

Ταξιδεύοντας συντροφιά με τον Οδυσσέα

Γκιούρα Χρυσούλα ΠΕ. 70

2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 22/5/2017

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η εκπαιδευτική πρακτική υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων στο μάθημα της Ευέλικτης Ζώνης με τίτλο “Ταξιδεύοντας συντροφιά με τον Οδυσσέα”. 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 πέντε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και η πρακτική επιμερίζεται σε τρία στάδια.

Α' Στάδιο

Καταμερισμός του έργου στις ομάδες. Η κάθε ομάδα είχε στη διάθεσή της πληροφορίες για το ταξίδι του Οδυσσέα, 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

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- ➔ Να μάθουν ότι η αρχαία ελληνική μυθολογία είναι ένα αγαθό με διαχρονική αξία που διδάσκει και διασκεδάζει.
- ➔ Να εξοικειωθούν με τη διαχείριση πληροφοριών.
- ➔ Να αναγνωρίζουν τις περιπέτειες του Οδυσσέα μετά την άλωση της Τροίας.
- ➔ Να κατανοούν τις σχέσεις Θεών και ανθρώπων καθώς και τη σχέση του Οδυσσέα με τους συντρόφους του.
- ➔ Να αποτυπώσουν γραπτά τις σκέψεις τους χρησιμοποιώντας τα κειμενικά είδη της αφήγησης, της περιγραφής και του διαλόγου.
- ➔ Να γνωρίζουν ήθη και έθιμα του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού.

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.
- ➔ Να αναπτύξουν ικανότητες χρήσης και αξιοποίησης των εκπαιδευτικών λογισμικών.

➔ 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 χωροχρονικών 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 “Ταξιδεύοντας συντροφιά με τον Οδυσσέα”. 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.

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: 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 πέντε ομάδες των τεσσάρων 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

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 του ταξιδιού του Οδυσσέα. 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 τις εικόνες που επεξεργάζονταν και έτσι οι μαθητές αναστοχαζόμενοι κατέληγαν στο να τροποποιήσουν τα στοιχεία εκείνα που έκριναν ότι χρειάζονται αλλαγή.

Β'Στάδιο

Οι μαθητές αφού μελέτησαν τις πληροφορίες, υλοποίησαν μια σειρά από δραστηριότητες για καλύτερη εμπέδωση όσων γνώρισαν.

Πρώτα όλες οι ομάδες μαζί θα έπρεπε να συνεργαστούν για να ετοιμάσουν το παιχνίδι γνώσεων στο <http://www.kubbu.com/student/?i=1&a=82238> (Εικόνα 2).

1. Πόσους μήνες κάθισε ο Οδυσσεύς στο νησί του Αιάλου;

☐ Πόσους 2 μήνες
☐ Πόσους 1,5 μήνες
☐ Πόσους 1 μήνα

2. Τι επέζησαν μέσα από το νησί του Αιάλου;

☐ φαεινάματα
☐ σκυφορές
☐ άντρες

3. Τι έκαναν οι σύντροφοι τα βόδια του Ηέου;

☐ Τα έφαζαν και τα έβησαν
☐ Τα σκότωσαν
☐ Τα άφησαν να βοσκούνται

4. Ποιος εμφανίστηκε στον Οδυσσεύα όταν ξύπνησε στην ακτή της Πύλως;

☐ ο Πεισίδωνας
☐ η Αίγινα
☐ ο Δίας

5. Πού πήγε ο Οδυσσεύς πρώτα, όταν έφτασε στην Ιθάκη;

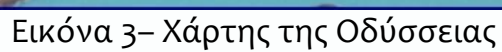
☐ στο παλάτι του
☐ στα κτήματα του Λαίρτη
☐ στην καλύβα του Εύμαιου

6. Ποιος έγραψε την Οδυσσεία;

☐ Ο Σικριτής
☐ Ο Οδυσσεύς Ελλήνης
☐ Ο Όμηρος

Εικόνα 2 – Παιχνίδι γνώσεων

Κατόπιν, όλες οι ομάδες συνεργάστηκαν και ετοίμασαν τον χάρτη της Οδύσσειας πρώτα με κατασκευές για καλύτερη κατανόηση (Εικόνα 3) <http://www.picturetrail.com/sfx/flicks/preview/9104853> και στη συνέχεια ψηφιακά. Επέλεξαν υπόβαθρο, όρισαν τα μέρη από όπου πέρασε ο Οδυσσεύς και πρόσθεσαν πληροφορίες και εικόνες στο <http://arcg.is/1a48Xu> (Εικόνα 4).



Σ' αυτό το στάδιο έλαβαν χώρα και οι βιωματικές τεχνικές. Οι μαθητές σε παιχνίδια ρόλων ετοίμασαν τους διαλόγους, τους οποίους στη συνέχεια χρησιμοποίησαν για τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς (Εικόνα 5).



Εικόνα 5– Ψηφιακό κόμικ

<https://www.storyboardthat.com/storyboards/hrisgiou/%ce%bf-%ce%bf%ce%b4%cf%85%cf%83%cf%83%ce%ad%ce%b1%cf%82-%cf%83%cf%84%ce%b7-%ce%b3%ce%b7-%cf%84%ce%bf%ce%bd-%ce%bb%ce%b1%ce%b9%cf%83%cf%84%cf%81%cf%85%ce%b3%cf%8c%ce%bd%cf%89%ce%bd>

<https://www.storyboardthat.com/storyboards/hrisgiou/%CF%83%CF%84%CE%BF-%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%AF-%CF%84%CE%BF>

<https://www.storyboardthat.com/storyboards/gioura/%CE%BF-%CE%BF%CE%B4%CF%85%CF%83%CF%83%CE%AD%CE%B1%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CF%80%CE%B7%CE%BD%CE%B5%CE%BB%CF%8C%CF%80%CE%B7>

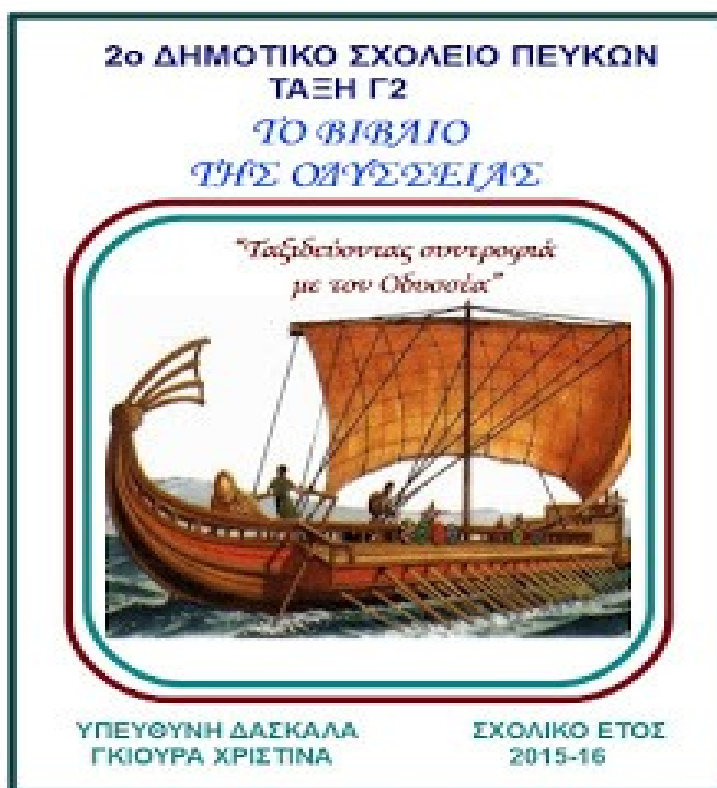
<https://www.storyboardthat.com/storyboards/hrisgiou/%CE%BF%CE%B4%CF%85%CF%83%CF%83%CE%AD%CE%B1%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BD%CE%B1%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AC>

Στη συνέχεια πλοηγήθηκαν στο φωτόδεντρο δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους σε ακροστιχίδες <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6673?locale=el> και στο εκπαιδευτικό λογισμικό με διάφορες ασκήσεις. <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/273?locale=el>

Γ' Στάδιο

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 6). Έγραψαν ποιήματα, χαϊκού, λίμερικ, διαλόγους, σταυρόλεξα, ακροστιχίδες, το αλφαβητάρι της Οδύσσειας, θεατρικό δρώμενο, διαφημίσεις και ετοίμασαν το επιτραπέζιο παιχνίδι (Εικόνα 7).

<http://www.youblisher.com/p/1319362-%CE%A4%CE%BF-%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%AF%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%9F%CE%B4%CF%8D%CF%83%CF%83%CE%B5%CE%B9%CE%B1%CF%82/>



Εικόνα 6–Το βιβλίο της Οδύσσειας



ΟΔΗΓΙΕΣ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να φτάσεις πρώτος στην Ιθάκη ξεκινώντας από την Τροία και να γνωρίσεις τις περιπέτειες του Οδυσσέα, όπως μας τις περιγράφει ο Όμηρος στην Οδύσσεια. Κάθε παίκτης τοποθετεί το καράβι του στην αφετηρία, ρίχνει το ζάρι και προχωρεί τόσα βελάκια όσα και ο αριθμός του ζαριού. Κατά τη διαδρομή ο κάθε παίκτης συναντά εμπόδια ή βοήθεια όπως ακριβώς και ο Οδυσσέας.

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΚΙΚΟΝΩΝ

Χάνεις τη σειρά σου για δυο γύρους.

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΩΤΟΦΑΓΩΝ

Οπισθοχωρείς 3 βελάκια.

ΚΥΚΛΩΠΕΣ

Προχωράς 6 βελάκια μπροστά.

ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΑΙΟΛΟΥ

Ξαναρίξε το ζάρι.

ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΑΪΣΤΡΥΓΟΝΩΝ

Επανέρχεσαι στην Τροία.

ΠΑΛΑΤΙ ΤΗΣ ΚΙΡΚΗΣ

Ξαναρίξε το ζάρι 2 φορές.

ΣΕΙΡΗΝΕΣ

Οπισθοχωρείς 2 βελάκια.

ΣΚΥΛΛΑ

Παραμένεις μέχρι να ρίξεις 6.

ΧΑΡΥΒΔΗ

Χάνεις για 3 γύρους τη σειρά σου.

ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΗΛΙΟΥ

Επανέρχεσαι εκεί που ήσουν πριν ρίξεις το ζάρι.

ΝΗΣΙ ΤΗΣ ΚΑΛΥΨΩΣ

Περιμένεις 3 γύρους.

ΦΑΙΑΚΕΣ

Ξαναπαίζεις.

ΙΘΑΚΗ

Είσαι νικητής! Το παλάτι σου και η Πηνελόπη σε περιμένουν.

Αέρα στα πανιά σας!!!

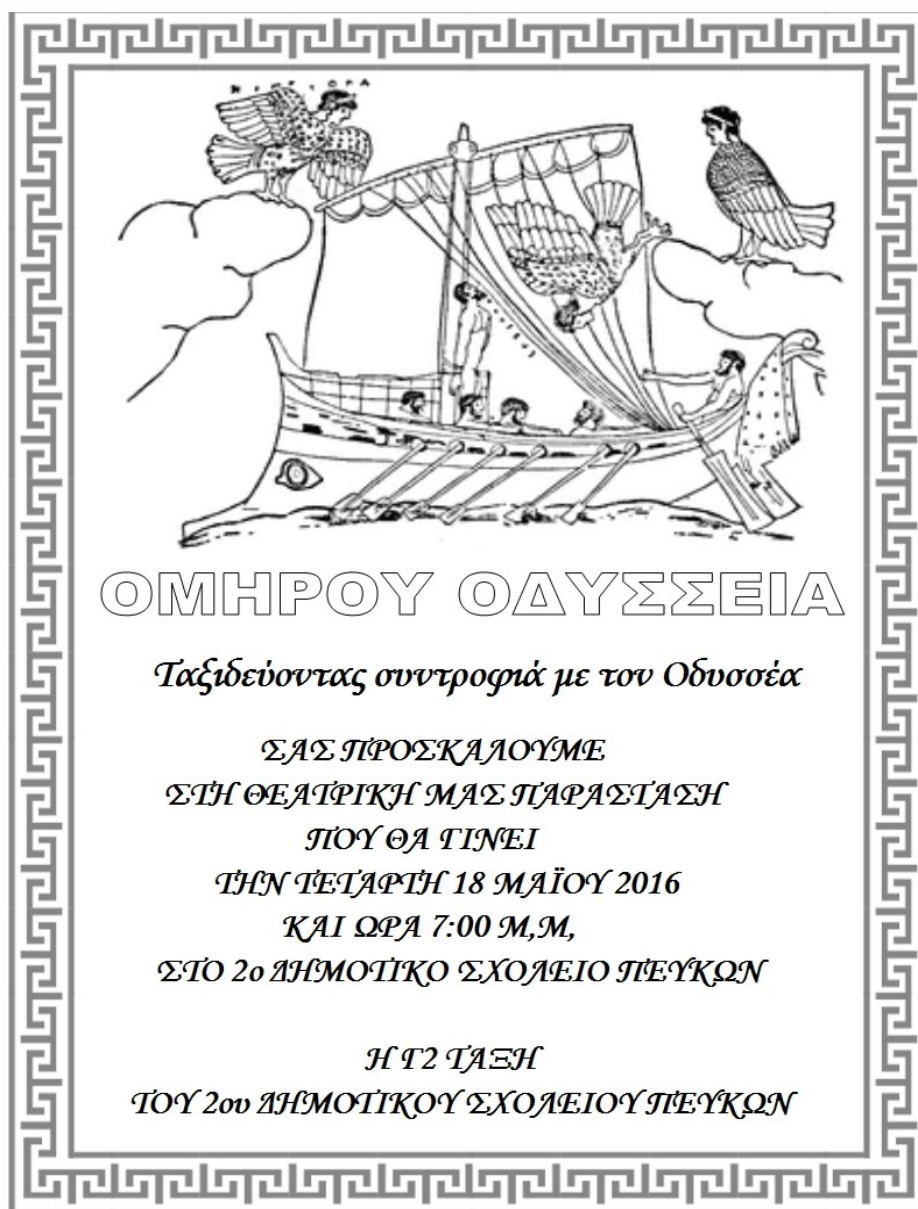


ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!!!

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ Γ2 ΤΑΞΗΣ
 ΤΟΥ 2ου ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ ΠΕΥΚΩΝ

Εικόνα 7– Επιτραπέζιο παιχνίδι

Τέλος, οι μαθητές έγραψαν το δικό τους θεατρικό δρώμενο “Ταξιδεύοντας συντροφιά με τον Οδυσσέα” το οποίο το παρουσίασαν μέσα από βιωματικές τεχνικές (Παιχνίδια ρόλων) με στόχο την καλλιέργεια της παρατηρητικότητας, της μνήμης, της φαντασίας, την ενίσχυση της ελεύθερης έκφρασης και την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας και συνεργασίας (Εικόνα 8).



Εικόνα 8– Πρόσκληση

3.5 Ρόλος του διδάσκοντα

Διδακτικός X

Ενθαρρυντικός X

Υποστηρικτικός X

Συμβουλευτικός X

Διευκολυντικός X

Συντονιστικός X

Ηγετικός

Διαμεσολαβητικός X

Εποπτικός

Προπονητικός

Διαχειριστικός

Μέντωρ X

Υποκινητικός X

Κριτικός

Επιμελητής περιεχομένου (curator) X

Τεχνική υποστήριξη X

Άλλος ρόλος: . .

4. Πηγές Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου που αξιοποιήθηκαν

Διαδραστικά σχολικά βιβλία,

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIMC103/88/698,2631/>

Φωτόδεντρο, ακροστιχίδα, <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/6673?locale=el>

Φωτόδεντρο, εκπαιδευτικό λογισμικό,

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

Εργαλείο παρουσιάσεων εικόνων : <http://www.picturetrail.com/>

Λογισμικό κατασκευής κουίζ: <http://www.kubbu.com/>

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 (παραγωγή θεατρικού δρώμενου) και η παρουσίασή του μέσα από βιωματικές τεχνικές 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 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 ανοιχτή 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 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 κεφάλαιο για τους 12 θεούς του Ολύμπου, να αξιοποιηθεί πρόσθετο υλικό από το Φωτόδεντρο και να διερευνηθούν οι σχέσεις Θεών και ανθρώπων περισσότερο και τον ρόλο που έπαιζαν αυτές στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων της ομηρικής εποχής.

6. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

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

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

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού κόμικ: <http://www.storyboardthat.com/>

Λογισμικό κατασκευής ψηφιακού χάρτη:
<https://www.arcgis.com/features/index.html>