



ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΘΕΩΝ

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Γκιούρα Χρυσούλα ΠΕ. 70

ΣΧΟΛΕΙΟ

2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 24/6/2015

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η εκπαιδευτική πρακτική υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης με τίτλο “Το βιβλίο των Θεών”. Η προγραμματισμένη επίσκεψη του σχολείου στην έκθεση «**Ελληνικοί μύθοι μέσα από τα έργα μεγάλων ζωγράφων, Ομηρικοί ήρωες και θεοί στο Τελλόγλειο**» υπήρξε η αφορμή για την ανάπτυξη της δράσης και να ενημερώσουν τους συμμαθητές τους για τα αποτελέσματα. Συγκεκριμένα αναπτύχθηκε διαδικτυακή πλατφόρμα wiki στη διεύθυνση <http://primaryschool-teacher.wikispaces.com/%CE%A4%CE%9F+%CE%92%CE%99%CE%92%CE%9B%CE%99%CE%9F+%CE%A4%CE%A9%CE%9D+%CE%98%CE%95%CE%A9%CE%9D> με σκοπό αφενός να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό βιβλίο εξερευνώντας διάφορες ψηφιακές πηγές (Φωτόδεντρο, Ψηφιακά διαδραστικά βιβλία) και αφετέρου αξιοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρει ένα wiki να δημιουργηθεί το κατάλληλο περιβάλλον μάθησης και έκφρασης μέσα στην τάξη, να ενισχυθεί η συνεργατικότητα και να αναπτυχθούν οι διαπροσωπικές επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες και εργάζονται ομαδοσυνεργατικά σε πολυμεσικά περιβάλλοντα και σε ψηφιακές κοινότητες στις οποίες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν εξ αποστάσεως.

2. Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Η ανάπτυξη της πρακτικής στηρίζεται στις θεωρίες του δομητισμού (constructivism) και στις κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις του Vygotsky όπου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στα γνωστικά εργαλεία που τη διαμεσολαβούν (Jonassen 2000), στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978). Επιδιώκεται να γίνει η διδασκαλία ενδιαφέρουσα με την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν, να διερευνήσουν, να μάθουν (ανακαλυπτική μάθηση). Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν αμφιβολίες και επιλύουν προβλήματα (problem solving). Οι μαθητές χωρίζονται σε έξι ομάδες των τριών ατόμων και η πρακτική επιμερίζεται σε τρία στάδια.

Α΄Στάδιο

Καταμερισμός του έργου στις ομάδες. Η κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της πληροφορίες για τους Θεούς τις οποίες έπρεπε να επεξεργαστεί. Αναζήτηση πηγών.

Β΄Στάδιο

Σχεδιασμός και υλοποίηση δραστηριοτήτων. Επίσκεψη στην έκθεση και μελέτη. Βιωματικές τεχνικές.

Γ΄Στάδιο

Αναστοχασμός και παραγόμενο υλικό για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου που προέκυψε μέσα από συμμετοχικές διαδικασίες.

2.2 Διδακτικοί στόχοι

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ➔ Να μάθουν ότι η αρχαία ελληνική μυθολογία είναι ένα αγαθό με διαχρονική αξία που διδάσκει και διασκεδάζει.
- ➔ Να απολαύσουν μύθους σχετικούς με το δωδεκάθεο.
- ➔ Να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.
- ➔ Να γνωρίσουν τους θεούς του Ολύμπου, τις σχέσεις τους με τους ανθρώπους τις ιδιότητες που οι άνθρωποι τους απέδιδαν και τις ανάγκες που οδήγησαν τους αρχαίους στη δημιουργία των συγκεκριμένων θεών.
- ➔ Να αποτυπώσουν γραπτά τις σκέψεις τους χρησιμοποιώντας τα κειμενικά είδη της αφήγησης, της περιγραφής και του διαλόγου

B. Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- ➔ Να εξοικειωθούν με εκπαιδευτικούς ιστοτόπους, όπως το “Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων Φωτόδεντρο” και το “Ψηφιακό Σχολείο”
- ➔ Να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία ΤΠΕ για την υλοποίηση των εργασιών που αναλαμβάνουν.
- ➔ Να συνθέτουν, να δημιουργούν και να μετασχηματίζουν πληροφορίες και υλικό.
- ➔ Καλλιέργεια ικανότητας συμμετοχής σε ψηφιακές (on line) κοινότητες μάθησης και προώθηση ανάπτυξης του ψηφιακού αλφαριθμητισμού.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ➔ Να μάθουν να συνεργάζονται, να διατυπώνουν άφοβα τη γνώμη τους, να βρίσκονται αντιμέτωπα με προβλήματα και να προτείνουν λύσεις.
- ➔ Να αποκτήσουν δεξιότητες άντλησης, συλλογής, οργάνωσης, ανάλυσης και επεξεργασίας και παρουσίασης δεδομένων
- ➔ Μεταφορά και διάχυση του παραγόμενου μαθησιακού υλικού έξω από τους τοίχους του σχολείου και κατάργηση χρονικών και τοπικών περιορισμών
- ➔ Ανάδειξη των ικανοτήτων των παιδιών και ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους

3. Εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η ανοικτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου εφαρμόστηκε στην Ευέλικτη Ζώνη με τίτλο “Το βιβλίο των Θεών”. Υλοποιήθηκε τόσο μέσα στην αίθουσα υπολογιστών που είναι κατάλληλα εξοπλισμένη και επιτρέπει και τη σύνδεση στο Διαδίκτυο όσο και στον χώρο της έκθεσης που πραγματοποιήθηκε η επίσκεψη. Στόχος η διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων της Ιστορίας, των ΤΠΕ, της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής.

Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση λογισμικών τύπου συγγραφής και παρουσιάσεων, στους κανόνες χρήσης του διαδικτύου, την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο, τη χρήση εκπαιδευτικών σελίδων («Φωτόδεντρο», «Ψηφιακό Σχολείο») και τη χρήση του wiki.

3.2 Τάξη

Νηπιαγωγείο	Α' γυμνασίου
Α' δημοτικού	Β' γυμνασίου
Β' δημοτικού	Γ' γυμνασίου
Γ' δημοτικού Χ	Α' λυκείου
Δ' δημοτικού	Β' λυκείου
Ε' δημοτικού	Γ' λυκείου
ΣΤ' δημοτικού	

3.3 Διάρκεια δραστηριότητας

Ώρες διδασκαλίας: 12 ώρες σε διάστημα δύο μηνών.

Υπήρξε και ενασχόληση μεταξύ των μελών των ομάδων διαδικτυακά για να ολοκληρωθούν κάποιες δραστηριότητες.

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Οι μαθητές εργάζονται ομαδοσυνεργατικά σε ομάδες των τριών ατόμων στην αίθουσα υπολογιστών. Η σύνθεση των ομάδων προέκυψε από τα ενδιαφέροντα των μαθητών, οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι να εργάζονται σε ομάδες από την αρχή της σχολικής χρονιάς.

Α΄ Στάδιο

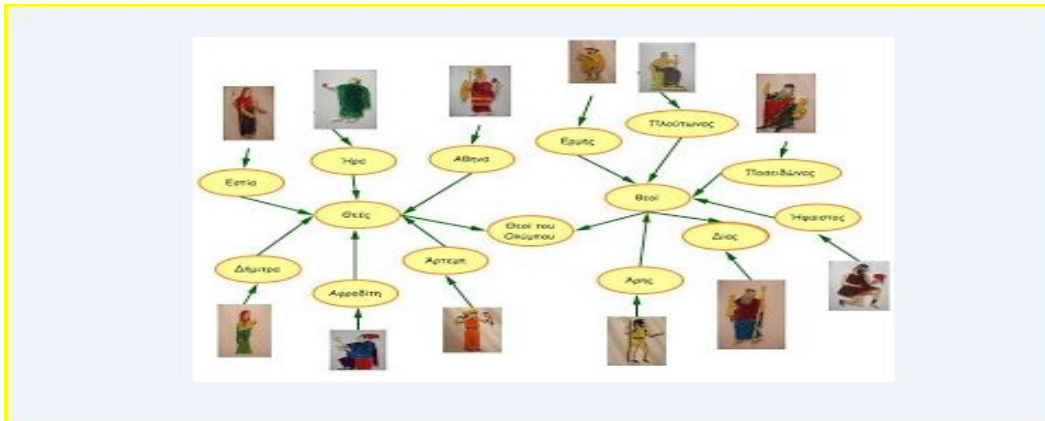
Κατά το πρώτο στάδιο, αφού οι μαθητές ενημερώθηκαν για την ιδέα, κλήθηκαν να δημιουργήσουν μια σελίδα στο wiki με το όνομα του Θεού που ήταν το αντικείμενο της έρευνάς τους.

Επισκέφθηκαν το Ψηφιακό Σχολείο και αναζήτησαν πληροφορίες στο Φωτόδεντρο <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4221?locale=el>

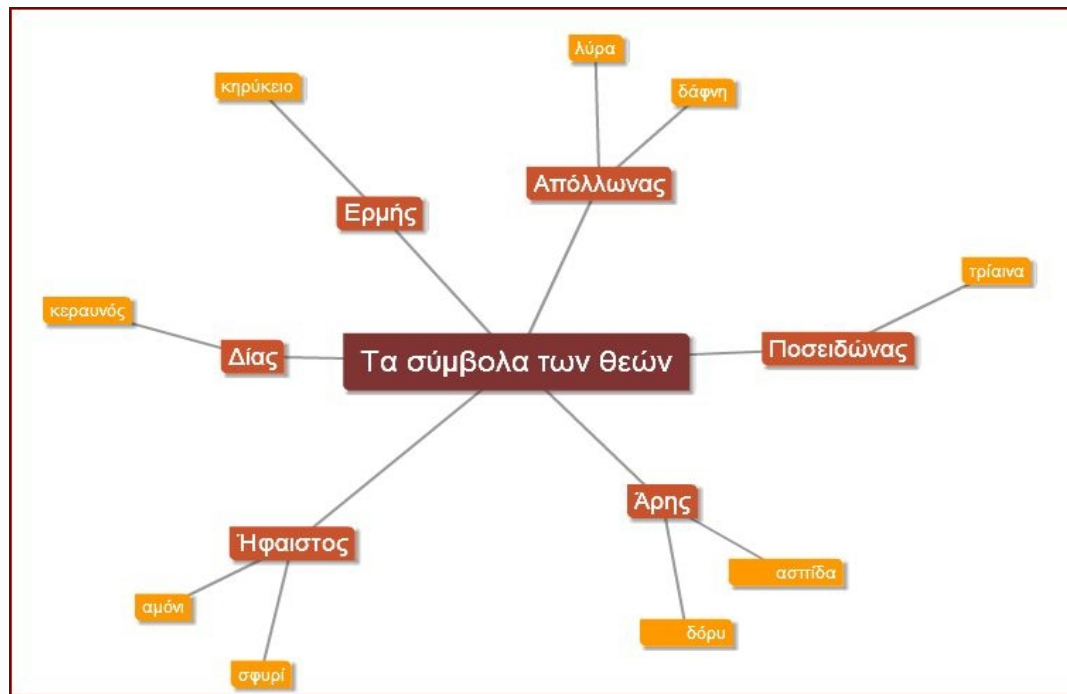
και στο διαδραστικό βιβλίο της ιστορίας της Γ΄ τάξης <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/88/698,2631/>

Η κάθε ομάδα θα έπρεπε να επεξεργαστεί τις πληροφορίες, να απαντήσει στις ερωτήσεις που είχε και χρησιμοποιώντας τις εικόνες των Θεών που είχε ετοιμάσει την τάξη με πηλό να ετοιμάσει μια παρουσίαση <https://prezi.com/khkgmi4-n3v5/12/> με τα σημαντικότερα στοιχεία. Οι παρουσιάσεις έγιναν στην ολομέλεια με τη χρήση βιντεοπροβολέα. Την παρουσίαση ακολούθησε συζήτηση στην ολομέλεια μέσα από την οποία προέκυπταν θετικά σχόλια, παρατηρήσεις αλλά και διαφωνίες με τα όσα σχολίαζαν. Ο διάλογος καθώς και τα σχόλια που προκαλούνταν με καταιγισμό ιδεών οδήγησαν τις ομάδες στο να παρατηρήσουν κάτω από νέο πρίσμα τα τις εικόνες που επεξεργάζονταν και έτσι οι μαθητές αναστοχαζόμενοι κατέληξαν στο να τροποποιήσουν τα στοιχεία εκείνα που έκριναν ότι χρειάζονται αλλαγή.

Στη συνέχεια όλες οι ομάδες μαζί θα έπρεπε να συνεργαστούν και να αλληλοσυμπληρώσουν τους εννοιολογικούς χάρτες στο kidspiration (Εικόνα 1) και στο <https://www.text2mindmap.com/> (Εικόνες 2,3)



Εικόνα 1: Εννοιολογικός χάρτης του Δωδεκάθεου



Εικόνα 2: Τα σύμβολα των Θεών



Εικόνα 3: Τα σύμβολα των Θεών

Στη συνέχεια πλοηγήθηκαν στο παιχνίδι <http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/402?locale=el> δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους.

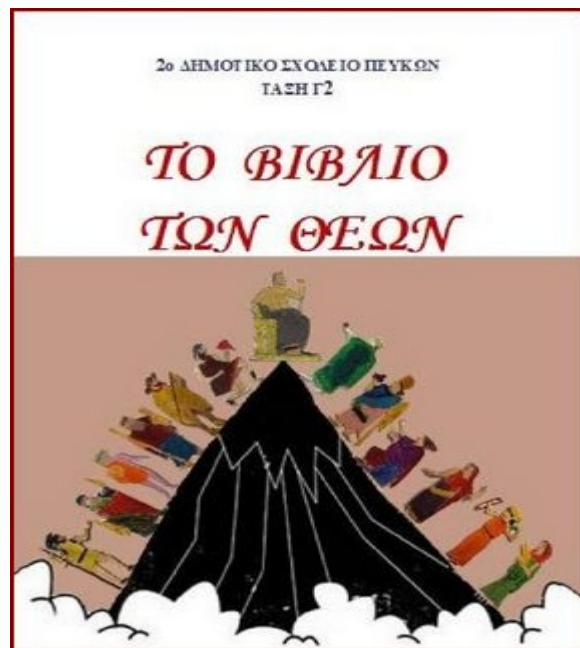
Β΄Στάδιο

Κατά την επίσκεψη στον χώρο της έκθεσης κάθε ομάδα προσπάθησε μπροστά στο έργο να αναγνωρίσει τον Θεό/ τη Θεά που είχε επεξεργαστεί στο wiki. Στη συνέχεια κάποια έργα παρουσιάστηκαν μέσα από βιωματικές τεχνικές (Tableau Vivant – Παγωμένη εικόνα) με στόχο την καλλιέργεια της παρατηρητικότητας, της μνήμης, της φαντασίας, την ενίσχυση της ελεύθερης έκφρασης και την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας.

Γ΄Στάδιο

Το τελευταίο κομμάτι της δράσης έλαβε χώρα στο σχολείο . Περιλάμβανε τον αναστοχασμό της όλης διαδικασίας . Οι ομάδες αξιοποιώντας τις γνώσεις τους παρήγαγαν υλικό για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου. Έγραψαν ποιήματα, χαικού, λίμερικ, διαλόγους,σταυρόλεξα , ακροστιχίδες και διαφημίσεις.

Τέλος, ετοιμάζουν το ψηφιακό βιβλίο (εικόνα 4) χρησιμοποιώντας το λογισμικό κατασκευής ψηφιακού βιβλίου (<http://www.youblisher.com>)



Εικόνα 4 Το βιβλίο των Θεών

<http://www.youblisher.com/p/559935/>

3.5 Ρόλος του διδάσκοντα

Επιλέξτε από την παρακάτω λίστα τα βασικά χαρακτηριστικά του ρόλου του διδάσκοντα. Υπάρχει η δυνατότητα πολλαπλών επιλογών.

Διδακτικός	Προπονητικός
Ενθαρρυντικός X	Διαχειριστικός
Υποστηρικτικός X	Μέντωρ X
Συμβουλευτικός X	Υποκινητικός X
Διευκολυντικός X	Κριτικός
Συντονιστικός X	Επιμελητής περιεχομένου (curator) X
Ηγετικός	Τεχνική υποστήριξη X
Διαμεσολαβητικός X	Άλλος ρόλος: . . .
Εποπτικός	

4. Πηγές Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχόμενου που αξιοποιήθηκαν

Διαδραστικά σχολικά βιβλία , <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C103/88/698,2631/>

Φωτόδεντρο, Θεοί των αρχαίων Ελλήνων , <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/4221?locale=el>

Φωτόδεντρο, Παίξτε με τους θεούς του Ολύμπου ,
<http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/402?locale=el>

5. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

5.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Κατά την εφαρμογή της δράσης τέθηκαν συγκεκριμένα ερωτήματα τα οποία είχαν στόχο να καθοδηγούν την όλη διδακτική-μαθησιακή διαδικασία και αποτέλεσαν ταυτόχρονα και οδηγό της διαμορφωτικής αξιολόγησης.

Η δράση εμπλέκει ενεργά τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία και στην παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού μέσω διαδικτυακών εργαλείων. Κατά τη διάρκεια δόθηκε η ευκαιρία στους μαθητές να συνεργαστούν και να αλληλεπιδράσουν, να αναπτύξουν τη φαντασία, τη δημιουργικότητα και την κριτική τους σκέψη .

Η υλοποίηση δραστηριοτήτων και στον χώρο της έκθεσης μετέβαλε την επίσκεψη σε μια ευχάριστη εμπειρία για τα παιδιά και δημιούργησε τις κατάλληλες προϋποθέσεις για κριτική παρατήρηση και κατανόηση όλων των έργων που βρίσκονται στον χώρο.

Υπήρξε επίσης επίτευξη ασύγχρονης επικοινωνίας μεταξύ μαθητών και εκπαιδευτικού και ουσιαστικά επήλθε κατάργηση χρονικών και τοπικών περιορισμών.

Η διάχυση του παραγόμενου υλικού στο Wiki δημιούργησε στους μαθητές αίσθημα ευθύνης και εκτίμησαν την αξία της ομαδικής εργασίας.

5.2 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Η παρούσα ανοικτή εκπαιδευτική πρακτική βασίστηκε στην αξιοποίηση ψηφιακού περιεχομένου.

Η πρωτοτυπία της έγκειται στο γεγονός ότι η διαδικασία μάθησης προσπάθησε να συνδυάσει τις ψηφιακές πληροφορίες με τη βιωματική προσέγγιση στον χώρο της έκθεσης και δημιουργήθηκαν αυθεντικές καταστάσεις μάθησης.

Οι μαθητές ανέπτυξαν δεξιότητες αναζήτησης πληροφοριών, ενεργητικής εμπλοκής και συμμετοχικών διαδικασιών και ήρθαν σε επαφή με πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης, δίνοντας ευκαιρίες να ξεδιπλωθούν τα ταλέντα τους.

5.3 Αξιοποίηση, Γενίκευση, Επεκτασιμότητα

Η ανοιχτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική θα μπορούσε να αποτελέσει μέρος ενός ολοκληρωμένου project. Δύναται να επεκταθεί και σε συνδυασμό με το μάθημα των θρησκευτικών, να αξιοποιηθεί πρόσθετο υλικό από το Φωτόδεντρο και να διερευνηθούν οι διάφορες θρησκείες.

6. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού βιβλίου (<http://www.youblisher.com>)

Λογισμικό κατασκευής εννοιολογικού χάρτη, <https://www.text2mindmap.com/>

Πλατφόρμα Wikispaces: <https://www.wikispaces.com/>

Εργαλείο παρουσιάσεων Prezi: <https://prezi.com/>