



Από Θεατές, Δημιουργοί: Ο Ψηφιακός Μετασχηματισμός

Σχέδιο Δράσης - Καινοτόμα Σχολεία και Εκπαιδευτικοί Πυρήνες
2025 - 2026

Σχολείο:	Δημοτικό Σχολείο Τρούλλων
Συντονίστρια:	Κουτσαβάκη Μαρία
Συμμετέχων Εκπαιδευτικός:	Δημητρίου Μάριος

ΕΤΗΣΙΑ ΗΜΕΡΙΔΑ ΠΙ, ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2026

Από Θεατές, Δημιουργοί: Ο Ψηφιακός Μετασχηματισμός

Αριθμός τμημάτων: 7

**Αριθμός μαθητών/μαθητριών
σχολείου: 105**

Αριθμός εκπαιδευτικών: 14

**Αριθμός μαθητών/μαθητριών που
συμμετείχαν στο πρόγραμμα: 58**

**Αριθμός εκπαιδευτικών που
συμμετείχαν στο πρόγραμμα: 5**



Η Αφετηρία μας: Αναγνωρίζοντας τις Ψηφιακές Ανάγκες

Κατηγορία F: Παιδαγωγική
Εφαρμογή στην αίθουσα διδασκαλίας



Κατηγορία H: Ψηφιακή Ικανότητα Μαθητών



Το αρχικό επίπεδο δεξιοτήτων ήταν χαμηλό.
Ο στόχος: Η μετάβαση από την **παθητική χρήση** στην **ενεργή δημιουργία**.

Δράση 1: Το Παιχνίδι ως Όχημα Μάθησης



Γνωστικά Αντικείμενα

Περιβαλλοντική Αγωγή (Ε'-ΣΤ' τάξη),
Γεωγραφία (Γ'-Δ' τάξη), Ελληνικά.



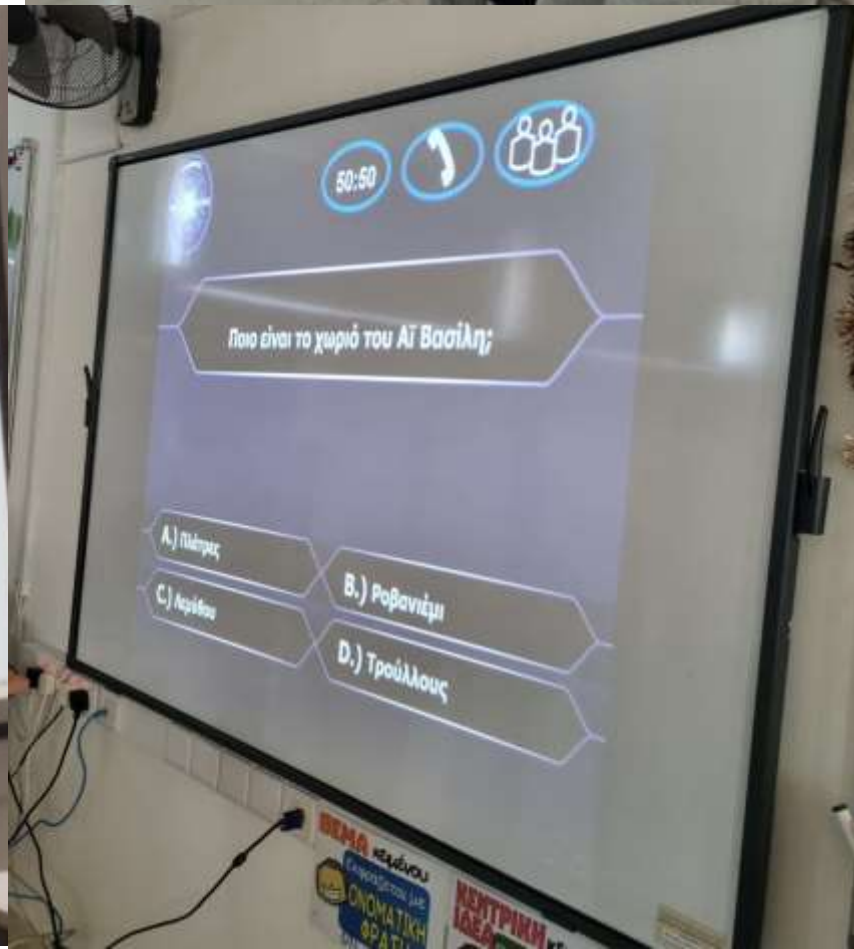
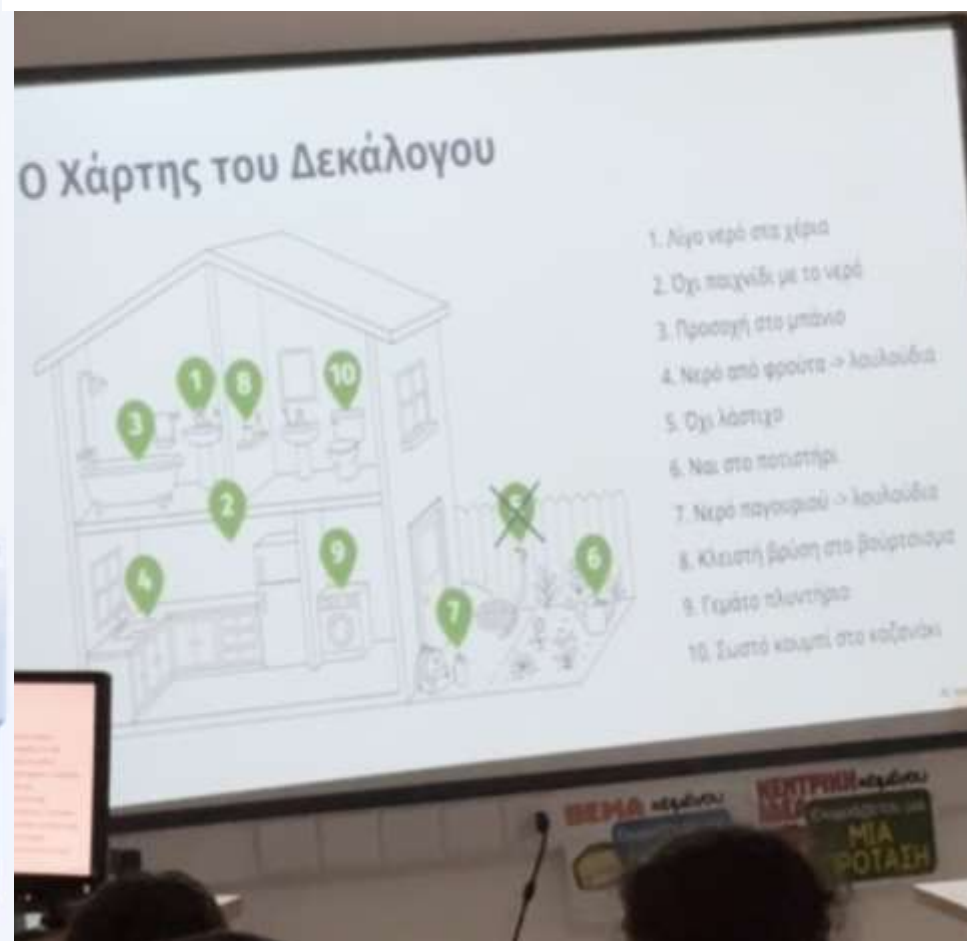
Θεματικές

«Το Νερό», «Η Κοινότητα μας».
Επίκαιρα, Επεξεργασία κειμένου



Εργαλεία

Wordwall, Ψηφιακός
Εκατομμυριούχος Microsoft Word



Δράση 2: Οικοδομώντας Κοινή Ψηφιακή Κουλτούρα



Υιοθέτηση καλών
πρακτικών από
το πρόγραμμα
Erasmus.



Ενσωμάτωση
δραστηριοτήτων
από διαφορετικές
ειδικότητες.

Ανταλλαγή
απόψεων για
εφαρμογές Τεχνητής
Νοημοσύνης (AI).

Η διαρκής ανταλλαγή καλών πρακτικών ενίσχυσε τη συνεργασία του προσωπικού και διευκόλυνε την καθημερινή προετοιμασία.

Δράση 3: Κριτικά Σκεπτόμενοι Ψηφιακοί Πολίτες



1

Ενημέρωση

Αξιοποίηση υλικού
CyberSafety &
SaferInternet4kids.
Συμπλήρωση φύλλου
εργασίας.

2

Καθοδήγηση

Παρουσίαση /
Εργαστήριο από
Λειτουργό του ΠΙ
(κ.Πόπη Αναστασίου)
με θέμα την ασφάλεια
στο διαδίκτυο

3

Εφαρμογή

Οι μαθητές
δημιουργούν τις δικές
τους ψηφιακές
αφίσες στο Canva,
αποδεικνύοντας την
εμπέδωση των
κανόνων.

Δράση 4: Δίνοντας μια άλλη διάσταση στο περιεχόμενο



Η Τέχνη της Αφήγησης

Εργαλείο: Storybook.

Πλαίσιο: Δραστηριότητες Φιλαναγνωσίας.

Αποτέλεσμα: Οι μαθητές μεταμορφώνονται σε μικρούς συγγραφείς, δημιουργώντας τα δικά τους ψηφιακά παραμύθια/κόμικς.



Φτιάχνοντας Παρουσιάσεις

Εργαλείο: PowerPoint (Microsoft Office).

Πλαίσιο: Ιστορία & Γεωγραφία (Δ' Τάξη).

Αποτέλεσμα: Σχεδιασμός ολοκληρωμένων παρουσιάσεων που οπτικοποιούν την ύλη των μαθημάτων.

Η Στρατηγική Διασύνδεση: Γεφυρώνοντας τα Πλαίσια

DigCompOrg (Το Σχολείο)

Σύνδεση με Δράση 2.
Δημιουργία υποδομών
(OneDrive), κουλτούρα
συνεργασίας,
ενσωμάτωση AI.

DigCompEdu (Οι Εκπαιδευτικοί)

Σύνδεση με Δράσεις 1 & 2.
Εφαρμογή ψηφιακών
παιδαγωγικών
στρατηγικών (F3, F4, F6),
παραγωγή ψηφιακού
υλικού.

DigComp 3.0 (Οι Μαθητές)

Σύνδεση με Δράσεις 3 & 4.
Ανάπτυξη ψηφιακής
ικανότητας (H1, H7, H10),
ασφάλεια στο διαδίκτυο,
δημιουργία ψηφιακού
περιεχομένου.

Τελική Αποτίμηση:

“ Παρά τις αρχικές ελλείψεις, τα παιδιά κατάφεραν όχι μόνο να εξοικειωθούν με την τεχνολογία, αλλά να μετατραπούν από απλούς θεατές σε ενεργούς δημιουργούς ψηφιακού περιεχομένου. ”



Επίτευξη στόχων SELFIE
σε μεγάλο βαθμό.

Γεφύρωση του
ψηφιακού χάσματος.

Δημιουργία βιώσιμης,
διαθεματικής ψηφιακής
κουλτούρας.