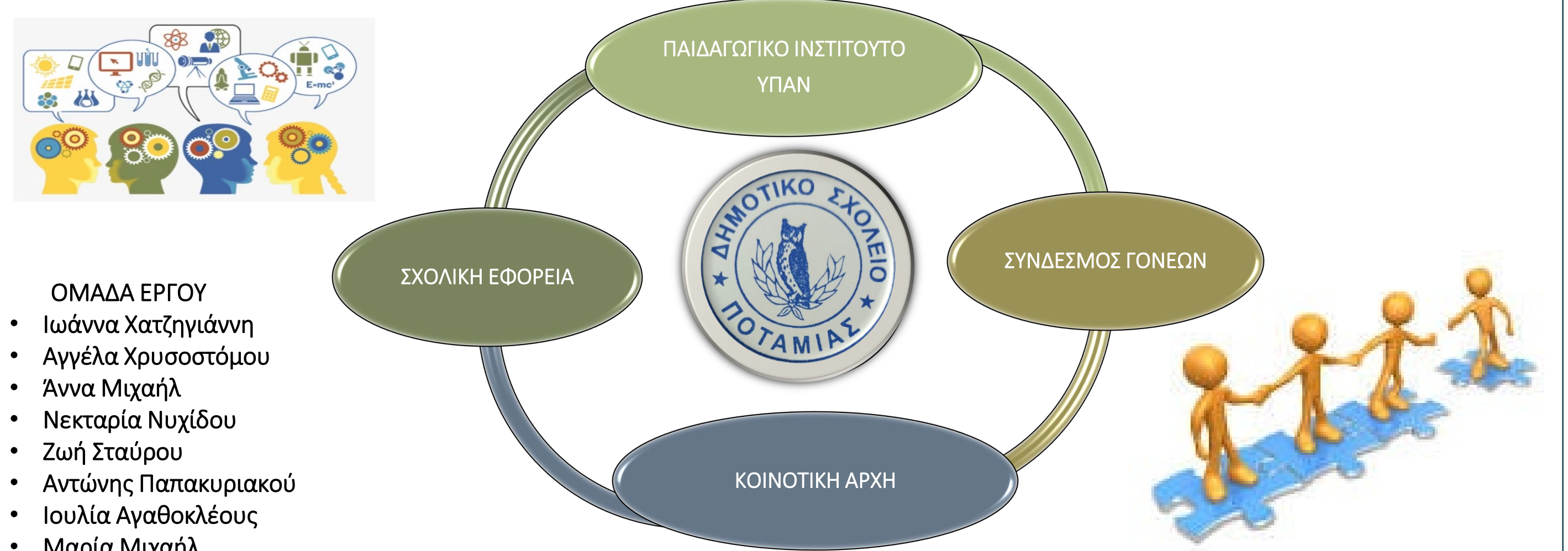
## ΤΕΛΙΚΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ



Δημιουργήθηκε στο σχολείο κουλτούρα χρήσης της τεχνολογίας

- Για τους μαθητές είναι ένα κίνητρο για μάθηση και ζητούν τη χρήση τεχνολογίας στα μαθήματα τους
- Οι δάσκαλοι αναγνωρίζοντας το θετικό αντίκτυπο στη μάθηση χρησιμοποιούν την τεχνολογία.
- Η κοινότητα ζητά την επέκταση των απογευματινών μαθημάτων και για άλλες ηλικιακές ομάδες.

## Ομάδα Έργου – Συνεργαζόμενοι Φορείς – Ομάδες



## Μεθοδολογία Υλοποίησης

