



Ταξίδι στην Αρχαία Αθήνα

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Χρυσούλα Γκιούρα, ΠΕ 70

2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, 31/3/2018

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η εκπαιδευτική πρακτική υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης με τίτλο “Ταξιδεύοντας στην Αρχαία Αθήνα”. Συγκεκριμένα αναπτύχθηκε διαδικτυακή πλατφόρμα wiki 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 διδακτική πρακτική αναπτύχθηκε με βάση τον εποικοδομισμό και την ολιστική προσέγγιση σε συνδυασμό με το μοντέλο της προσωπικής ανάπτυξης. Οι μαθητές δούλευαν ομαδικά σε πολυμεσικά περιβάλλοντα όπου είχαν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν. Ακολουθείται η διερευνητική μέθοδος, ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν και να διερευνήσουν μόνοι τους στοιχεία για το θέμα της ομάδας τους. Επιπλέον, υιοθετήθηκε η διαδικτυακή εξ αποστάσεως εκπαίδευση μέσα από ψηφιακές κοινότητες μάθησης και το μοντέλο της αντίστροφης τάξης (flipped class) μέσω της εφαρμογής wiki. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και μάθησης, τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν αμφιβολίες και επιλύουν προβλήματα (problemsolving). Οι μαθητές χωρίζονται σε τέσσερις ομάδες των πέντε ατόμων και η πρακτική επιμερίζεται σε τρία στάδια.

Α΄ Στάδιο

Καταμερισμός του έργου στις ομάδες: **Εκπαίδευση, Ενδυμασία, Τέχνη, Παιχνίδι**. Η κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της πληροφορίες για την αρχαία Αθήνα, τις οποίες έπρεπε να επεξεργαστεί. Αναζήτηση πηγών.

Β' Στάδιο

Σχεδιασμός και υλοποίηση δραστηριοτήτων. Βιωματικές τεχνικές.

Γ' Στάδιο

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

2.2 Διδακτικοί στόχοι

Στόχοι σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο:

- Να γνωρίζουν τον πολιτισμό των αρχαίων χρόνων μέσω της εκπαίδευσης, της ενδυμασίας, της τέχνης και του παιχνιδιού.
- Να εκφράζουν τις ιδέες και τις αντιλήψεις τους για το πώς ζούσαν τα παιδιά σε άλλες εποχές.
- Να αποτυπώσουν γραπτά τις σκέψεις τους χρησιμοποιώντας τα κειμενικά είδη της αφήγησης, της περιγραφής και του διαλόγου.

Στόχοι σχετικοί με δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο:

- Να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.
- Να κατανοούν την ιστορική συνέχεια, να συνειδητοποιήσουν το μέγεθος της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και να ενισχύσουν την πολιτιστική και εθνική τους ταυτότητα μέσω της ανάπτυξης της δημιουργικότητας και της κριτικής τους σκέψης.
- Να παίξουν και να βιώσουν την καθημερινότητα όπως και τα παιδιά στην Αρχαία Ελλάδα.

Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:

- 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.
- Να αναπτύξουν ικανότητες χρήσης και αξιοποίησης των εκπαιδευτικών λογισμικών.
- Καλλιέργεια ικανότητας συμμετοχής σε ψηφιακές (on line) κοινότητες μάθησης και προώθηση ανάπτυξης του ψηφιακού αλφαριθμητισμού

Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. διαπραγμάτευση, συνεργασία, διάλογος, ενσυναίσθηση, συμμετοχή σε ομάδα, ανάληψη ρόλων, κ.λπ.):

- 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 χωροχρονικών περιορισμών. → Ανάδειξη των ικανοτήτων των παιδιών και ενίσχυση της αυτοεκτίμησής τους.

3. Πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η ανοικτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου εφαρμόστηκε στην Ευέλικτη Ζώνη με τίτλο “Ταξίδι στην αρχαία Αθήνα”. Υλοποιήθηκε μέσα στην αίθουσα υπολογιστών που είναι κατάλληλα εξοπλισμένη και επιτρέπει και τη σύνδεση στο Διαδίκτυο. Στόχος η διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση των γνωστικών αντικειμένων της Ιστορίας, των ΤΠΕ, της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής.

3.2 Ηλικιακή ομάδα

Η πρακτική εφαρμόστηκε σε μαθητές/τριες του 2ου Δημοτικού σχολείου Πεύκων του Νομού Θεσσαλονίκης της Δ΄ τάξης, ηλικίας 9-10 ετών (12 αγόρια και 8 κορίτσια) που παρακολουθούσαν το μάθημα της Ευέλικτης ζώνης.

3.3 Πρότερες γνώσεις και διάρκεια εφαρμογής

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.

Ώρες διδασκαλίας: 16 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 τέσσερις ομάδες των πέντε 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 της ομάδας που ήταν το αντικείμενο της έρευνάς τους. (Εικόνα 1)



Εικόνα 1 - Το wiki της τάξης

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: [Παρουσίαση]

Διάρκεια: (2 διδακτικές ώρες)

Είδος δραστηριότητας: (συζήτηση, παρουσίαση)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Προετοιμασία/Μνήμη/Επανάληψη, Βιωματική εξοικείωση με την ιστορία σε καταστάσεις προσομοίωσης και καλλιέργεια ενσυναίσθησης

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Πλατφόρμα Wikispaces:

Περιγραφή: Στην οθόνη του υπολογιστή υπήρχε ο φάκελος με πληροφορίες, εικόνες και ερωτήσεις για την κάθε ομάδα. Η κάθε ομάδα θα έπρεπε να επεξεργαστεί τις πληροφορίες, να απαντήσει στις ερωτήσεις που είχε και χρησιμοποιώντας τις εικόνες να ετοιμάσει μια παρουσίαση με τα σημαντικότερα στοιχεία της ενότητας που είχε. Οι παρουσιάσεις έγιναν στην ολομέλεια με τη χρήση βιντεοπροβολέα.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: 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 τις

εικόνες που επεξεργάζονταν και έτσι οι μαθητές/τριες αναστοχαζόμενοι/ες κατέληγαν στο να τροποποιήσουν τα στοιχεία εκείνα που έκριναν ότι χρειάζονται αλλαγή.

Β΄ Στάδιο

Οι μαθητές/τριες αφού μελέτησαν τις πληροφορίες, υλοποίησαν μια σειρά από δραστηριότητες για καλύτερη εμπέδωση όσων γνώρισαν. Πρώτα, οι μαθητές/τριες χρησιμοποίησαν ένα online πρόγραμμα χαρτών/γραφικής απεικόνισης της γης και πλοηγήθηκαν στην πόλη της Αθήνας και ξεναγήθηκαν στα αξιοθέατά της.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2: [Παιχνίδι γνώσεων]

Διάρκεια: (30΄)

Είδος δραστηριότητας: (συζήτηση, δημιουργία υλικού, παρουσίαση)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Εξοικείωση με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα, συνεργατικές δεξιότητες.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Λογισμικό κατασκευής κουίζ

Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες βρίσκονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον και καλούνται να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι γνώσεων σύμφωνα με τις πληροφορίες που μελέτησαν (Εικόνα 2).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η ανταλλαγή απόψεων σε κλίμα αμοιβαίας αποδοχής και η συλλογική λήψη αποφάσεων εξασφάλισε την αποτελεσματική δημιουργία του παιχνιδιού.



Εικόνα 2 – Παιχνίδι γνώσεων

Σ' αυτό το στάδιο έλαβαν χώρα και οι βιωματικές τεχνικές.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3: [Δημιουργία κόμικ]

Διάρκεια: (1 διδακτική ώρα)

Είδος δραστηριότητας: (παιχνίδι ρόλων, παρουσίαση)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Βιωματική εξοικείωση με την ιστορία σε καταστάσεις προσομοίωσης, ενσυνείδητη χρήση της ιστορικής γλώσσας, εξοικείωση με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα, συνεργατικές δεξιότητες.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού κόμικ

Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες σε παιχνίδια ρόλων ετοίμασαν τους διαλόγους, τους οποίους στη συνέχεια χρησιμοποίησαν για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς (Εικόνα 3).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η βιωματική μέθοδος και τα παιχνίδια ρόλων εξασφαλίζουν τη συναισθηματική δέσμευση των μελών στα τεκταινόμενα, η οποία στη συνέχεια ενισχύεται με τις νέες τεχνολογίες για τη δημιουργία των κόμικς.



Εικόνα 3– Ψηφιακό κόμικ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4: [Κατασκευή του Παρθενώνα]

Διάρκεια: (1 διδακτική ώρα)

Είδος δραστηριότητας: (εικαστικά, κατασκευή)

Οργάνωση τάξης: (συνεργασία ομάδων)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Εφαρμογή εννοιών/κανόνων.

Βιωματική εξοικείωση με καθημερινές δραστηριότητες.

Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων).

Ανάπτυξη δεξιοτήτων εξωστρέφειας, κοινωνικότητας, συνεργασίας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Περιήγηση στην Ακρόπολη

<http://photodentro.edu.gr/oep/mydspace>

Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων

Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες περιηγούνται εικονικά στην Ακρόπολη και παρατηρούν τον Παρθενώνα. Στη συνέχεια κατασκευάζουν τον Παρθενώνα και παιχνίδια από πηλό για τη βιωματική δράση “Μια μέρα στην αρχαία Αθήνα” (Εικόνα 4).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η συλλογική λήψη αποφάσεων και η βιωματική εξοικείωση με δημιουργικές δραστηριότητες εξασφάλισαν την ευχάριστη και αποδοτική δημιουργία έργων για τη βιωματική δράση “Μια μέρα στην αρχαία Αθήνα”.



Εικόνα 4– Κατασκευή του Παρθενώνα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5: [Μια μέρα στην αρχαία Αθήνα]

Διάρκεια: (1 διδακτική ώρα)

Είδος δραστηριότητας: (βιωματική δράση, παιχνίδια ρόλων, προσομοίωση)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: : Γνωστική μαθητεία, εγκαθιδρυμένη μάθηση.

Βιωματική εξοικείωση με την ιστορία σε καταστάσεις προσομοίωσης, ενσυνείδητη χρήση της ιστορικής γλώσσας.

Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων).

Ανάπτυξη δεξιοτήτων εξωστρέφειας, κοινωνικότητας, συνεργασίας, φιλικότητας.

Ικανότητα μάθησης/αυτοαξιολόγησης

Κατανόηση του ιστορικού-κοινωνικού πλαισίου και καλλιέργεια ενσυναίσθησης.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων

Περιγραφή: Οργανώσαμε βιωματική αναπαράσταση μιας μέρας στην Αρχαία Αθήνα. Χωρίσαμε την τάξη μας σε γωνιές δείχνοντας τα διάφορα σημεία της Αθήνας. Την ακρόπολη, την αρχαία αγορά, τη στοά που μιλούσαν οι φιλόσοφοι, το σχολείο με τον Γραμματιστή, το γυμναστήριο με τον Παιδοτρίβη, το μέρος που μάθαιναν μουσική με τον Κιθαριστή και φυσικά τα σπίτια των Αθηναίων που γίνονταν τα συμπόσια. Μεταφερθήκαμε στο τέταρτο έτος της 79 Ολυμπιάδος, εν έτει 461 π.Χ., χρυσός αιώνας της Αθήνας και ζήσαμε μια μέρα στην Αρχαία Αθήνα (Εικόνα 5), (Εικόνα 6).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η βιωματική δράση που εφαρμόστηκε, έδωσε τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να ταυτιστούν με τα πρόσωπα που υποδύονταν, να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους και να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση.



Εικόνα 5- Βιωματική δράση



Εικόνα 6 – Διατροφή στην αρχαία Αθήνα

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6: [Αγώνες επιχειρηματολογίας]

Διάρκεια: (1 διδακτική ώρα)

Είδος δραστηριότητας: (βιωματική δράση, παιχνίδια ρόλων, προσομοίωση)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: : Γνωστική μαθητεία, εγκαθιδρυμένη μάθηση.

Βιωματική εξοικείωση με την ιστορία σε καταστάσεις προσομοίωσης, ενσυνείδητη χρήση της ιστορικής γλώσσας.

Λήψη αποφάσεων (στρατηγική και επίλυση προβλημάτων).

Ανάπτυξη δεξιοτήτων εξωστρέφειας, κοινωνικότητας, συνεργασίας, φιλικότητας.

Κατανόηση του ιστορικού-κοινωνικού πλαισίου και καλλιέργεια ενσυναίσθησης.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Πλατφόρμα Wikispaces

Περιγραφή: Σε συνδυασμό με το μάθημα της Γλώσσας οργανώσαμε αγώνες επιχειρηματολογίας για τον μύθο της θεάς Αθηνάς. Οι μαθητές/τριες χωρίστηκαν σε τρεις ομάδες. Η μία ομάδα υποστήριζε τη θεά Αθηνά, η δεύτερη τον θεό Ποσειδώνα και η τρίτη ομάδα θα αποτελούσε τους κριτές (Εικόνα 7).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Η ανταπόκριση των μαθητών/τριών στους αγώνες επιχειρηματολογίας δείχνει την απόκτηση σημαντικών δεξιοτήτων και κυρίως την ανάπτυξη κριτικής σκέψης και τη δυνατότητα αιτιολόγησης των θέσεων. Κυρίως καλλιεργήθηκε η ικανότητα ανάληψης πρωτοβουλιών και δράσης: Οι μαθητές/τριες πρότειναν διάφορες θέσεις και αιτιολογούσαν τις προτάσεις τους.

Θα θέλατε να κάνετε ένα ταξίδι στο παρελθόν και να βρεθείτε την ημέρα που ο θεός Ποσειδώνας και η θεά Αθηνά διαγωνίζονται. Χωριστείτε σε τρεις ομάδες.

- ▶ Η πρώτη ομάδα θα υποστηρίζει τη θεά Αθηνά, η δεύτερη τον θεό Ποσειδώνα και η τρίτη θα κάνει τους θεούς που θα είναι οι κριτές.
- ▶ Συζητήστε στην ομάδα σας τα επιχειρήματα που θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν η θεά Αθηνά και ο θεός Ποσειδώνας για να πείσουν τους υπόλοιπους θεούς ότι το δώρο που προσέφερε ο καθένας από αυτούς ήταν το πιο πολύτιμο δώρο για την πόλη.
- ▶ Η ομάδα των κριτών θα αξιολογήσει τα επιχειρήματα της κάθε ομάδας και ποιος ξέρει... μπορεί η Αθήνα να αλλάξει όνομα!!!

Εικόνα 7– Αγώνες επιχειρηματολογίας

Στη συνέχεια πλοηγήθηκαν στο φωτόδεντρο δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους στο εκπαιδευτικό λογισμικό με διάφορες ασκήσεις <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/273?locale=el>,

στη χρονολογική κατάταξη έργων και αγγείων της αρχαιοελληνικής τέχνης, <http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9550>,

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9552>,

Γ' Στάδιο

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7: [Παραγωγή υλικού]

Διάρκεια: (4 διδακτικές ώρες)

Είδος δραστηριότητας: (δημιουργική γραφή)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: : Εξοικείωση με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα, συνεργατικές δεξιότητες.

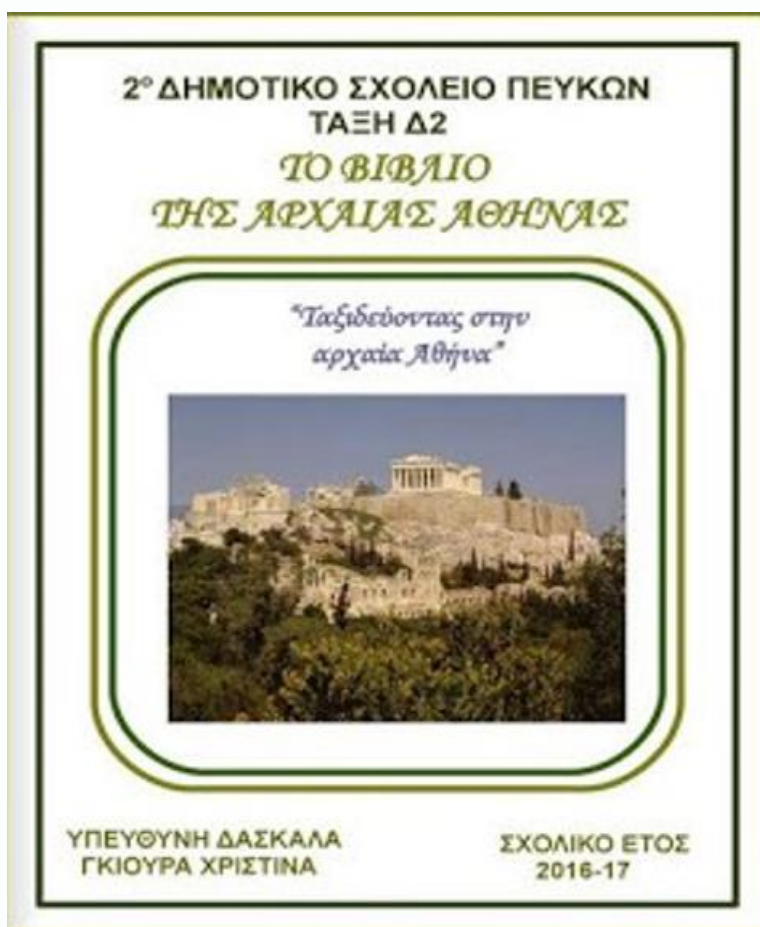
Επαφή με καταστάσεις γνωστικής μαθητείας.

Ικανότητα μάθησης/αυτοαξιολόγησης.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού βιβλίου

Περιγραφή: Το τελευταίο κομμάτι της δράσης περιελάμβανε τον αναστοχασμό της όλης διαδικασίας. Οι ομάδες αξιοποιώντας τις γνώσεις τους παρήγαγαν υλικό για τη δημιουργία του ψηφιακού βιβλίου (Εικόνα 8). Έγραψαν ποιήματα, χαϊκού, λίμερικ, διαλόγους, σταυρόλεξα, ακροστιχίδες, το αλφαβητάρι της Οδύσσειας, θεατρικό δρώμενο, διαφημίσεις και ετοίμασαν το επιτραπέζιο παιχνίδι (Εικόνα 9).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης έδωσαν τη δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να εκφραστούν με ποικίλους τρόπους. Το επιτραπέζιο παιχνίδι αποτέλεσε αναστοχαστική δράση και οδήγησε στην καλλιέργεια μεταγνώσης.



Εικόνα 8–Το βιβλίο της αρχαίας Αθήνας

**ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΝΩΣΕΩΝ
 ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ**

**2° ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ
 ΤΑΞΗ Δ2 2016-17**

ΟΔΗΓΙΕΣ
 Για να παίξετε το παιχνίδι θα χρειαστείτε ένα ζάρι και πιόνια.
 Στη σκάλα ανεβαίνετε και στο φιδάκι κατεβαίνετε.
 Στα τετράγωνα με τις εικόνες απαντάτε στις ερωτήσεις και ακολουθείτε τις οδηγίες.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ
ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 2
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Το πιο κομψό και συγχρόνως το πιο ιδιόρρυθμο κτίριο της Ακρόπολης.
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ερέχθειο
 ΣΩΣΤΟ: Πήγαινε ένα τετράγωνο μπροστά και ανέβα τη σκάλα.
 ΛΑΘΟΣ: Χάνεις τη σειρά σου για 2 γύρους.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 7
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Πολύ γνωστό παιχνίδι που έπαιζαν στην αρχαία Αθήνα;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Το κολαβίζειν.
 ΣΩΣΤΟ: Ρίξε ξανά το ζάρι.
 ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε πίσω στην αρχή.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 10
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Αποκλειστικά ανδρικό ρούχο;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Η γλαμύδα.
 ΣΩΣΤΟ: Πρόσθεσε δύο στη ζαριά σου.
 ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο πίσω και κατέβα το φιδάκι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 17
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Τη συμμετρική εκγύμναση των μαθητών φρόντιζε ο...
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Παιδοκριβής.
 ΣΩΣΤΟ: Παίξε ξανά.
 ΛΑΘΟΣ: Χάνεις τη σειρά σου.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 23
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Ένδυμα που φοριόταν τόσο από άντρες, όσο και από γυναίκες;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Ο χιτώνας.
 ΣΩΣΤΟ: Πήγαινε τρία τετράγωνα μπροστά.
 ΛΑΘΟΣ: Μείνε εκεί που είσαι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 28
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Τα αγόρια διδασκόνταν τη λύρα ή τον αυλό από τον...;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Κίθαριστή.
 ΣΩΣΤΟ: Ρίξε ξανά το ζάρι.
 ΛΑΘΟΣ: Ξεκουράσου για 2 γύρους.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 31
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Κούκλες πήλινες με τις οποίες έπαιζαν τα κορίτσια;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Πλαγώνες.
 ΣΩΣΤΟ: Προχώρα στην επόμενη εικόνα.
 ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο μπροστά και κατέβα το φιδάκι.

ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ 33
 ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναός αφιερωμένος στην Αθηνά, προστάτιδα της πόλης της Αθήνας;
 ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Παρθενώνας.
 ΣΩΣΤΟ: Συγχαρητήρια! Κέρδισες το παιχνίδι!
 ΛΑΘΟΣ: Πήγαινε ένα τετράγωνο πίσω και κατέβα το φιδάκι.

**ΠΑΙΞΕ, ΜΑΘΕ ΚΑΙ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΕ
 ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!!!**

**ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ Δ2 ΤΑΞΗΣ
 ΤΟΥ 2ου ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΕΥΚΩΝ**

Εικόνα 9– Επιτραπέζιο παιχνίδι

4. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

4.1 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 (βιωματική αναπαράσταση) μετέβαλε την όλη διαδικασία σε μια ευχάριστη εμπειρία για τα παιδιά και δημιούργησε τις κατάλληλες προϋποθέσεις για συνεργασία, υπευθυνότητα και κριτική σκέψη.

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

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

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 και δημιουργήθηκαν αυθεντικές καταστάσεις μάθησης.

Οι μαθητές/τριες 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.

4.2 Απρόσμενα γεγονότα

Κατά τη διάρκεια της βιωματικής δράσης «Μια μέρα στην αρχαία Αθήνα» οι μαθητές/τριες δήλωσαν ευχαριστημένοι με τους ρόλους τους, αλλά η εικόνα που αποκόμισαν δεν ήταν ολική. Έτσι, μετά από πρόταση δική μου επαναλάβαμε τη δράση και οι μαθητές/τριες υποδύονταν τους ρόλους κυκλικά για μια πιο σφαιρική αντίληψη του θέματος και καλλιέργεια ενσυναίσθησης.

Το ίδιο γεγονός εντοπίστηκε και στους αγώνες επιχειρηματολογίας για το όνομα της Αθήνας υποστηρίζοντας οι μαθητές/τριες ότι έχουν να διατυπώσουν ενδιαφέρουσες θέσεις και από τις δύο ομάδες. Η επανάληψη των αγώνων έδωσε τη δυνατότητα στους

μαθητές/τριες να αναπτύξουν την καταγραφή των επιχειρημάτων τους και να βιώνουν ένα γεγονός από διαφορετικές οπτικές.

4.3 Εκπαιδευτική τεχνική σε σημαντικά στιγμιότυπα

Το αμοιβαίο ενδιαφέρον των μαθητών/τριών και της εκπαιδευτικού για τη βιωματική αναπαράσταση μιας ημέρας στην αρχαία Αθήνα συνέβαλε σημαντικά στην ολιστική προσέγγιση του θέματος. Η πρόταση της εκπαιδευτικού για την παρουσίαση της δράσης στην ολομέλεια των μαθητών/τριών του σχολείου και στους γονείς οδήγησε στη διάχυση στο σχολικό περιβάλλον και στην ευρύτερη τοπική κοινωνία. Οι μαθητές/τριες υπεύθυνα παρουσίαζαν το παραγόμενο υλικό και περιέγραφαν τα διάφορα έργα τους.

4.4 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Η πρωτοτυπία της παρούσας εκπαιδευτικής πρακτικής αφορά στην πολυεπίπεδη προσέγγιση της ζωής στην Αρχαία Αθήνα με τον συνδυασμό διαφορετικών διδακτικών προσεγγίσεων και βιωματικών δραστηριοτήτων. Συγκεκριμένα, οι διδακτικές στρατηγικές ενθάρρυναν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών/τριών και οι μαθητές/τριες καλλιέργησαν την κριτική σκέψη και την καταγραφή συλλογισμών μέσα από τους αγώνες επιχειρηματολογίας.

Έτσι, επιτεύχθηκε μια πιο ολοκληρωμένη ανάπτυξη της προσωπικότητας των μαθητών, τόσο σε γνωστικό όσο και σε συναισθηματικό επίπεδο.

4.5 Αξιοποίηση, γενίκευση, επεκτασιμότητα

Η ανοιχτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική θα μπορούσε να αποτελέσει μέρος ενός ολοκληρωμένου project. Δύναται να επεκταθεί και σε συνδυασμό με τους φιλόσοφους και τους ιστορικούς αυτής της εποχής, να αξιοποιηθεί πρόσθετο υλικό από το Φωτόδεντρο για να γνωρίσουν τα έργα τους.

5. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Αναφέρετε εδώ τυχόν πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε.

Websites

Φωτόδεντρο: Εκπαιδευτικό λογισμικό/ πακέτο :

<http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/273?locale=el>

Φωτόδεντρο: Χρονολογική κατάταξη έργων της αρχαιοελληνικής τέχνης:

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9552>

Φωτόδεντρο: Χρονολογική κατάταξη αγγείων της αρχαιοελληνικής τέχνης:

<http://photodentro.edu.gr/aggregator/lo/photodentro-lor-8521-9550>

Μουσείο Ακρόπολης : [https://artsandculture.google.com/streetview/acropolis-](https://artsandculture.google.com/streetview/acropolis-museum/lwFUUpQvIJ1QDVA?sv_h=0&sv_p=0&sv_pid=t65OTdl1BloilNk1Y00BqQ&sv_lid=6578783020017468350&sv_lng=23.728203200000053&sv_lat=37.9681684&sv_z=1)

[museum/lwFUUpQvIJ1QDVA?sv_h=0&sv_p=0&sv_pid=t65OTdl1BloilNk1Y00BqQ&sv_lid=6578783020017468350&sv_lng=23.728203200000053&sv_lat=37.9681684&sv_z=1](https://artsandculture.google.com/streetview/acropolis-museum/lwFUUpQvIJ1QDVA?sv_h=0&sv_p=0&sv_pid=t65OTdl1BloilNk1Y00BqQ&sv_lid=6578783020017468350&sv_lng=23.728203200000053&sv_lat=37.9681684&sv_z=1)

Η Ζωφόρος του Παρθενώνα: <http://www.parthenonfrieze.gr/#/home>

Περιήγηση στην Ακρόπολη : <http://photodentro.edu.gr/oep/mydspace>

Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού:

http://odysseus.culture.gr/h/3/gh351.jsp?obj_id=2485

Λογισμικό

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού βιβλίου

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού κόμικ

Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων

Λογισμικό κατασκευής κουίζ

Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων