Συνέντευξη Τύπου

Τετάρτη 3-11-2021

1ο Δημοτικό Σχολείο Ρεθύμνου

Οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν εδραιωθεί στη καθημερινότητα του πολίτη σχεδόν σε όλους τους τομείς καθώς και στην εκπαίδευση. Η ταχεία ανάπτυξη και διάδοση των ψηφιακών τεχνολογιών, ο τεράστιος όγκος και η διαθεσιμότητα της πληροφορίας, σε συνδυασμό με την ταχύτατη παραγωγή νέας γνώσης, διαμορφώνουν δυνατότητες εμπλουτισμού αλλά και μετασχηματισμού του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος με στόχο την αναβάθμιση του μαθησιακού αποτελέσματος. Ειδικότερα, η συνεχής ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών τεχνολογίας Web 2.0 καθιστούν τους μαθητές και τις μαθήτριες χρήστες (συν)δημιουργούς περιεχομένου, καθώς μπορούν να εργαστούν ατομικά ή/και συνεργατικά. Αυτές οι τεχνολογικές δυνατότητες διαμορφώνουν νέες διδακτικές/μαθησιακές προκλήσεις, διότι η τεχνολογία διεισδύει και εντάσσεται όλο και πιο πολύ στη διαδικασία της μάθησης και συμβάλλει τόσο στην διευκόλυνσή της όσο και στην ενίσχυσή της. Ωστόσο, ο τρόπος ένταξης των ψηφιακών τεχνολογιών είναι αναγκαίο να γίνεται με βάση τον συνδυασμό του περιεχομένου του μαθήματος, του περιεχομένου της ξενάγησης αλλά και των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι τεχνολογίες οι οποίες αξιοποιούνται στον σχεδιασμό δραστηριοτήτων

Οι νέες τεχνολογίες ως μέσα επιτρέπουν διαφορετικούς τρόπους συμμετοχής, επικοινωνίας και αλληλοσυσχέτισης . Οι μαθητές και οι μαθήτριες οικοδομούν τη γνώση τους μέσω της επεξεργασίας των πληροφοριών που προσλαμβάνουν. Η αξιοποίηση μιας ψηφιακά εμπλουτισμένης ξενάγησης - διδασκαλίας μπορεί να συνδυαστεί με τον πολιτισμό του τόπου. Αναλυτικότερα, μπορεί να επιτευχθεί ένας συνδυασμός πολυμέσων και διαδικτύου με την επίσκεψη σε μουσεία σε αρχαιολογικούς χώρους ή γενικότερα σε χώρους πολιτιστικού ενδιαφέροντος. Έτσι τόσο μέσω της επιτόπιας έρευνας όσο και μέσω της αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο μπορεί να δομηθεί καλύτερα η γνώση των μαθητών και των μαθητριών. Μέσα από αυτή τη διαδικασία τα παιδιά καλλιεργούν την κριτική τους σκέψη, αναπτύσσουν νέες ικανότητες, μαθαίνουν να διαχειρίζονται και να επεξεργάζονται όλες τις νέες πληροφορίες που λαμβάνουν, διαμορφώνουν καινούργιες αντιλήψεις για τα φαινόμενα γύρω τους και μαθαίνουν να εργάζονται ομαδικά και να συνεργάζονται μεταξύ τους ή και ηλεκτρονικά με άλλους συμμαθητές τους.

Κάνοντας μια βόλτα μέσα στην Παλιά Πόλη του Ρεθύμνου με τα χαρακτηριστικά της να εναλλάσσονται ανάμεσα σε ενετικά και οθωμανικά, παραμένοντας όμως πάντα αυθεντικά κρητικά, η Παλιά Πόλη του Ρεθύμνου έχει πολλά μυστικά να αποκαλύψει. Μυστικά που περιμένουν τους μαθητές και τις μαθήτριες να τα εξερευνήσουν, αναβιώνοντας το παρελθόν της μέσα από κτήρια, υπαίθριες αγορές, γραφικά δρομάκια και ιστορικά μνημεία. Περίτεχνα σκαλισμένες πόρτες με ενετικά οικόσημα, οθωμανικά τζαμιά με γραφικούς μιναρέδες και κτήρια με ξύλινα παράθυρα: πραγματικά δεν ξέρει κανείς τι να πρωτοθαυμάσει στη βόλτα μέσα στην Παλιά Πόλη του Ρεθύμνου.

Με όλα αυτά έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν οι μαθητές και οι μαθήτριες των Σχολείων του Ρεθύμνου μέσα από ένα ψηφιακό παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας βασισμένο στην τοποθεσία και την εικόνα, που σκοπό έχει να κινητοποιήσει τους μαθητές να ανακαλύψουν τον πολιτισμό και την ιστορία της παλιάς πόλης του Ρεθύμνου,  αξιοποιώντας τις κινητές  τους συσκευές!

Ως Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης και ως Διευθυντής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Προσωπικά ευχαριστούμε τόσο το ΕΔΙΒΕΑ του Πανεπιστημίου Κρήτης και τον Επιστημονικό Υπεύθυνο Καθηγητή κο Παναγιώτη Αναστασιάδη, όσο και τον Δήμο Ρεθύμνης και την Αντιδήμαρχο Παιδείας και Κοινωνικής Προστασίας κα Άννα Ελευθεριάδου για την ευκαιρία που δίνουν στους μαθητές και τις μαθήτριες του Ρεθύμνου να ξεναγηθούν και να γνωρίσουν τα μνημεία πολιτισμού της Παλιάς Πόλης, με ξεναγό τον «Οδυσσέα στην Παλιά Πόλη του Ρεθύμνου».

Λάμπρος Καρβούνης

Διδάκτωρ ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Κρήτης

Διευθυντής Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ρεθύμνου