



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

02 Φεβρουαρίου 2026

Καινοτόμος Παιδαγωγική Δράση από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο: Οι Τεχνολογίες Εκτεταμένης Πραγματικότητας (XR) μεταμορφώνουν την εμπειρία νοσηλείας και μάθησης στο Σχολείο του Νοσοκομείου «Αρχιεπίσκοπος Μακάριος III»

Μια πρωτοποριακή παιδαγωγική δράση, που αξιοποιεί προηγμένες εμπυθιστικές τεχνολογίες για την ψυχосυναισθηματική στήριξη και τη βιωματική μάθηση των νοσηλευόμενων παιδιών, υλοποιήθηκε με επιτυχία στο Δημοτικό Σχολείο και Νηπιαγωγείο του Νοσοκομείου «Αρχιεπίσκοπος Μακάριος III».

Η δράση πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του Σεμιναρίου σε Σχολική Βάση του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας (ΥΠΑΝ), με θέμα **«Αξιοποίηση Τεχνολογιών Εκτεταμένης Πραγματικότητας (eXtended Reality) στην Εκπαίδευση»**, και με εισηγητή-επιμορφωτή τον Δρα Χρίστο Ρουσιά, Καθηγητή Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

Της βιωματικής δράσης στους θαλάμους νοσηλείας, προηγήθηκε σειρά επιμορφωτικών συναντήσεων με το εκπαιδευτικό προσωπικό του Σχολείου του Νοσοκομείου. Κατά τη διάρκειά τους, οι εκπαιδευτικοί εξοικειώθηκαν με τον εξοπλισμό και τις εκπαιδευτικές εφαρμογές **Επαυξημένης (Augmented Reality), Μικτής (Mixed Reality) και Εικονικής Πραγματικότητας (Virtual Reality)**, ενώ καταρτίστηκαν στις παιδαγωγικές στρατηγικές ένταξής τους σε ειδικά πλαίσια αγωγής. Στόχος της διαδικασίας ήταν η μετάβαση από τη θεωρητική γνώση στην πρακτική εφαρμογή, ενδυναμώνοντας τους εκπαιδευτικούς ώστε να αξιοποιήσουν τα νέα αυτά μέσα προς όφελος των μαθητών/μαθητριών τους.

Στο πλαίσιο αυτό, στις 26 Ιανουαρίου 2026, πραγματοποιήθηκε η πρώτη πρακτική εφαρμογή των εν λόγω τεχνολογιών στους θαλάμους της Παιδοογκολογικής Κλινικής. Ο εισηγητής του Σεμιναρίου σε συνεργασία με τη Διευθύνουσα και τις εκπαιδευτικούς του Σχολείου, καθοδήγησαν τα νοσηλευόμενα παιδιά σε αυτό το πρωτόγνωρο ταξίδι εμπυθιστικής εμπειρίας και βιωματικής μάθησης.

Η πρωτοβουλία αυτή εδράζεται σε διεθνή ερευνητικά δεδομένα, τα οποία αναδεικνύουν την πολλαπλή **προστιθέμενη αξία** των Εμβυθιστικών Τεχνολογιών (Immersive Technologies) σε νοσοκομειακά περιβάλλοντα. Συγκεκριμένα, η Εικονική Πραγματικότητα λειτουργεί ως ισχυρός μηχανισμός μείωσης του άγχους και του πόνου (distraction therapy). Μέσω της «αίσθησης της παρουσίας» (sense of presence), η προσοχή των παιδιών εστιάζει στο ψηφιακό περιβάλλον, αμβλύνοντας την αντίληψη των αρνητικών ερεθισμάτων του νοσοκομειακού περιβάλλοντος. Παράλληλα, επιτυγχάνεται η ψυχροσυναισθηματική ενδυνάμωση μέσω της «νοερής μεταφοράς» (virtual travel), η οποία σπάει τα όρια του θαλάμου νοσηλείας, ενώ η βιωματική φύση της Μικτής Πραγματικότητας ενισχύει τα μαθησιακά κίνητρα μετατρέποντας τη διαδικασία σε παιχνίδι.

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε σε ζητήματα ασφάλειας και **ψηφιακής ευημερίας** (digital wellbeing). Η δράση σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε με αυστηρά κριτήρια, όπου η χρήση του εξοπλισμού έγινε ελεγχόμενα, για σύντομα χρονικά διαστήματα (με ενδιάμεσα διαλείμματα) και υπό συνεχή παιδαγωγική καθοδήγηση, διασφαλίζοντας πρωτίστως την άνεση των παιδιών.

Το Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας εκφράζει ευχαριστίες στη Διευθύνουσα και τις Εκπαιδευτικούς του Σχολείου του Νοσοκομείου για το ενδιαφέρον και τη δέσμευσή τους να προσφέρουν αυτές τις μοναδικές εμπειρίες στα νοσηλευόμενα παιδιά, καθώς και στο Ίδρυμα «Μικροί Ήρωες» και τους δωρητές για την παραχώρηση του εξοπλισμού.

Η δράση αυτή αποτελεί έμπρακτη απόδειξη της δέσμευσης του ΥΠΑΝ για μια Συμπεριληπτική Εκπαίδευση, όπου η τεχνολογία μετατρέπεται σε δύναμη ζωής, καταργώντας τους φυσικούς περιορισμούς και ανοίγοντας νέους ορίζοντες ισότιμης συμμετοχής στη μαθησιακή διαδικασία αλλά και αισιοδοξίας και χαράς για κάθε παιδί.





