



CGS



# Όμιλοι

Β΄ Γυμνασίου / IB MYP 3



# Πίνακας Περιεχομένων

## ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ

Comic Reading Club: The Holocaust Through the Eyes of a Maus 5

---

## ΤΕΧΝΕΣ

Εικαστικές Τέχνες 7

---

Μουσική 7

---

## ΦΥΣΙΚΗ ΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗ ΥΓΕΙΑΣ

«Ευ ζην», κίνηση και ευρωστία 9

---

## ΑΤΟΜΑ & ΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

Μαθητές εν Δράσει 11

---

## ΓΛΩΣΣΑ & ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Ρητορική και Εικονικές Δίκες | «Πνεύματα αντεηνλογίας» 13

---

## ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Inquiry in Action 15

---

## ΣΧΕΔΙΑΣΗ

Βασικές αρχές προγραμματισμού και υλοποίηση παιχνιδιών σε Python 17

---

# ΞΕΝΕΣ ΓΛΩΣΣΕΣ



# Comic Reading Club: The Holocaust Through the Eyes of a Maus

N. Πατεράκης

Το βραβευμένο graphic novel, Maus, του Art Spiegelman παρουσιάζει με συγκλονιστικό τρόπο την φρίκη που επικρατούσε στα στρατόπεδα συγκέντρωσης του Auschwitz κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Μία πραγματική ιστορία βασισμένη στις αφηγήσεις του επιζήσαντα πατέρα του συγγραφέα ζωντανεύει μέσα από ένα από τα σημαντικότερα κόμικ που έχουν γραφτεί.

Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να "περπατήσουν" μέσα από την ιστορία του Ολοκαυτώματος των Εβραίων και θα κληθούν να γίνουν βιωματικοί ερευνητές των γεγονότων εκείνης της περιόδου. Παράλληλα, θα εξοικειωθούν με μία πληθώρα αφηγηματικών τεχνικών που χρησιμοποιούνται στα κόμικ. Ο απώτερος σκοπός είναι να έχουν μία συναισθηματική επαφή με την ιστορία χωρίς την παραμικρή αποστειρωμένη αφομοίωση πληροφοριών, αλλά μέσα από την ενεργοποίηση της ενσυναίσθησης και της βιωματικής μάθησης.

Οι μαθητές και οι μαθήτριες θα παρουσιάσουν την εμπειρία τους στο MYP in Action Day του σχολείου μας στο τέλος του έτους μέσα από μία βιωματική έκθεση τέχνης και φωτογραφίας.



# Εικαστικές Τέχνες

Μ. Τσιρώνη

Ένα νέο ταξίδι στον κόσμο της τέχνης ξεκινά, μέσα από το οποίο οι μαθητές της Β΄ Γυμνασίου θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν, να γνωρίσουν και να εξελίξουν το καλλιτεχνικό τους έργο, με την βοήθεια της τεχνολογίας. Μέσα από τον όμιλο “Meta-Art” οι μαθητές της θα έχουν την ευκαιρία:

- Να εξοικειωθούν βιωματικά με σύγχρονα τεχνολογικά εικαστικά μέσα, μέσω της γνωριμιά με σύγχρονους Έλληνες καλλιτέχνες.
- Να γνωρίσουν διαφορετικά είδη τέχνης που αξιοποιούν την τεχνολογία.
- Να γνωρίσουν βασικές αρχές προγραμμάτων επεξεργασίας βίντεο και εικόνας.
- Να λάβουν γνώσεις γύρω από το ιστορικό πλαίσιο της ψηφιακής τέχνης, ως μέρος της μοντέρνας και σύγχρονης τέχνης.
- Να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα με αρωγό σύγχρονα τεχνολογικά μέσα.

Σκοπός:

1. Να γνωρίσουν την τέχνη μέσα από βιωματικά πλαίσια και εργαστήρια.
2. Να εμπλουτίσουν την γνώση και την εμπειρία τους γύρω από την χρήση της τεχνολογίας.
3. Να αντιληφθούν οι μαθητές τα τεχνολογικά επιτεύγματα ως ένα εργαλείο δημιουργίας.

---

## Μουσική

Φ. Γεβετζή

Ο Όμιλος Μουσικής έχει ως στόχο να δημιουργηθεί συγκρότημα μουσικών οργάνων και φωνητικό σύνολο, τα οποία θα καλύπτουν το μουσικό μέρος των γιορτών του σχολείου. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν πλούσιο μουσικό ρεπερτόριο, να εξασκηθούν στο όργανό τους, να μάθουν να συνεργάζονται και να συνυπάρχουν μουσικά με άλλα όργανα, και να εξοικειωθούν με την αίσθηση της έκθεσης επάνω στη σκηνή.

Προϋποθέσεις συμμετοχής:

Οι μαθητές που θα συμμετέχουν θα πρέπει είτε να γνωρίζουν επαρκώς κάποιο μουσικό όργανο, είτε να έχουν τονικά σωστή φωνή.

# ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΣ & ΥΓΕΙΑ

---





# «Ευ ζην», κίνηση και ευρωστία

Φ. Σάλλας

Προτάσεις και οδηγίες για την υγεία, την ευρωστία, το ευ ζην και γενικά τον υγιή τρόπο ζωής.

Ο όμιλος θα στηριχτεί σε τέσσερις πυλώνες (τομείς) που προάγουν την ευζωία. Τη διατροφή, την άσκηση, την χαλάρωση, και παράγοντες που προάγουν το ευ ζην.

# ATOMA & KOINONIES



# Μαθητές εν Δράσει

Π. Φωτομάρα

Ο Όμιλος «Μαθητές εν Δράσει» έχει ως σκοπό την ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων ζωής και την ενδυνάμωση των μαθητών ως ενεργών πολιτών. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να ευαισθητοποιηθούν απέναντι σε σύγχρονα κοινωνικά και περιβαλλοντικά προβλήματα οργανώνοντας και συμμετέχοντας σε ενδοσχολικές και εξωσχολικές δράσεις κοινωνικής προσφοράς. Βασικές αρχές του ομίλου είναι η ενσυναίσθηση, η συνεργασία, η αλληλεγγύη, ο αλτρουισμός και η φιλανθρωπία.

# ΓΛΩΣΣΑ & ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

---



# Ρητορική και Εικονικές Δίκες | «Πνεύματα αντεεπλογίας»

Θ. Συρούκη

Σκοπός του συγκεκριμένου ομίλου είναι οι μαθητές να καλλιεργήσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες (communication skills), τη δημιουργική σκέψη και τη συνείδηση του ενεργού πολίτη μέσα σε ένα δημοκρατικό περιβάλλον μάθησης που προωθεί τη συνεργασία και τον αλληλοσεβασμό. Συγκεκριμένα, τα παιδιά γνωρίζουν τις αρχές επιχειρηματολογίας, μαθαίνουν να δομούν ομιλίες με λογική αλληλουχία και εξοικειώνονται με την παραγωγή τεκμηριωμένου και σύνθετου προφορικού λόγου. Μέσα από ποικίλα ρητορικά αγωνίσματα και πρωτότυπες βιωματικές δραστηριότητες (π.χ. παιχνίδι ρόλων, νοηματική ανάγνωση, ανακριτική καρέκλα, debate, εικονικές δίκες κ.α.) μαθαίνουν να εκφράζονται ελεύθερα, να προβληματίζονται για σύγχρονα, πολιτικά και κοινωνικά θέματα, να σέβονται τις απόψεις των άλλων, να επινοούν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων (problem solving), να συνεργάζονται και να αξιοποιούν την κοινωνική δημιουργικότητά τους. Με όχημα, λοιπόν, τη ρητορική η οποία θα τους συντροφεύει και στις τρεις τάξεις του Γυμνασίου, οι μαθητές ασκούν την ενεργητική ακρόαση, καταπολεμούν σταδιακά το άγχος πριν τη δημόσια ομιλία και αποκτούν αυτοπεποίθηση, προκειμένου να εκφωνούν ομιλίες με άνεση.

Προτάσεις για συμμετοχή σε διαγωνισμούς, συνέδρια, επισκέψεις:

Συμμετοχή σε διασχολικούς ρητορικούς αγώνες, άλλους φιλικούς και εσωτερικούς, μαθητικά συνέδρια, δικανικούς αγώνες εικονικών δικών, κ.α.

Δυνατότητα παρουσίασης επικοινωνιακών δεξιοτήτων μαθητών του ομίλου στο myp in action (debate, προσομοιώσεις δικανικών αγώνων, στιγμιότυπα, απολογισμός της χρονιάς, ιδέες, αναστοχασμός, πιθανά αποτελέσματα, εμπειρίες και οφέλη από τη συμμετοχή στον όμιλο).

# ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

---



# Inquiry in Action

Κ. Κυλιντηρέας

Σκοπός του ομίλου είναι οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με την έννοια της επιστημονικής μεθόδου, δηλαδή να μάθουν τις διαδικασίες που χρησιμοποιούν οι επιστήμονες για να ανακαλύψουν τα μυστικά της φύσης. Συγκεκριμένα οι μαθητές μαθαίνουν να παρατηρούν, να διατυπώνουν ερωτήσεις καθώς και υποθέσεις, να σχεδιάζουν το κατάλληλο πείραμα προκειμένου να μελετήσουν το φαινόμενο του ενδιαφέροντός τους, να συλλέγουν πειραματικά δεδομένα και τέλος να καταλήγουν στα συμπεράσματά τους.

Οι μαθητές μόλις ολοκληρώσουν το πείραμα θα παρουσιάσουν τα αποτελέσματά τους σε μια εργασία στην οποία θα περιγράψουν όλη την διαδικασία που ακολούθησαν και η οποία θα εκδοθεί στο περιοδικό του σχολείου. Επιπλέον, ανάλογα με το θέμα το οποίο θα επιλέξουν, θα μπορούν να συμμετάσχουν και σε μαθητικούς διαγωνισμούς ή μαθητικά επιστημονικά συνέδρια.

Η αξία και το όφελος της επιστημονικής μεθόδου με την οποία θα εφοδιαστούν οι μαθητές υπερβαίνει τα σχολικά όρια. Οι μαθητές, μέσω της όλης διαδικασίας, θα αποκτήσουν κριτική, αναλυτική και συνθετική σκέψη η οποία θα τους βοηθήσει σε όλη τους τη ζωή.

# ΣΧΕΔΙΑΣΗ

---





# Βασικές αρχές προγραμματισμού και υλοποίηση παιχνιδιών σε Python

Δ. Παπασίνογ

Σκοπός του ομίλου είναι αρχικά η εκμάθηση βασικών δομών του προγραμματισμού και στη συνέχεια η υλοποίηση παιχνιδιών με χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Python. Οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να αποκτήσουν χρήσιμες δεξιότητες σε μια γλώσσα προγραμματισμού ευρέως διαδεδομένη και να αναπτύξουν την αλγοριθμική τους σκέψη μέσα από τα παιχνίδια που θα υλοποιήσουν σε Python.

Οι μαθητές θα μπορέσουν να:

- μάθουν εισαγωγικές έννοιες του προγραμματισμού
- κατανοήσουν και να εφαρμόσουν βασικές δομές (δομή επιλογής, δομή επανάληψης)
- επιλύουν προβλήματα μαθηματικών μέσα από αντίστοιχες εντολές της Python
- ιεραρχούν τα βήματα υλοποίησης που χρειάζονται για την κατασκευή ενός παιχνιδιού(π.χ. το γνωστό παιχνίδι της τρίλιζας)
- εφαρμόζουν τα παραπάνω στάδια και να φτάσουν στο τελικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού που θα προγραμματίσουν

Συμμετοχή στο MYP OpenDay

Προϋποθέσεις για συμμετοχή μαθητών:

Ενδιαφέρον για τη Πληροφορική και περιέργεια για τη διαδικασία δημιουργίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

