Πρόγραμμα eTwinning

Games for the Sea

Create, Learn, Protect

Σχολικό έτος 2025-2026

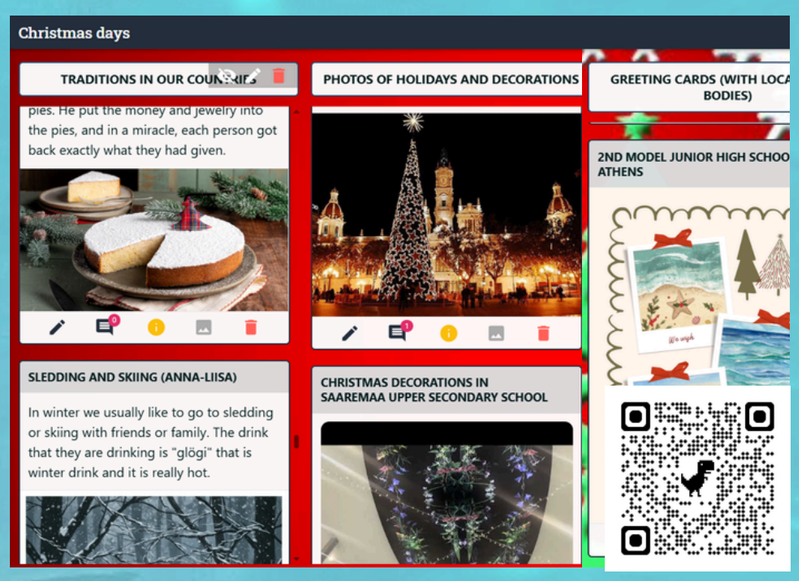
Στο πρόγραμμα συμμετείχαν οι μαθητές του τμήματος Β6

Συνεργαζόμενα σχολεία:

Saaremaa Gümnaasium Kuressaare, Estonia - Ulle Kreos
2nd Model Junior High School of Athens, Greece - E.Bassi, E. Xanthakou
1st Junior High School of Vari, Greece - Aikaterini Rentzela
Agrupamento de Escolas de Vila Nova de Cerveira,Vila Nova de Cerveira, Portugal - Goreti Alves
Nazilli Fen Lisesi Nazilli, Türkiye - Gülhan Küçük
IES RIU TURIA, Quart de Poblet, Spain - Isabel García

Σκοπός του έργου ήταν η γνωριμία των μαθητών με τα θαλάσσια οικοσυστήματα και η διερεύνηση των σημαντικότερων απειλών που αντιμετωπίζουν, όπως η ρύπανση, η υπεραλίευση, η κλιματική αλλαγή, η οξύνιση των ωκεανών και η απώλεια βιοποικιλότητας. Εργαζόμενοι σε εθνικές και διεθνείς ομάδες, οι μαθητές πραγματοποίησαν έρευνα για τα περιβαλλοντικά προβλήματα των θαλασσών και παρουσίασαν τα ευρήματά τους μέσα από συνεργατικές παρουσιάσεις. Στη συνέχεια, αξιοποίησαν τις γνώσεις που απέκτησαν για να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν διαδραστικά παιχνίδια διαφυγής (escape rooms), ενσωματώνοντας κείμενα, βίντεο, γρίφους και αποστολές που σχετίζονταν με τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα θαλάσσια οικοσυστήματα. Μέσα από τη διαδικασία αυτή, ενισχύθηκε η περιβαλλοντική ευαισθητοποίηση των μαθητών, ενώ παράλληλα καλλιεργήθηκαν η δημιουργικότητα, οι ψηφιακές δεξιότητες και η ικανότητα συνεργασίας σε διεθνές περιβάλλον.

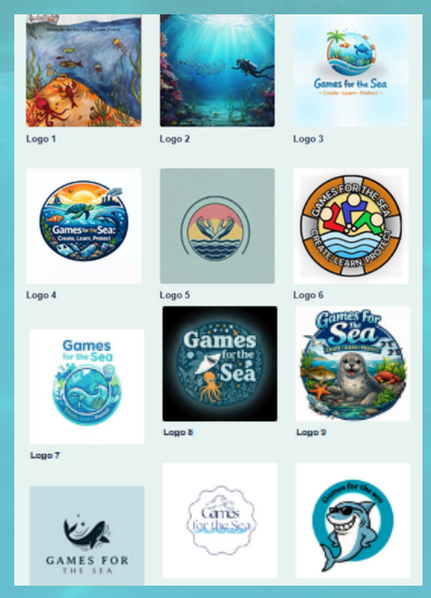
Οι μαθητές αρχικά παρουσίασαν τους εαυτούς τους, τη χώρα / πόλη τους, το σχολείο τους και συζήτησαν στο φόρουμ.



Στη συνέχεια εξερεύνησαν ζητήματα που αφορούν το netiquette, γράφοντας σενάρια και συζητώντας τις απόψεις των άλλων στο φόρουμ. Επιπλέον, δημιούργησαν από κοινού ένα παιχνίδι kahoot με θέμα την ασφάλεια στο διαδίκτυο, το οποίο παίχτηκε κατά την Ημέρα Ασφαλούς Διαδικτύου 2026.

Δημιουργήθηκαν λογότυπα από τους όλους τους μαθητές και κάθε σχολείο επέλεξε δύο. Ακολούθησε διαγωνισμός για την τελική επιλογή του λογότυπου του έργου, με 335 συμμετέχοντες.

Για την περίοδο των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς, οι μαθητές αντάλλαξαν παραδόσεις των χωρών τους, δημιούργησαν ευχετήριες κάρτες με τοπικά υδάτινα σώματα και αντάλλαξαν ευχές. Μερικοί μαθητές ηχογράφησαν ευχές στη μητρική τους γλώσσα.



Στη συνέχεια οι μαθητές εργάστηκαν σε διεθνείς ομάδες για να μελετήσουν τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα σύγχρονα θαλάσσια ζητήματα, αναδεικνύοντας τις αιτίες των προβλημάτων, τις συνέπειές τους και τις δράσεις που θα μπορούσαν να αναληφθούν για την αντιμετώπισή τους. Δημιούργησαν συνεργατικά τις 14 παρουσιάσεις που συνοψίζονται στην αφίσα. Τα ευρήματά τους παρουσιάστηκαν σε τηλεδιάσκεψη.

Στην επόμενη φάση του έργου οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν ένα διαδραστικό παιχνίδι απόδρασης (escape room) βασισμένο στις παρουσιάσεις των μαθητών για τις χώρες / πόλεις τους, το οποίο παίχτηκε από τους μαθητές ως παράδειγμα για να σχεδιάσουν τα δικά τους παιχνίδια escape room. Στη συνέχεια οι μαθητές εκπαιδεύτηκαν στο εργαλείο web genially.

Εμπνευσμένοι από το προηγούμενο παιχνίδι απόδρασης για τις χώρες και τις πόλεις τους, οι μαθητές συνδύασαν τα θέματα των διεθνών ομάδων σε πέντε βασικές θεματικές και δημιούργησαν πέντε παιχνίδια απόδρασης με θέμα τη θάλασσα και τις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν τα θαλάσσια οικοσυστήματα. Το πρώτο βήμα για τη δημιουργία κάθε παιχνιδιού ήταν η ανταλλαγή ιδεών και η επιλογή του τίτλου και της κεντρικής ιστορίας του. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιήθηκε η πλατφόρμα Dotstorming, όπου οι μαθητές κατέθεσαν τις προτάσεις τους. Στη δεύτερη φάση, οι διεθνείς ομάδες εργάστηκαν σε κοινόχρηστα πρότυπα έγγραφα, στα οποία σχεδίασαν και περιέγραψαν αναλυτικά το σενάριο, τις αποστολές, τους γρίφους και τις προκλήσεις που θα περιλάμβανε κάθε παιχνίδι. Στη συνέχεια, κάθε σχολείο ανέλαβε να δημιουργήσει έναν αρχικό «σκελετό» του παιχνιδιού απόδρασης στην πλατφόρμα Genially, ενσωματώνοντας τις ιδέες και τις προτάσεις όλων των συνεργατών. Τέλος, με βάση τις περιγραφές στα πρότυπα κοινόχρηστα έγγραφα, οι μαθητές προχώρησαν στην επεξεργασία των πέντε παιχνιδιών απόδρασης! Τα πέντε παιχνίδια συνδέθηκαν σε μία ενιαία διαδραστική εμπειρία, δημιουργώντας ένα μεγάλο παιχνίδι απόδρασης σε ένα μεγαλύτερο παιχνίδι απόδρασης, το οποίο σας προκαλούμε να παίξετε!

Μπορείτε να δείτε αναλυτικά όλες τις δραστηριότητες και τα προϊόντα του έργου στο ηλεκτρονικό βιβλίο δεξιά: