



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SCHOOL LIFE
AND EDUCATION
MUSEUM
NATIONAL CENTRE OF RESEARCH
& PRESERVATION OF SCHOOL MATERIAL

EKEDISY Report on the Internal Workshop that took place on 09&10-02-2021

Online Workshop

Μάθηση μεταξύ ομοτίμων και
δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων

Peer Education:
Creating Educational Programs

09-10/02/2021, 17:00 – 21:00 EET



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SCHOOL LIFE
AND EDUCATION
MUSEUM
NATIONAL CENTRE OF RESEARCH
& PRESERVATION OF SCHOOL MATERIAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SCHOOL LIFE
AND EDUCATION
MUSEUM
NATIONAL CENTRE OF RESEARCH
& PRESERVATION OF SCHOOL MATERIAL

Internal Workshop

EKEDISY

09 -10 February 2021

School Life and Education Museum of EKEDISY organized the online workshop on Tuesday and Wednesday 09-10/02/2021 at 17:00 -21: 00 entitled "Peer Education: Creating educational programs" within the project "HERitage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies" implemented for the European program Erasmus + KA2. 60 teachers and museum educators took part in the workshop who either already participate in the project or intend to participate in the near future.

On the first day of the workshop the speakers were:

Dr. Evangelia Kantartzi, Director of the School Life and Education Museum, with the presentation: "Peer Learning: Principles and Benefits"

Ms. Kantartzi initially presented the project "HERitage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies", the partners and the project website. She then presented the peer education model and how it will be applied to the specific project, while at the same time establishing the theoretical background and the educational practices that will be used.

Giota Papadimitriou, Principal of the 15th High School of Peristeri with the presentation: "Intra-school activities of long range: The Day of Educational Game."

Ms. Papadimitriou, principal of the 15th High School of Peristeri which participates in the project, presented an example of activities that had previously been implemented in her school by students, giving practical advice and techniques for the implementation of these types of activities.

Costas Stoforos, Author-Journalist, collaborator of the Museum of School Life and Education with the presentation: "Students Designing activities for students: Examples from the School Life and Education Museum "

Mr. Stoforos presented examples of activities and programs implemented by the School Life and Education Museum using peer education methods, focusing on the program "The Little Detectives - Mystery Walk in Plaka".

Christoforos Kostaris, Informatics Teacher, 15th High School of Peristeri, M.Sc e-Learning, Med with the presentation: "The contribution of the educational game to the meaning of the learning process"



Mr. Kostaris, teacher of the 15th High School of Peristeri and responsible for the group of students participating in the project, presented methods of designing educational games with students, using digital tools and gave examples of educational games he has already implemented with his students.

On the second day of the workshop the speakers were:

Thanos Fourgatsiotis, Development Manager of the School Life and Education Museum & **Elli Lampadaridou**, Head of Educational Programs of the School Life and Education Museum with the presentation: The educational programs “Treasure Hunt in Ancient Greece” & “Exploring School Life and Education Museum – How schools have changed through the years”.

Mr. Fourgatsiotis and Ms. Lampadaridou, presented the activities that will be developed and implemented by the participating students within the "Heroes" project: The educational goals of the programs, the role of the teachers and museum educators in their implementation, the methods, the tools and the materials that will be used as well as the expected results were extensively developed.

At the end of the second day of the workshop, there was time for discussion, answering questions but also planning the next steps. The main concern during the discussion was the way the activities are going to be implemented due to the restrictions that we face with the COVID-19 pandemic. There was common ground in the suggestion that the activities can be implemented online if there is no other way.



Internal Workshop

EKEDISY

09 -10 February 2021

Report in Greek

Το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ διοργάνωσε το διαδικτυακό workshop την Τρίτη και την Τετάρτη 09-10/02/2021 στις 17:00 -21:00 με τίτλο «Μάθηση μεταξύ ομοτίμων και δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων» στα πλαίσια τους προγράμματος «HEritage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies» που υλοποιείται για το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+ KA2, στο οποίο επιμορφώθηκαν 60 εκπαιδευτικοί και μουσειοπαιδαγωγοί που είτε συμμετέχουν ήδη στο project είτε προτίθενται να συμμετάσχουν στο άμεσο μέλλον.

Την πρώτη ημέρα του workshop εισηγητές ήταν:

Δρ. Ευαγγελία Κανταρτζή, Διευθύντρια Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης με τίτλο εισήγησης: «Μάθηση μεταξύ ομοτίμων: Αρχές και πλεονεκτήματα»

Η κ. Κανταρτζή αρχικά παρουσίασε στους συμμετέχοντες το πρόγραμμα «HEritage, cultural ROots and innovative peer Education Strategies» που υλοποιείται για το Ευρωπαϊκό πρόγραμμα Erasmus+ KA2, τους εταίρους και την ιστοσελίδα του project. Στη συνέχεια παρουσίασε το μοντέλο μάθησης μεταξύ ομοτίμων και τον τρόπο που θα εφαρμοστεί στο συγκεκριμένο project, ενώ ταυτόχρονα θεμελίωσε το θεωρητικό υπόβαθρο και τις εκπαιδευτικές πρακτικές που θα χρησιμοποιηθούν.

Γιώτα Παπαδημητρίου, Δρ. Ιστορίας, Δ/ντρια 15ου Γυμνασίου Περιστερίου με τίτλο εισήγησης: «Ενδοσχολικές δράσεις μεγάλου βεληνεκούς: Η Ημέρα Εκπαιδευτικού Παιχνιδιού.»

Η κ. Παπαδημητρίου, διευθύντρια του 15^{ου} Γυμνασίου Περιστερίου που συμμετέχει στο project, παρουσίασε ένα παράδειγμα δράσης που είχε παλαιότερα υλοποιηθεί στο σχολείο της από μαθητές, δίνοντας πρακτικές συμβουλές και τεχνικές για την υλοποίηση προγραμμάτων.

Κώστας Στοφόρος, Συγγραφέας-Δημοσιογράφος, συνεργάτης του Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης με τίτλο εισήγησης: «Σχεδιάζοντας από τα παιδιά για τα παιδιά: Παραδείγματα από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης»

Ο κ. Στοφόρος παρουσίασε παραδείγματα δράσεων και προγραμμάτων που υλοποιούνται από το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης χρησιμοποιώντας



μεθόδους μάθησης μεταξύ ομοτίμων, εστιάζοντας στο πρόγραμμα «Οι μικροί Νετέκτιβ - Mystery Walk στην Πλάκα».

Κωσταρής Χριστόφορος, Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, 15ου Γυμνασίου Περιστερίου, M.Sc e-Learning, Med με τίτλο εισήγησης: «Η συμβολή του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στη νοηματοδότηση της μαθησιακής διαδικασίας»

Ο κ. Κωσταρής, εκπαιδευτικός του 15^{ου} Γυμνασίου Περιστερίου και υπεύθυνος της ομάδας μαθητών που συμμετέχει στο project, παρουσίασε μεθόδους σχεδιασμού εκπαιδευτικών παιχνιδιών μαζί με τους μαθητές χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία και έδωσε παραδείγματα εκπαιδευτικών παιχνιδιών που έχει ήδη υλοποιήσει με τους μαθητές του.

Την δεύτερη ημέρα του workshop εισηγητές ήταν:

Θάνος Φουργκασιώτης, Υπεύθυνος Ανάπτυξης Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης & **Έλλη Λαμπαδαρίδου**, Υπεύθυνη Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης με τίτλο εισήγησης: «Τα προγράμματα “Κυνήγι Θησαυρού στην Αρχαία Αθήνα” & “Εξερευνώντας το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης – Το σχολείο μέσα στα χρόνια”»

Ο κ. Φουργκασιώτης και η κ. Λαμπαδαρίδου, παρουσίασαν τα προγράμματα που θα αναπτυχθούν και θα υλοποιηθούν από τους συμμετέχοντες μαθητές στα πλαίσια του προγράμματος “Heroes”. Αναπτύχθηκαν εκτενώς οι εκπαιδευτικοί στόχοι των προγραμμάτων, ο ρόλος των εκπαιδευτικών-μουσειοπαιδαγωγών στην υλοποίησή τους, οι μέθοδοι, τα εργαλεία και τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν αλλά και τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Στο τέλος της δεύτερης ημέρας του workshop δώθηκε χρόνος για συζήτηση, για την απάντηση ερωτήσεων αλλά και για τον σχεδιασμό των επόμενων βημάτων. Βασικός προβληματισμός κατά τη διάρκεια της συζήτησης ήταν ο τρόπος υλοποίησης των προγραμμάτων λόγω των συνθηκών που επικρατούν με την πανδημία του COVID-19, όπου και συμφωνήθηκε τα προγράμματα να μπορούν να υλοποιηθούν και διαδικτυακά εφόσον δεν υπάρχει άλλος τρόπος.