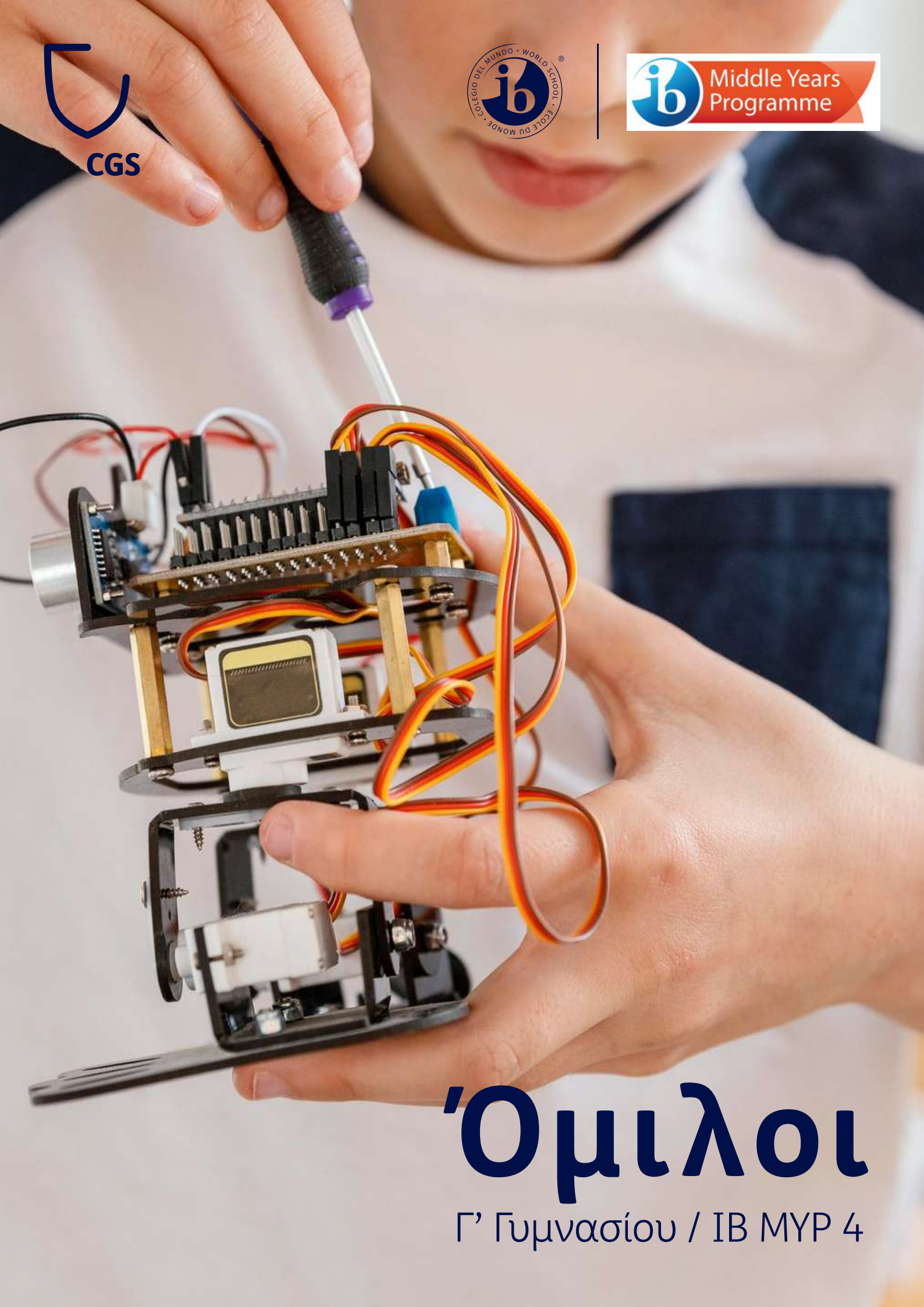




Όμιλοι

Γ' Γυμνασίου / IB MYP 4

Πίνακας Περιεχομένων

Γλώσσα και Λογοτεχνία

Η Δύναμη του Λόγου: Εικονικές Δίκες 4

Λογοτεχνία 4

Άτομα & Κοινωνίες

“Future Entrepreneurs Lab – ActionAid & JA Edition” 6

Πειραματικές Επιστήμες

Inquiry in Action 8

Σχεδίαση

Προγραμματίζω τον Κόσμο Γύρω μου: Arduino, Ηλεκτρονικά και Υπολογιστική Σκέψη 10

Τέχνες - Μουσική

Μουσικά Σύνολα CGS 12

Τέχνες - Εικαστικές Τέχνες

Πέρα από το Προφανές: Ένα πεδίο δημιουργίας όπου οι μαθητές εξερευνούν ιδέες, πειραματίζονται και εκφράζονται με σύγχρονους εικαστικούς τρόπους. 14

Αγγλικά

Ethics and Global Issues through Literature:
From Myth to Dystopia: The Myth of Theseus and The Hunger Games 16

Φυσική Αγωγή & Αγωγή Υγείας

Χορεύοντας την Ελλάδα 18

Γλώσσα & Λογοτεχνία



Η Δύναμη του Λόγου: Εικονικές Δίκες

Δ. Καψιμάλη

Τι είναι:

Ο όμιλος καλλιεργεί επικοινωνιακές δεξιότητες, δημιουργική σκέψη και συνείδηση ενεργού πολίτη μέσα σε δημοκρατικό περιβάλλον μάθησης.

Πως:

- Μαθαίνουν αρχές επιχειρηματολογίας και δομή ομιλιών.
- Συμμετέχουν σε βιωματικές δραστηριότητες όπως παιχνίδι ρόλων, debate και εικονικές δίκες.
- Αναπτύσσουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας.
- Εξασκούν την ενεργητική ακρόαση και αποκτούν αυτοπεποίθηση στη δημόσια ομιλία.

Γιατί:

Ο όμιλος ενισχύει αυτοπεποίθηση, κριτική σκέψη, συνεργασία και κοινωνική συνείδηση.

Λογοτεχνία

Κ. Μαυροειδή

Τι είναι:

Ο όμιλος εισάγει τους μαθητές στην ανάγνωση και ανάλυση λογοτεχνικών έργων ως μέσο γνώσης, αυτοέκφρασης και προσωπικής ανάπτυξης.

Πως:

- Διαβάζουν και ερμηνεύουν ποίηση και πεζογραφία Ελλήνων και ξένων δημιουργών.
- Ασχολούνται με απαγγελία, ερμηνεία και μελοποιημένα έργα.
- Γνωρίζουν συγγραφείς ή επισκέπτονται εκθέσεις αφιερωμένες σε λογοτέχνες.
- Δημοσιεύουν τα δικά τους κείμενα σε σχολικό βιβλίο και συμμετέχουν σε διαγωνισμούς.

Γιατί:

Ο όμιλος συνδυάζει την απόλαυση της λογοτεχνίας με τη γνώση, καλλιεργεί την αυτοέκφραση και την αισθητική ευαισθησία.

Άτομα & Κοινωνία



“Future Entrepreneurs Lab – ActionAid & JA Edition”

A. Μανουηλίδου

Τι είναι:

Ο όμιλος εισάγει τους μαθητές στον κόσμο της οικονομίας και της επιχειρηματικότητας μέσα από βιωματικές δραστηριότητες, διερεύνηση πραγματικών οικονομικών ζητημάτων και δημιουργία καινοτόμων ιδεών.

Πως:

- Σχεδιάζουν επιχειρηματικές ιδέες και δημιουργούν απλά επιχειρηματικά πλάνα.
- Μελετούν την αγορά, την κατανάλωση, τη βιωσιμότητα και την κοινωνική επιχειρηματικότητα.
- Δημιουργούν παρουσιάσεις, λογότυπα, οικονομικό υλικό και συμμετέχουν σε μαθητικές επιχειρηματικές δράσεις.

Γιατί:

Ο όμιλος βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν οικονομικό και επιχειρηματικό εγγραμματισμό, δημιουργικότητα, συνεργασία και υπεύθυνη στάση ως ενεργοί πολίτες και μελλοντικοί επαγγελματίες.

Πειραματικές Επιστήμες



Inquiry in Action

Μ. Μεταξάς

Τι είναι:

Ο όμιλος εισάγει τους μαθητές στην επιστημονική μέθοδο για την κατανόηση της φύσης.

Πως:

- Μαθαίνουν να παρατηρούν, να διατυπώνουν ερωτήσεις και υποθέσεις.
- Σχεδιάζουν και εκτελούν πειράματα.
- Συλλέγουν δεδομένα και καταλήγουν σε τεκμηριωμένα συμπεράσματα.

Γιατί:

Ο όμιλος καλλιεργεί κριτική σκέψη, δεξιότητες έρευνας, δημιουργικότητα και συνεργασία. Παράλληλα, έρχονται πιο κοντά στη λογική της επιστήμης, καλλιεργούν συνεργατικότητα και αποκτούν πολύτιμα εργαλεία που μπορούν να αξιοποιήσουν τόσο στη σχολική τους πορεία όσο και στη μελλοντική τους εξέλιξη. Λόγω του συγκεκριμένου αριθμού θέσεων και της ανάγκης δημιουργίας μιας ομάδας που θα μπορεί να συνεργάζεται αποτελεσματικά, η τελική σύνθεση του ομίλου θα καθοριστεί από τον υπεύθυνο καθηγητή, λαμβάνοντας υπόψη το ενδιαφέρον των μαθητών, τα κίνητρα συμμετοχής και τη δυνατότητα ουσιαστικής συνεργασίας μέσα στην ομάδα.

Σχεδίαση



Προγραμματίζω τον Κόσμο Γύρω μου: Arduino, Ηλεκτρονικά και Υπολογιστική Σκέψη

Γ. Τσιφετάκης

Τι είναι:

Ο όμιλος εισάγει τους μαθητές στον κόσμο του προγραμματισμού, των ηλεκτρονικών και των αυτοματισμών μέσα από δημιουργικές και βιωματικές δραστηριότητες με χρήση Arduino.

Πως:

- Σχεδιάζουν και προγραμματίζουν απλά ηλεκτρονικά κυκλώματα και κατασκευές.
- Χρησιμοποιούν αισθητήρες, LED και άλλες ηλεκτρονικές συσκευές για την ανάπτυξη μικρών έργων.
- Εφαρμόζουν βασικές έννοιες προγραμματισμού, επίλυσης προβλημάτων και αυτοματισμών μέσα από ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες.

Γιατί:

Ο όμιλος βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν υπολογιστική σκέψη, δημιουργικότητα, συνεργασία και δεξιότητες STEM, συνδέοντας τον προγραμματισμό με εφαρμογές της καθημερινής ζωής.

Τέχνες - Μουσική



Μουσικά Σύνολα CGS

Φ. Ηλιοπούλου

Τι είναι:

Ο όμιλος είναι ομάδα μουσικής επιτέλεσης και εκπροσώπησης του σχολείου σε γιορτές και άλλες δράσεις.

Πως:

- Οι μαθητές συμμετέχουν σε μουσικά σύνολα, όπου απαιτείται να γνωρίζουν να παίζουν ένα μουσικό όργανο ή/και να τραγουδούν, ώστε να συμβάλλουν ενεργά στην ομαδική μουσική δημιουργία.
- Επιτελούν πρωτότυπες ενορχηστρώσεις γνωστών έργων.
- Συνεργάζονται ομαδικά και εκφράζονται καλλιτεχνικά.
- Παρουσιάζουν έργα στην κοινότητα και σε σχολικές εκδηλώσεις.

Γιατί:

Οι μαθητές καλλιεργούν μουσικές δεξιότητες, συνεργασία, δημιουργικότητα και εκπροσώπηση του σχολείου μέσω της μουσικής.

Τέχνες - Εικαστικές Τέχνες



Πέρα από το Προφανές: Ένα πεδίο δημιουργίας όπου οι μαθητές εξερευνούν ιδέες, πειραματίζονται και εκφράζονται με σύγχρονους εικαστικούς τρόπους.

Μ. Ιατρίδου

Τι είναι:

Ένας εικαστικός όμιλος που προσκαλεί τους μαθητές να κοιτάξουν πέρα από την πρώτη εικόνα και να αναζητήσουν νέες σημασίες, συνδέσεις και τρόπους έκφρασης. Μέσα από τον πειραματισμό, οι μαθητές καλούνται να διαμορφώσουν τη δική τους προσωπική εικαστική ματιά.

Πως:

- Πειραματιζόμαστε με διαφορετικές εικαστικές τεχνικές, υλικά και μέσα, από το σχέδιο και τη ζωγραφική έως τις κατασκευές και τις μικτές τεχνικές.
- Εξερευνούμε σύγχρονες μορφές και τρόπους καλλιτεχνικής έκφρασης.
- Παρατηρούμε εικόνες, αντικείμενα και καταστάσεις και αναζητούμε έμπνευση σε όσα δεν είναι άμεσα ορατά ή αυτονόητα.
- Μετατρέπουμε προσωπικές σκέψεις, προβληματισμούς και ερεθίσματα σε εικαστικές προτάσεις.
- Πειραματιζόμαστε με διαφορετικούς τρόπους σύνθεσης, αφήγησης και παρουσίασης ενός έργου.
- Δημιουργούμε προσωπικά έργα που θα παρουσιαστούν στο τέλος της σχολικής χρονιάς.

Γιατί:

Η τέχνη δεν αφορά μόνο αυτό που βλέπουμε, αλλά και αυτό που σκεφτόμαστε, αισθανόμαστε και ερμηνεύουμε. Ο όμιλος καλλιεργεί τη δημιουργική και κριτική σκέψη, την παρατηρητικότητα, την προσωπική έκφραση και την ικανότητα των μαθητών να αναζητούν διαφορετικές οπτικές και να διαμορφώνουν τη δική τους θέση απέναντι στην εικόνα και τη σύγχρονη τέχνη.



Ethics and Global Issues through Literature: From Myth to Dystopia: The Myth of Theseus and The Hunger Games

N. Πατεράκης

Τι είναι:

Ο όμιλος διερευνά τη σύνδεση ανάμεσα στον μύθο του Θησέα και το μυθιστόρημα The Hunger Games, εξετάζοντας πώς οι αρχαίοι μύθοι μετασχηματίζονται για να εκφράσουν σύγχρονα ζητήματα όπως η εξουσία, η δικαιοσύνη, η ταυτότητα και η αντίσταση.

Πώς:

- Μελετούν και συγκρίνουν τον μύθο του Θησέα με το The Hunger Games.
- Συμμετέχουν σε συζητήσεις, ερευνητικές και συνεργατικές δραστηριότητες.
- Δημιουργούν παρουσιάσεις, καλλιτεχνικά έργα και ψηφιακές παραγωγές εμπνευσμένες από τα κείμενα.

Γιατί:

Ο όμιλος βοηθά τους μαθητές να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ερευνητικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, ενώ ανακαλύπτουν τη διαχρονική αξία της μυθολογίας και τη σύνδεσή της με τη σύγχρονη λογοτεχνία.

Φυσική Αγωγή



Ελληνικοί Χοροί

Γ. Ήλια

Τι είναι:

Μέσα από ελληνικούς παραδοσιακούς χορούς, μουσική, κίνηση, παιχνίδια, αυτοσχεδιασμούς και ομαδικές δημιουργίες, οι μαθητές θα ανακαλύψουν διαφορετικές περιοχές και πολιτιστικές παραδόσεις της Ελλάδας, ενώ παράλληλα θα έχουν την ευκαιρία να εκφραστούν με το σώμα τους και να δημιουργήσουν τις δικές τους χορευτικές ιδέες.

Πως:

- Εκμάθηση Βημάτων
- Δημιουργική κίνηση και αυτοσχεδιασμός
- Παιχνίδια και Challenges.

Γιατί:

Ο στόχος δεν είναι απλώς να μάθουν «τα βήματα ενός χορού», αλλά να ανακαλύψουν πώς η παράδοση μπορεί να συναντήσει τη σύγχρονη κίνηση και τη δική τους προσωπικότητα.

