



Διδακτικός Σχεδιασμός και Τ.Π.Ε.

Συνδέοντας τις βασικές αρχές συγγραφής σεναρίων με τις εφαρμογές τους στη διδακτική πράξη

Καραβά Μ. - Κουκουβίνος Θ. - Κωστοπούλου Δ. - Μαστροθανάση Ζ. - Μητάκος Δ.
Μπισμπικόπουλος Θ. - Ξαφάκος Ε. - Πανάγου Γ. - Σακελλαρίου Η. - Τολακίδου Π. - Τρίκας Μ.

Διδακτικός Σχεδιασμός και Τ.Π.Ε.

Συνδέοντας τις βασικές αρχές συγγραφής σεναρίων με τις εφαρμογές
τους στη διδακτική πράξη



ISBN: 978-960-9796-02-6

Τα σεναρία διατίθενται σε ηλεκτρονική μορφή
στο ιστολόγιο: <http://dmitakos.blogspot.com>

Παραγωγή:

Εκδόσεις Ν. & Σ. Μπατσιούλας
Πανόρμου 83, Τ.Κ. 115 24 - Αθήνα
Τηλ.: 2103315186, Fax: 2103315134
Πελοπίδου 5, Τ.Κ. 32200 - Θήβα
Τηλ.: 2262100795, Fax: 2262027275
e-mail: info@batsioulas.gr
url: www.batsioulas.gr

*Απαγορεύεται η μερική ή ολική αναδημοσίευση ή ανα-
μετάδοση ή διασκευή και αναπαραγωγή με οποιον-
δήποτε τρόπο, ηλεκτρονικό, μηχανικό, φωτοτυπικό ή
ηχογραφικό του παρόντος έργου ή μέρος αυτού, χωρίς
την ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΗ έγγραφη άδεια του ΕΚΔΟΤΗ και της
ΣΥΓΓΡΑΦΙΚΗΣ ΟΜΑΔΑΣ. Νόμος 2121/1993 και Κανόνες
Διεθνούς Δικαίου που ισχύουν στην Ελλάδα και στην Ευ-
ρωπαϊκή Ένωση. Για το υλικό κάθε άρθρου, αποκλειστι-
κή ευθύνη φέρει ο εκάστοτε συγγραφέας.*

Περιεχόμενα

Πρόλογος	2
Κριτήρια και χαρακτηριστικά διδακτικού σχεδιασμού σε επίπεδο συγγραφής σεναρίων	5
Η γωνιά του παραμυθιού	22
Ηθοποιός σημαίνει φως	36
Μες στο μουσείο	48
Τα κλάσματα με κλάματα και άσματα	62
Στην ενέρ...(υ)γεία μας	71
Τα δαχτυλίδια που αναπηδούν	82
Αργοναυτική εκστρατεία	96
Αλησμόνητες πατρίδες	110
Το πολίτευμα και οι μορφές του	125
Συγγραφική Ομάδα	139

Πρόλογος

της Συγγραφικής Ομάδας
Χαϊκίδα/Θήβα Μάιος 2012

Μια ακόμα προσπάθεια εκπαιδευτικών βλέπει το φως της δημοσιότητας. Πρόκειται για μια προσπάθεια με σκοπό της τη συμβολή στον εκσυγχρονισμό της Παιδείας, μια προσπάθεια με όραμα και με πολλή πολλή δουλειά πίσω της. Πιστεύω μας είναι η διαρκής προσπάθεια για βελτίωση. Πιστεύω μας είναι ο εθελοντισμός και βασική αρχή μας η συνεργασία. Μια προσπάθεια με δέκα και πλέον συμμετέχοντες δεν αποτελεί άλλωστε από μόνη της απόδειξη συνέργειας;

Η Κοινότητα μάθησης που απαρτίζεται από τους συμμετέχοντες σε αυτή την έκδοση και από άλλους τόσους περίπου συναδέλφους, εργάστηκε σκληρά σε επίπεδο επιμόρφωσης, και συνεχίζει να αγωνίζεται καθημερινά στην τάξη. Τολμήσαμε με αυτό το βιβλίο μας μια προσωπική και συλλογική υπέρβαση, και τούτο διότι δεν θέλουμε να "διδάξουμε", δεν θεωρούμε τους εαυτούς μας "επαίοντες". Επιδιώκουμε να ανοίξουμε έναν διάλογο στα πλαίσια εκείνα όπου μπορεί να ακουστεί και η δική μας φωνή, έναν διάλογο, τόσο με συναδέλφους μας, όσο και με την κοινωνία. Αφορμή για αυτή μας την προσπάθεια στάθηκε η Επιμόρφωση β' επιπέδου.

Κατά τη διάρκεια της χρονιάς 2011-2012 ζήσαμε μια υπέροχη γνωστική, αλλά και συναισθηματική εμπειρία. Δεθήκαμε μαζί και υπερβήκαμε τις τυχόν αντιθέσεις και αντιφάσεις μας. Ζήσαμε ένα παραμύθι. Όλοι μας αγαπάμε πολύ τα παραμύθια. Όπως ξέρετε, τα παραμύθια δεν λένε ότι όλα είναι τέλεια. Μόνο αν διασχίσουμε το σκο-

τεινό δάσος, αν τολμήσουμε και τα βάλουμε με δράκους και θεριά, μόνο αν δώσουμε σημασία στη συμβουλή μιας γριούλας, ενός πουλιού, ενός ρακένδυτου ζητιάνου, τότε θα πάρουμε το μαγικό κλειδί που ανοίγει την πόρτα της επιτυχίας. Το μαγικό κλειδί δίνεται ωστόσο μόνο σε εκείνους που παραμένουν με τις αισθήσεις τους ζωντανές. Ένας δάσκαλος-αφηγητής παραμυθιών έλεγε: "Ο κόσμος είναι αφόρητος. Η ζωή είναι υπέροχη. Έχουμε πάντα τη δυνατότητα να διαλέξουμε. Ο αφηγητής παραμυθιών διαλέγει τη ζωή." Το βιβλίο μας είναι μια ανθολογία ιστοριών (σεναρίων) με ήρωες δασκάλους, γραμμένα για δασκάλους οι οποίοι βλέπουν καθημερινά τις συνθήκες της ζωής και της δουλειάς τους ν' αλλάζουν δραματικά. Αποτελείται από εννιά συν μια ιστορίες με μαθητές και για μαθητές διαφορετικών σχολείων και διαφορετικών τάξεων, τάξεων αληθινών με πραγματικά προβλήματα και ιδιαιτερότητες. Τόσο οι δάσκαλοι όσο και οι μαθητές στις ιστορίες μας επιλέγουν τη ζωή και φτιάχνουν με χαμόγελο και ελπίδα, με τα υλικά δηλαδή που φτιάχνονται τα όνειρα, ένα πιο χαρούμενο, πιο φωτεινό σχολείο.

Το βιβλίο μας περιλαμβάνει τόσο το θεωρητικό, όσο και το πρακτικό μέρος. Ξεκινά με το άρθρο "Κριτήρια και χαρακτηριστικά διδακτικού σχεδιασμού σε επίπεδο συγγραφής σεναρίων" το οποίο παρουσιάζει τις γενικές αρχές, το πλαίσιο συγγραφής σεναρίων, το οποίο καλείται να ισορροπεί μεταξύ φορμαλισμού και φαντασίας. Επι-

πλέον παραθέτει μια φόρμα συγγραφής σεναρίων. Το άρθρο αυτό του Δρ Δημητρίου Μητάκου, αποτελεί και τον καμβά πάνω στον οποίο συντέθηκαν όλα τα επόμενα άρθρα, ακολουθώντας πιστά μεν την προτεινόμενη δομή της φόρμας σε μια προηγούμενη μορφή της, αλλά διαφέροντας σε αυτό που εκφράζεται ως προσωπικό διδακτικό στυλ ή ως συνισταμένη της εμπειρίας, των γνώσεων και της προσωπικότητας του καθενός. Ο Δρ Δημήτριος Μητάκος ως επιμορφωτής β' επιπέδου και Σχολικός Σύμβουλος Π.Ε. λειτούργησε ως ο υπεύθυνος συντονιστής της δημιουργίας και υλοποίησης των σεναρίων, καθώς και ως ο επιμελητής της έκδοσης. Ωστόσο, η ευθύνη συγγραφής, η έμπνευση και η δημιουργία των σεναρίων ανήκει αποκλειστικά στους συμμετέχοντες δασκάλους.

Συνεργαστήκαμε όλοι ισότιμα με ευσυνειδησία και ευθύνη, με χαρά και αισιοδοξία. Αναδείξαμε πιστεύουμε μέσα από πρωτότυπα σεναρία, τη δημιουργικότητα ως την απαραίτητη αξία του να είναι κανείς δάσκαλος. Αφήσαμε στην άκρη την τυπική υποχρέωση των παραδοτέων, δουλέψαμε με μεράκι και φιλότιμο, και θεωρούμε αυτή μας την εμπειρία αξία να τη μοιραστούμε μαζί σας. Η κοινή μας αγωνία για το μέλλον της εκπαίδευσης, μας επιτρέπει να καταθέσουμε με αυτό το βιβλίο το "τί" και το "πώς" της δικής μας διδασκαλίας. Συνθέσαμε διδακτικές τεχνικές και παιδαγωγικά ευρήματα με βάση τον πυλώνα του επίσημου αναλυτικού προγράμματος, εμπλέκοντας όπου κρίθηκε αναγκαίο και τις νέες τεχνολογίες. Η εργασία μας αυτή, αν και περιλαμβάνει την ένθεση της Τεχνολογίας, δεν απευθύνεται σε ειδικούς πληροφορικής, αλλά σε δασκάλους με μόνη προϋπόθεση το ενδιαφέρον.

Το βιβλίο λειτουργεί και ως ένα θεματικό ευρετήριο σεναρίων εκπροσωπώντας ποικιλία γνωστικών αντικειμένων αλλά και τάξεων. Ξεκινά με τρία σεναρία Γλώσσας από την Ηώ Σακελλαρίου (Α' Δημοτικού), τη Μένη Καραβά (Στ' Δημοτικού) και το Θεοδόσιο Κουκουβίνο (Στ' Δημοτικού). Το πρώτο σενάριο "Η γωνιά του παραμυθιού" εξετάζει τη δυνατότητα του παραμυθιού να χρησιμοποιηθεί ως διδακτικό μέσο για τα παιδιά της Α' Δημοτικού, το δεύτερο σενάριο χρησιμοποιεί τη Γλώσσα ως όχημα για να μας εισάγει στο χώρο του Θεάτρου και του Κινηματογράφου και μέσα από αυτόν στην αισθητική αγωγή, όπως υποδη-



λώνει ο τίτλος του "Ηθοποιός σημαίνει φως", ενώ το τρίτο σενάριο "Μεσ στο μουσείο" με αφορμή το "προσφυγάκι" οι μαθητές μαθαίνουν γλώσσα, μουσειακή αγωγή και τοπική ιστορία.

Στη συνέχεια περνούμε στο διδακτικό αντικείμενο, των Μαθηματικών με το σενάριο "Τα κλάσματα με κλάματα και άσματα" (Στ' Δημοτικού) από την Πόπη Τολακίδου και το Γιώργο Πανάγου.

Το διδακτικό αντικείμενο των Φυσικών ακολουθεί με το σενάριο του Στάθη Ξαφάκου με τίτλο "Στην ενέρ...(υ)γεία μας!" (Στ' Δημοτικού) με ενδιαφέρουσα αξιοποίηση πολλαπλών λογισμικών σχετικών με την ενέργεια, ενώ ο Δάκης ο Αρκουδάκης μας συντροφεύει στο σενάριο "Τα δαχτυλίδια που αναπηδούν" της Δήμητρας Κωστοπούλου (Στ' Δημοτικού).

Η θεματική της Ιστορίας περιλαμβάνει τα σεναρία "Αργοναυτική Εκστρατεία" (Γ' Δημοτικού) της Ζωής Μαστροθανάση και "Αλησμόνητες Πατρίδες" (Στ' Δημοτικού) του Μιχάλη Τρίκα με θέμα τη Μικρασιατική καταστροφή.

Τέλος, το σενάριο με τίτλο "Οι μορφές του Πολιτεύματος" (Στ' Δημοτικού) του Θεόδωρου Μπισμπικόπουλου, αποτελεί ένα ερευνητικό

σχεδιάσμα στο μάθημα της Κ.Π.Α. Συνοδευτικά, τα σενάρια ολοκληρώνονται και από τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας, ως στοχευμένες διδακτικές παρεμβάσεις των δασκάλων. Τα φύλλα εργασίας απευθύνονται στους μαθητές μας και λειτουργούν ως ενδεικτικά εργαλεία συμπλήρωσης της διδακτικής ροής.

Το βιβλίο βρίσκεται και σε ψηφιακή μορφή, σε μορφή ψηφιακού δίσκου (DVD), όπου και έχει ενδιαφέροντες υπερσυνδέσμους και χρήση Web 2.0 εργαλείων. Έτσι αποκτά και την τρίτη διάσταση, αυτή του βάθους, καθώς λειτουργεί ως υπερκείμενο.

Με την πεποίθηση ότι η προσπάθειά μας αυτή θα κριθεί ως μια πρόταση διδακτικού σχεδιασμού, η οποία θα μπορούσε να αποτελέσει έναυσμα διαλόγου και συνεργασιών τόσο στην Εύβοια και τη Βοιωτία όσο και αλλού, περιμένουμε τις σκέψεις και τις προτάσεις σας.

Με τιμή
Η Συγγραφική Ομάδα

Ευχαριστίες:

- Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειές μας για την εμπιστοσύνη και τη δύναμη που μας ενέπνευσαν και την ανοχή τους στις συνεχόμενες “απουσίες” μας.
- Επίσης θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους συναδέλφους μας για τις ιδέες και τις σκέψεις τους, οι οποίες μας οδηγούν και μας ενισχύουν.
- Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κ. Νίκο Μπατσιούλα ο οποίος ως υπεύθυνος γραφικών τεχνών έκανε όλο το στήσιμο και τη γραφική επιμέλεια του βιβλίου.



Κριτήρια και χαρακτηριστικά διδακτικού σχεδιασμού σε επίπεδο συγγραφής σεναρίων

του Δρ. Δημήτριου Μπτάκου

1. Εισαγωγή

Για να γίνει το σημερινό σχολείο ένας χώρος με συλλογικό όραμα, μια κοινότητα μοιράσματος δημιουργικών ιδεών, χρειάζεται ένας δάσκαλος δημιουργικός και απελευθερωμένος. Με καινοτόμους εκπαιδευτικούς το σχολείο θα αποκτήσει άλλη δυναμική. Θα μπορέσει να δημιουργήσει τη νέα δική του πραγματικότητα μέσα από το διάλογο, την αλληλεγγύη, το μοίρασμα. Αυτό το σχολείο δεν είναι άλλο από το ανοικτό σχολείο. Σε ένα τέτοιο σχολείο ο δάσκαλος σχεδιάζει και αυτοσχεδιάζει, αισθάνεται και συναισθάνεται, λειτουργεί ομαδικά. Η μετάβαση λοιπόν από το σημερινό σε ένα πιο αποτελεσματικό και χαρούμενο σχολείο περνά αναγκαστικά μέσα από τον επαναπροσδιορισμό των χαρακτηριστικών του (Borich, 2004).

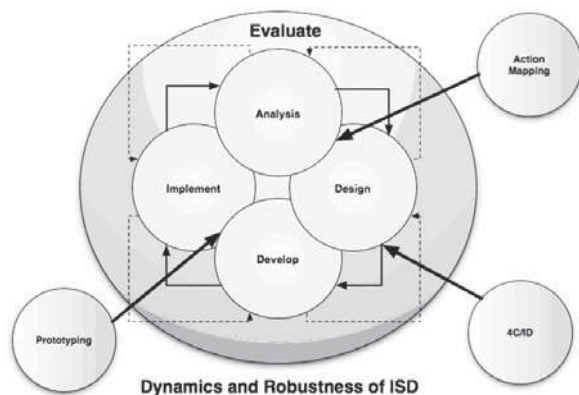
Το κυριώτερο τέτοιο χαρακτηριστικό είναι η απόκτηση γνώσης, και δεξιοτήτων διδακτικού σχεδιασμού, στοιχεία τα οποία μπορούν να βελτιώσουν σημαντικά και την αυτοπεποίθηση του δασκάλου. Τα χαρακτηριστικά και τα κριτήρια του επιτυχημένου διδακτικού σχεδιασμού στον τομέα της συγγραφής σεναρίων εξετάζονται στη συνέχεια, σε τρία μέρη ως μια συμβολή στο διάλογο ο οποίος έχει ήδη αρχίσει αναφορικά με το "Νέο Σχολείο". Στο πρώτο μέρος εξετάζεται το θεωρητικό πλαίσιο και δίνονται οι γενικές οδηγίες διδακτικού σχεδιασμού, στο δεύτερο μέρος προτείνεται ένα πλαίσιο δομής/αρχιτεκτονικής ενός σεναρίου, ενώ το τρίτο μέρος εξειδικεύεται ακόμα περισσότερο παρουσιάζοντας μια φόρμα συγγραφής.

A. Μέρος

2.1 Ο Διδακτικός Σχεδιασμός και η Αυτοεικόνα του Δασκάλου

Ένας δάσκαλος ο οποίος μπορεί με ευχέρεια να σχεδιάζει στη δουλειά του, και να αξιοποιεί με κατάλληλο τρόπο ιδέες και σχεδιάσματα ομοτέχνων του, μπορεί να διεκδικήσει με αξιώσεις μια άλλη καλύτερη θέση στην καρδιά των μαθητών του, των γονιών αλλά και της κοινωνίας γενικότερα. Αυτή η ανάγκη μας επιβάλλει να συζητήσουμε ευρύτερα στην εκπαιδευτική κοινότητα για το Διδακτικό Σχεδιασμό.

Λέγοντας Διδακτικό Σχεδιασμό εννοούμε την πρακτική της δημιουργίας "διδακτικών εμπειριών οι οποίες κάνουν την απόκτηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων πιο αποτελεσματική και ενδιαφέρουσα" (βλ. Λήμμα instructional design στη wikipedia). Η διαδικασία συνίσταται σε ευρύ καθορισμό του επιπέδου και των αναγκών του μαθητή, ορίζοντας το γενικό σκοπό της διδασκαλίας και δημιουργώντας μια "εκπαιδευτική παρέμβαση" για να βοηθήσει στη μετάβαση του μαθητή προς τη γνώση. Ο πρωτοπόρος στο διδακτικό σχεδιασμό R.Gagne, το 1985 παρατήρησε ότι το αποτέλεσμα της σχεδιασμένης διδασκαλίας μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο ευθείας παρατήρησης και επιστημονικής μέτρησης, ή να μείνει πλήρως κρυφό και υπονοούμενο. Υπάρχουν πολλά μοντέλα διδακτικού σχεδιασμού, αλλά τα περισσότερα βασίζονται στο μοντέλο ADDIE με τα πέντε στάδια:



- 1) Analysis, (Ανάλυση)
- 2) Design, (Σχεδιασμός)
- 3) Development, (Ανάπτυξη)
- 4) Implementation, (Εφαρμογή) και
- 5) Evaluation (Αξιολόγηση)

Ως επιστημονικός τομέας, ο διδακτικός σχεδιασμός εδράζεται ιστορικά και παραδοσιακά στη γνωστική και στη συμπεριφοριστική ψυχολογία, ωστόσο πρόσφατα η θεωρία μάθησης του εποικοδομητισμού έχει εμπνεύσει το διάλογο σ' αυτό τον τομέα. Η κατάλληλη εφαρμογή του διδακτικού σχεδιασμού μπορεί πιστεύουμε να συμβάλει σε μια ποιοτική αλλαγή της διδακτικής πρακτικής και συνακόλουθα στη βελτίωση της αυτοεικόνας του δασκάλου.

Σήμερα με λύπη διαπιστώνουμε πως δεν έχουμε χειριστεί καλά την εικόνα μας, τη φήμη μας, την αξία μας ως δάσκαλοι. Έχουμε – κάποιοι από μας – χάσει τον εαυτό μας, την επαφή μας γενικότερα με τα πράγματα. Έχουμε χάσει την επαφή μας με τους συναδέλφους μας, με τους συνανθρώπους μας, με την κοινωνία, ίσως και με το κράτος. Με αφορμή μια συνέντευξη του Π.Οικονομίδη, στο ΕτΚ (26/2/12, σ. 04) **προτείνουμε το ότι θα μπορούσαμε να επαναπροσδιορίσουμε το επάγγελμά μας, τους εαυτούς μας και τους στόχους μας. Να αλλάξουμε. Γι' αυτό απευθυνόμαστε στους ανθρώπους που επιθυμούν συνειδητά να το κάνουν.** Διαπιστώνοντας ότι καταστήσαμε να περιμένουμε τα πάντα έτοιμα, να είμαστε καταναλωτές εκπαιδευτικών συνταγών και διεκπεραιωτές οδηγιών από τα λεπτομερή "Βιβλία του Δασκάλου", αντιτινουμε ότι στο DNA μας είναι ανεξίτηλα χαραγμένη η έννοια "δημιουργία".

2.2 Η ανάγκη γνώσης και εφαρμογής του Διδακτικού σχεδιασμού

Δημιουργία για το δάσκαλο, εκτός των άλλων,

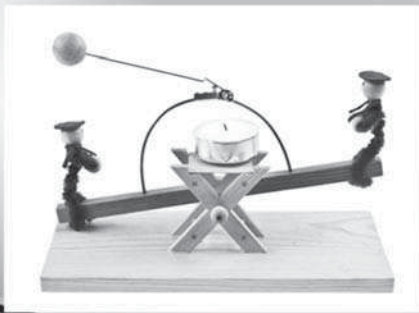
συνιστά και η εμπλοκή του στο διδακτικό σχεδιασμό. Αυτή η δημιουργία συχνά τρομοκρατεί με την πολυπλοκότητα και την ασάφειά της. Τούτη τη δυσκολία προσπαθούμε να αποκρυπτογραφήσουμε. Εκτιμούμε ότι η βασική παραδοξότητα της συγγραφής δεν είναι άλλη παρά η νομοτέλεια σχεδόν πάντα της αρχής της "δομής". "Εάν υπάρξει η δομή κατόπιν τα σενάρια αναπτύσσονται" (ΕτΚ, 29-01-2012, σ. 18). Αυτό ίσως συμβαίνει καθώς η εποχή μας εκείνο που επιθυμεί να ακυρώσει είναι η δομή και η συνοχή, κι αυτό επηρεάζει και το σημερινό σχολείο. Διαπιστώσαμε προσωπικά με μεγάλη έκπληξη την ισχύ της παραπάνω αρχής στα έξι τμήματα Επιμόρφωσης Β' επιπέδου, στα τμήματα του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης, των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών στα πλαίσια του "Νέου Σχολείου", αλλά και σε τμήματα Εκπαίδευσης Ενηλίκων των οποίων είχαμε τη διδακτική και παιδαγωγική ευθύνη (βλέπε και Μητάκος, 2006). Είναι πολύ πιο δύσκολο στο δάσκαλο να συνθέσει σενάρια χωρίς να έχει μια πυξίδα, ένα μπούσουλα, μια δομή. Οι βασικοί αρμοί ενός σεναρίου είναι η πυκνωση και η διαύγεια καθώς και οι τομές επιπέδων. Μιλάμε για μια μαθηματική, τρόπον τινά σεναριακή δομή, καθώς το όλο σεναριακό οικοδόμημα οφείλει να έχει αυστηρή αρχιτεκτονική λογική. Για το λόγο αυτό στα σενάρια που ακολουθούν ως πρακτικά παραδείγματα της περιγραφόμενης δομής και φιλοσοφίας σχεδιασμού δόθηκε σε κατάλληλο χρόνο στους συναδέλφους ένα σχεδίασμα δομής. Αυτό το σχεδίασμα αποδείχθηκε χρήσιμο και πρακτικό βοήθημα. Μια τέτοια φόρμα – εργαλείο με χρηστική σημασία επισυνάπτεται στο τέλος της ενότητας.

2.3 Διττός ο Χαρακτήρας του Σεναρίου

"Ένα σενάριο δεν κατατάσσεται σε κάποιο συγκεκριμένο κειμενικό ή αφηγηματικό είδος και έτσι δεν υπάρχει κάποια αυστηρή (δική μου ερμηνεία: πρότυπη ή απαρέγκλιτη) δομή με βάση την οποία οφείλει να γραφτεί. Παρόλ' αυτά ένα σενάριο οφείλει να ενσωματώνει τόσο ένα σύνολο παραμέτρων που αφορούν αφενός το σχεδιασμό του μαθήματος και τις παιδαγωγικές αρχές στις οποίες βασίστηκε, όσο και την τεκμηριωμένη περιγραφή του τρόπου με τον οποίο αναμένεται να αξιοποιηθούν τα χρησιμοποιούμενα διδακτικά και υπολογιστικά εργαλεία κατά την εφαρμογή των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων στην τάξη." (EAITY, 2010, 8.2.3)

Ένα καλό σενάριο πρέπει :

- Να ισορροπεί μεταξύ φαντασίας και δομής μεταξύ ευελιξίας και υπακοής, μεταξύ κανόνων και υπακοής



Το διδακτικό σενάριο δυναμικά ισορροπεί μεταξύ ενός τεχνικού κειμένου το οποίο υπακούει σε νόμους και κανόνες και ενός ποιήματος που ξεπερνά κάθε δέσμευση. Ως “ανοικτό” κείμενο το σενάριο δίνει “χώρο” στον μαθητή για να βάλει τη δική του υποκειμενικότητα, ενώ ως “κλειστό” κείμενο επιβάλλει την εμπειρία του ενήλικα σχεδιαστή. Για το λόγο αυτό συνυπάρχουν οι συμπληρωματικές έννοιες συνέπεια, έμπνευση, συνέχεια, αφοσίωση, τεκμηρίωση, όραμα, θεωρία, δράση και πράξη. Αυτή η ιδιαιτερότητα κάνει τη συγγραφή ενός εφικτού, κατανοητού, πραγματοποιήσιμου αλλά και λειτουργικού σεναρίου ένα δύσκολο εγχείρημα. Ο δάσκαλος-συγγραφέας οφείλει να λάβει υπόψη του πολλούς παράγοντες. Πάνω απ’ όλα η συγγραφή σεναρίου είναι μια άσκηση φαντασίας, μια χρυσή τομή μεταξύ θεωρίας και πράξης. Η επιδεξιότητα και η ευχέρεια στη συγγραφή ενός σεναρίου είναι ευτυχώς κάτι που μαθαίνεται και κατακτάται σιγά σιγά. Απαιτεί εμπλοκή, καθοδήγηση, και προ-

τυποποίηση της διαδικασίας. Την πρακτική επεξήγηση του τί συμβαίνει μαζί με την ανάλογη θεωρητικοποίηση του θέματος επιχειρούμε στο συγκεκριμένο άρθρο.

3. Ορισμοί

Συχνά συναντούμε συναφείς όρους οι οποίοι και σχετίζονται με το διδακτικό σχεδιασμό. Όλοι αυτοί οι όροι αποτελούν διαφορετικές διδακτικές πρακτικές ή διδακτικές καταστάσεις.

Οι κυριώτερες διδακτικές πρακτικές είναι :

- η **Παιδαγωγική δραστηριότητα**,
- το **Σχέδιο Μαθήματος (lesson plan) ή η Πορεία διδασκαλίας**,
- το **Σενάριο**,
- το **Σχέδιο Εργασίας ή έρευνας (project) κ.ά.**

Η παιδαγωγική δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι η μικρότερη μονάδα διδακτικής παρέμβασης. Πρόκειται για μια μικρή σε χρόνο- έχοντας διάρκεια πέντε ως δεκαπέντε λεπτά - παρέμβαση η οποία μπορεί να λειτουργήσει ως αφόρμηση, ή ως παιδαγωγική

γέφυρα, ή ως δράση αξιολόγησης, αλλά και ως στοιχείο “παράδοσης” της νέας ύλης.

Το Σχέδιο Μαθήματος ή σχέδιο Διδασκαλίας (lesson plan) συνώνυμο του παλαιότερου όρου της “Πορείας Διδασκαλίας” είναι ένα σχέδιο για ωριαία διδασκαλία (45’) ή για ένα συνεχόμενο διδακτικό δίωρο το πολύ. Το σχέδιο μαθήματος λαμβάνει υπόψη του συνήθως την οπτική του δασκάλου, ενώ έχει συνδεθεί με μια μηχανιστική ή μάλλον μιχγεβιοριστική περιγραφή μιας διδασκαλίας (περιγραφή των φάσεων ή σταδίων μιας διδασκαλίας, όπως αφόρμηση, ανάπτυξη, ανακεφαλαίωση κλπ.) Η αναφερόμενη δασκαλοκεντρική σχεδίαση περιγράφει ένα σύντομο σε διάρκεια μάθημα, σε στενή σύνδεση με τη σχολική ύλη. Το “σχέδιο μαθήματος” ήρθε για να υπογραμμίσει ότι η οργάνωση και ο προγραμματισμός της διδασκαλίας είναι μια οντότητα που συντίθεται από στοιχεία που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους με συστημική δυναμική. “Το σχέδιο μαθήματος δεν είναι απλά μια γραμμική πορεία από το σημείο Α στο σημείο Β. Είναι ένα αρχέτυπο σχέδιο κατά τη διδασκαλία ενός γνωστικού αντικείμενου, όπου περιλαμβάνονται πέντε κυρίως τομείς. Συγκεκριμένα:

1. Το περιεχόμενο της διδασκαλίας: Τίτλος - θεματικές ενότητες - ουσιαστικές γνώσεις - έννοιες - απαιτήσεις που προβάλλει το εν λόγω περιεχόμενο. Το περιεχόμενο συναρτάται με το γνωστικό αντικείμενο και τη φύση του.

2. Η ομάδα στόχος (target group) και τα χαρακτηριστικά της: Αναπτυξιακό στάδιο (συναισθημα-

τική και γνωσιακή ετοιμότητα), ανάγκες, διαφέροντα, κίνητρα για μάθηση, τρόποι μάθησης.

3. Η παιδαγωγική αξιοποίηση του περιεχομένου: Προσδιορισμός (ποικιλίας) στόχων, μεθόδων διδασκαλίας, δραστηριοτήτων και διδακτικών μέσων (φύλλα εργασίας, Ο/Α μέσα, σχέδια εργασίας, κτλ) που συναρτώνται με τους στόχους.
4. Η αξιολόγηση σε δύο επίπεδα: Σε επίπεδο διδασκαλίας και σε επίπεδο μάθησης, δηλαδή επιδιώκεται απάντηση σε ερωτήματα όπως: “Πώς πήγε η διδασκαλία;” «Έμαθε ο μαθητής;»
5. Οι συνθήκες και οι περιορισμοί της διδασκαλίας: διαθέσιμος χρόνος, χώρος, πόροι” (από Κουλουμπαρίση, 2012)

Το Σχέδιο Εργασίας (project work) σε αντιδιαστολή τόσο σε επίπεδο χρόνου όσο και σχεδίασης με το σχέδιο μαθήματος, είναι μια προσέγγιση της σχολικής ύλης με ευρύτητα, μεγαλύτερη πρωτοβουλία στην κίνηση των μαθητών, και διερευνητική λογική (Frey, 1986). Το σχέδιο εργασίας είναι ένα εξειδικευμένο οργανωμένο πρόγραμμα που παρακολουθεί τη δομή του σχεδίου μαθήματος και στηρίζεται σε συμμετοχικές ερευνητικές μεθόδους μάθησης (Κουλουμπαρίση, 2012) και μπορεί να διαρκέσει πάνω από ένα διδακτικό τρίμηνο και να επεκταθεί – σε ορισμένες περιπτώσεις – για ολόκληρο το διδακτικό έτος.

Ως Σενάριο Διδασκαλίας εννοούμε τη δομημένη, πλήρη και λεπτομερειακή περιγραφή της διαδικασίας που ακολουθείται σε μια διδασκαλία. Το ΕΑΙΤΥ ορίζει ως διδακτικό σενάριο “την περιγραφή μιας διδασκαλίας με εστιασμένο γνωστικό(ά) αντικείμενο(α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και πρακτικές”(ΕΑΙΤΥ, 2008). Το σενάριο μπορεί να είναι μια ακολουθία Σχεδίων Μαθήματος με διάρκεια που κυμαίνεται για μας από τις τέσσερις ως τις δώδεκα διδακτικές ώρες. Μεγαλύτερης χρονικής διάρκειας διδακτικό σενάριο καθίσταται δυσλειτουργικό, χαοτικό και αναποτελεσματικό. Το σενάριο είναι μια ολοκληρωμένη παιδαγωγική δραστηριότητα στη σχολική τάξη, ένας λειτουργικός τρόπος υπέρβασης των δυσκολιών του αναλυτικού προγράμματος με ισοροπία μεταξύ δασκαλοκεντρικής και μαθητοκεντρικής στόχευσης. Η Κουλουμπαρίση (2012) διατείνεται ότι “Το Διδακτικό Σενάριο αξιοποιεί την περιγραφή ενός ρεαλιστικού πλαισίου σχολικής τάξης για να εξηγήσει τις διδακτικές επιλογές και την κατάσταση μάθησης.”

Άλλες διδακτικές πρακτικές θα μπορούσαν να αποτελούν τα παραδείγματα συνεργατικής διδασκαλίας στο σχολείο, οι περιπτώσεις ευρύτερης συνεργασίας και κοινών δράσεων μεταξύ τάξεων και συναδέλφων, η λειτουργική συνεργασία με τους γονείς / κηδεμόνες των μαθητών ή την τοπική κοινωνία, η αποδοτική αντιμετώπιση και διαχείριση προβληματικών καταστάσεων και κρίσεων στο σχολείο ή στην τάξη.

Σε όλες τις παραπάνω διδακτικές δραστηριότητες/καταστάσεις και ιδίως στα σενάρια, η χρήση εποπτικού υλικού παλαιού ή σύγχρονου (π.χ. ΤΠΕ) είναι σημαντική καθώς, σύμφωνα με τον Καντ “Εννοίες χωρίς εποπτείες είναι κενές και εποπτείες χωρίς έννοιες είναι τυφλές”. Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών καθώς και η εφαρμογή σύγχρονων μεθόδων διδασκαλίας (π.χ. συνεργασία με άλλες τάξεις / με άλλα σχολεία μέσω τηλεκαίτευσης), μπορούν να αποτελέσουν ευρύτατο πεδίο βελτίωσης της δυναμικής διδασκαλίας (βλέπε και 6.4).

Παραφράζοντας τον αξεπέραστο ποιητή της εβδόμης τέχνης Θόδωρο Αγγελόπουλο από συζήτησή του εν όψει της προβολής στις ΗΠΑ της ταινίας του “Μια αιωνιότητα και μια μέρα” το 1999, θα μπορούσαμε να πούμε: “Κανένα εκπαιδευτικό σενάριο δεν δίνει μόνο μηνύματα. Μηνύματα δίνουν μόνο οι ταχυδρόμοι. Τα εκπαιδευτικά σενάρια που σέβονται το μαθητή είναι γεμάτα από ερωτήματα- τις περισσότερες φορές αναπάντητα. Η πραγματική λειτουργία είναι η συνάντηση δύο βλεμμάτων: του δασκάλου-δημιουργού και του μαθητή... Οι μαθητές γίνονται έτσι συνδημιουργοί, συνένοχοι την ώρα της διδασκαλίας”. Τις συνθήκες δημιουργίας των σεναρίων εξετάζουμε στη συνέχεια.

4. Συνθήκες και μεθοδολογία συγγραφής

Αναφερόμενος στις συνθήκες συγγραφής, ο συγγραφέας Χ.Χωμενίδης ισχυρίζεται: “Ο χώρος είναι η πλατφόρμα από την οποία εκτοξευόμαστε. Ο τρόπος είναι η δωρεά που μας έχει προσφερθεί, προς εξυπηρέτηση των αναγνωστών(ή θεατών ή μαθητών) μας. “Δώσε μου ένα σημείο να στηριχθώ και θα κινήσω τη Γη” έτσι δεν το λέει ο Αρχιμήδης; Από την απομόνωση, την πλήρη ησυχία και την επιλογή της νύχτας, η συγγραφή του σεναρίου μπορεί να γίνει και στο πιο πολυσύ-

χναστο και πολύβουο καφενείο, ανάλογα με την ικανότητα του συγγραφέα να αφοσιώνεται στη δουλειά του.” Ομοίως το σπίτι ή το Γραφείο Συλλόγου Διδασκόντων αποτελεί προσωπική επιλογή χώρου συγγραφής για το δάσκαλο – δημιουργό.

Σύμφωνα με μια σύγχρονη θεωρία ακόμα και η Οδύσσεια είναι αυτοβιογραφική. Ο Όμηρος – λέει μια νέα θεωρία– δεν ήταν άλλος από τον ίδιο τον Οδυσσέα, ο οποίος, επιστρέφοντας στην Ιθάκη, αποφάσισε να αφηγηθεί τις περιπέτειές του... Με την ίδια λογική, ένα εκπαιδευτικό σενάριο φέρει προσωπικό χαρακτήρα ενσωματώνοντας τις αγωνίες, τις εμπειρίες τις δυνατότητες του διδάσκοντα. Είναι το δικό του καράβι στον ωκεανό της γνώσης, ο δικός του χαρταετός στον απέραντο ουρανό της σοφίας.

Υπάρχει –θεωρούμε– μια ζώσα παραλληλία της κύησης με τη συγγραφή. Στην αρχή έχεις μερικά αλλόκοτα συμπτώματα. Κάποιοι τείνουν να αφαιρούνται. Άλλους τους καταλαμβάνει μια σχεδόν μανιακή περιέργεια για συγκεκριμένους γνωστικούς τομείς. Συνειδητά και ασυνείδητα ψάχνουν. Και κάποια στιγμή σχηματίζεται μέσα μας το βασικό περίγραμμα του σεναρίου: η πορεία, η ιστορία. Και τότε αρχίζει ο πυρετός της συγγραφής. Μια λυτρωτική εξαγνιστική θα έλεγε κανείς γέννηση, του πνευματικού μας έργου, διότι το σενάριο είναι μια πνευματική μια άυλη δημιουργία.

Ως μεθοδολογία συγγραφικής προσέγγισης ο κάθε συγγραφέας βρίσκει ένα προσωπικό ολόδικό του δρόμο. Ωστόσο, μια τυπική μεθοδολογία συγγραφής σεναρίου περιλαμβάνει σύμφωνα με τον Walkin (1982, σ.201), κάποια από τα παρακάτω βήματα, τα οποία έχουμε περαιτέρω επεξεργαστεί:

- Επιλογή του κεφαλαίου που θα διδαχθεί.
- Προσδιορισμός του αν θα είναι επανάληψη ύλης ή νέο κομμάτι για διδασκαλία.
- Καταγραφή των διδακτικών στόχων (μαθησιακοί – παιδαγωγικοί).
- Χρήση των αναλυτικών προγραμμάτων σπουδών και των οδηγιών για τη διδασκαλία των μαθημάτων.
- Επιλογή των στόχων που θεωρούνται προσωπικά σημαντικοί για το συγκεκριμένο κεφάλαιο, με βάση τα δεδομένα της τάξης.
- Βασικός στόχος παραμένει **η ενεργητική πορεία προς τη μάθηση**. (Διερευνητικό – ανακαλυπτικό μοντέλο.)
- Η χρήση δικτυακών τόπων και εκπαιδευτικού

λογισμικού θα βοηθούσε στην επίτευξη των στόχων. Εντοπισμός εκείνων των σημείων του κεφαλαίου για τα οποία οι μαθητές θα μπορούσαν να αντλήσουν πληροφορίες από το διαδίκτυο ή να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό. Χρήσιμη είναι η θέση “<http://ts.sch.gr/software>” με το Online Εκπαιδευτικό Λογισμικό Α΄Βάθμιας & Β΄Βάθμιας Εκπαίδευσης, χωρίς τοπική εγκατάσταση.

- Αξιοποίηση των ποικίλων αναπαραστατικών μορφών που προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες.
- Προσαρμογή των ερωτήσεων, πάνω στο ψηφιακό ή σε άλλο κατάλληλο υλικό
- Χωρισμός της ενότητας σε τμήματα, και ανάθεση της επεξεργασίας καθενός σε ξεχωριστές ομάδες μαθητών. Αξιοποίηση ποικιλίας διδακτικών μεθόδων με έμφαση στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία 3 ή 4 μαθητών ανά ομάδα.
- Δημιουργία φύλλων εργασίας για τις ομάδες. Οι ερωτήσεις καλό είναι να κινούνται στη βάση των αρχών που περιγράφηκαν παραπάνω.
- Προσπάθεια ώστε να δοθεί το περιθώριο στους μαθητές να φτάσουν στη διατύπωση δικών τους συμπερασμάτων.
- Ανάθεση ρόλων
- Κίνητρα για μια όσο το δυνατόν αυθεντικότερη επικοινωνιακή κατάσταση.
- Παρουσίαση, αποτίμηση των αποτελεσμάτων, επέκταση.
- Τέλος γίνεται εκτύπωση δηλαδή δίνεται και υλική μορφή στο σενάριο. Ένα έντυπο πάντα έχει τη θέση του στη βιβλιοθήκη.

Άλλα εργαλεία συγγραφής είναι η συγκέντρωση υλικού και η ταξινόμησή του καθώς και η συνέντευξη του μαθητή από το συμμαθητή του ή το δάσκαλο, με σκοπό την αποτύπωση των βαθύτερων αναγκών και ενδιαφερόντων του.

5. Προσωπικό στυλ γραφής και υφολογικά χαρακτηριστικά ενός σεναρίου

Τα υφολογικά χαρακτηριστικά ενός σεναρίου αποτελούν μια μορφολογική αναφορά η οποία αφορά στο προσωπικό στυλ, στην αμεσότητα ή την θεωρητικοποίηση. Τέτοια χαρακτηριστικά είναι η χρήση των χρόνων αφήγησης και πρώτων, και το εύρος χρήσης της βιβλιογραφίας. Ο χρόνος παρουσίασης καθώς και το πρόσωπο

μπορεί να διαφέρουν από σενάριο σε σενάριο. Έτσι άλλωστε δομείται το προσωπικό στυλ του κάθε δημιουργού. Ο Νίκος Γκάτσος μιλώντας για το προσωπικό στυλ γραφής υποστηρίζει: “Όλα αυτά τα πράγματα να μη φτάσουν να γίνουν πεπρωμένο, γιατί άμα γίνεις ή γίνονται πεπρωμένο είναι το τέλος, δεν έχει πια ούτε διόρθωση, ούτε και επιστροφή”. Αντίθετα, η ικανότητα να προσλαμβάνουμε ιδέες και να βελτιώνουμε το προσωπικό μας συγγραφικό στυλ ή να το τροποποιούμε κατά περίπτωση κρίνεται ως μια σπουδαία ικανότητα του δασκάλου- δημιουργού. Μια εύκολη και αποδεδειγμένη συνταγή βελτίωσης του προσωπικού συγγραφικού στυλ είναι η δημιουργική ανάγνωση. Ο δάσκαλος αναγνώστης είναι συνδεδεμένος αναπόσπαστα με τον καλό δάσκαλο με το δημιουργικό δάσκαλο, με το δάσκαλο συγγραφέα. Πώς θα μπορούσε να συμβαίνει διαφορετικά...

Ενα διδακτικό σενάριο μπορεί να εξατομικευθεί, να γίνει πιο άμεσο και πιο ενδιαφέρον για το μαθητή, εμπλέκοντας και συνθέτοντας διάφορα παιδαγωγικά εφευρήματα. Τέτοια παιδαγωγικά εφευρήματα συνιστούν ο ήρωας/οι ήρωες (μαθητής ή και η μασκώτ της τάξης) με ρόλους προωργανωτή της γνώσης ή συνοδοιπόρου, συνεξερευνητή, ακόμα και με το ρόλο του από μηχανής Θεού. Εδώ εντάσσεται και ο μύθος ή/και το παραμύθι ως διδακτικά εργαλεία, καθώς τα παιδιά τα αγαπούν πολύ (Μητάκος και Σιασιάκος, 2008).

Επιπλέον εργαλεία διαμόρφωσης του προσωπικού στυλ γραφής είναι η χρήση των χρόνων και των προσώπων. Μια παρουσίαση σε τρίτο πρόσωπο ή σε πρώτο πληθυντικό μπορεί να παραπέμπει περισσότερο σε ακαδημαϊκό κείμενο, έναντι μιας εργασίας σε πρώτο ενικό πρόσωπο η οποία και υποδηλώνει μια περισσότερο προσωπική και ίσως κτητική σχέση του δημιουργού συγγραφέα με το σενάριο. Η επιλογή ενός παρελθοντικού χρόνου μπορεί να σημαίνει την πραγματοποίηση του διδακτικού σεναρίου και όχι μια ιδεατή πλοήγηση “επί χάρτου”. Αντίθετα ένας μελλοντικός χρόνος ίσως αναφέρεται στην επερχόμενη υλοποίηση του σχεδιασμού. Προτείνουμε τη χρήση Ενεστώτα και τρίτου ενικού προσώπου ως μια γενική αρχή συγγραφής σεναρίων.

Συνολικά η σύνθεση ενός σεναρίου, επιτρέπει την ανάδειξη ενός προσωπικού στυλ γραφής του δασκάλου, το οποίο υπηρετεί σε κάθε περίπτω-

ση το μαθητικό μας κοινό, υπακούοντας στους κανόνες δομής και αρχιτεκτονικής, τους οποίους και θα αναλύσουμε στη συνέχεια.

Β΄ Μέρος

6. Η αρχιτεκτονική ενός διδακτικού σεναρίου

Ο σχεδιασμός της διδασκαλίας και η δημιουργία σεναρίων με τους επικοινωνιακούς και λειτουργικούς όρους αυτού του πολυεπίπεδου και πολυσήμαντου εργαλείου συνιστά τελικά και μέγιστη παρέμβαση αλλαγής εκπαιδευτικής και επαγγελματικής κουλτούρας. Για να είναι αποτελεσματικό ένα σενάριο θα πρέπει να περιέχει πέντε λειτουργικά μέρη ως δομικές ψηφίδες:

A. Στοιχεία ταυτότητας

B. Στοχοθεσία

Γ. Διδακτική Ροή

Δ. Αξιολόγηση

E. Τεκμηρίωση

Τα παραπάνω αναφερόμενα πέντε μέρη μπορούν να αναλυθούν σε επιμέρους οντότητες ή να συρρικνωθούν έτι περαιτέρω. Προκύπτουν έτσι πολλοί τύποι φόρμας συγγραφής σεναρίου. Εμείς προτείνουμε τη φόρμα συγγραφής των πέντε σταδίων στη συνοπτική και στην αναλυτική της μορφή.

6.1 Στοιχεία ταυτότητας

Στην ταυτότητα του σεναρίου υπάρχουν στοιχεία όπως το θέμα και ο τίτλος. Τα δυο τους ερωτοτροπούν όπως δυο ερωτευμένοι. Κρύβονται και αποκαλύπτονται. Ο τίτλος μπορεί να είναι πιο ποιητικός, ελλειπτικός και συμβολικός ενώ το θέμα διασαφηνίζει τη θεματική περιοχή του αναλυτικού προγράμματος. Την ταυτότητα του σεναρίου υπογράφουν απαντήσεις σε ερωτήματα όπως “ποιος είναι ο δημιουργός ή η δημιουργική ομάδα” μαζί με τα “σε ποιο κοινό σε ποια πραγματική ή φανταστική τάξη απευθύνεται το σενάριο”, “με ποια διαθέσιμα εποπτικά μέσα νεότερα ή παλαιότερα”, “πόσο χρόνο θα διαρκέσει”. Στο ερώτημα “σε ποιούς απευθύνεται ένα διδακτικό σενάριο;” υπάρχουν εν δυνάμει τουλάχιστον τρεις κατηγορίες αποδεκτών: Ο μαθητής, ο δάσκαλός του ο οποίος και συχνά μιλά μεγαλοφώνως για να ακούσει ο ίδιος σε διδακτικό αλλά και σε μεταδιδακτικό επίπεδο τα σχόλιά του, και ο κριτικός μακρινός φί-

Η οργάνωση της τάξης

- ▶ η οργάνωση της τάξης είναι ένα καθοριστικό στοιχείο σχεδιασμού σε ότι αφορά στη δραστηριότητα των μαθητών
- ▶ αποτελεί ουσιαστικό παράγοντα επιτυχίας στην υλοποίηση ενός διδακτικού σεναρίου
- ▶ μπορεί να πάρει τρεις βασικές μορφές:
 - εργασία με το σύνολο της τάξης
 - ατομική εργασία
 - εργασία σε ομάδες



λος τους. Αυτός ο τρίτος πόλος είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Σε επίπεδο προσώπων μπορεί να είναι ο επιμορφωτής ή ο συνεπιμορφούμενος στην επιμόρφωση, ο Σχολικός Σύμβουλος, ο συνάδελφος ή ο “μέντωρας” σε επίπεδο σχολείου.

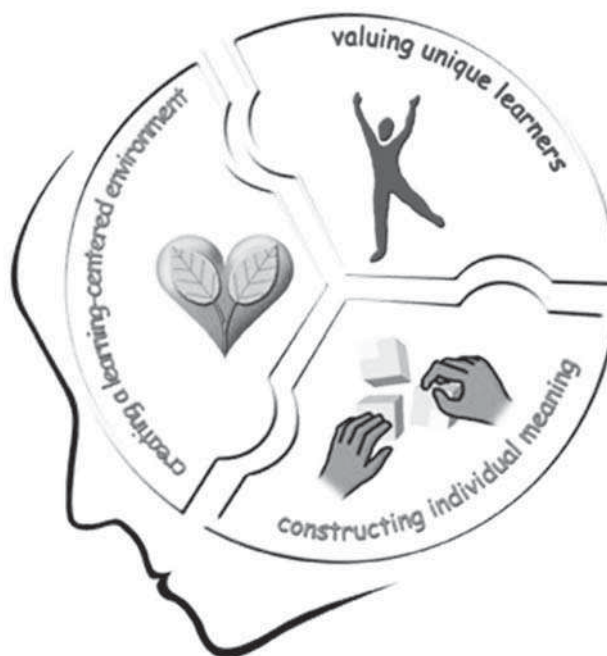
Το στάδιο της ταυτότητας του σεναρίου θέτει τα δεδομένα του προβλήματος, συνθέτει το σκηνικό, καλιμπράρει τις προϋποθέσεις λύσης. Για τους παραπάνω λόγους περιλαμβάνει και μια επιπλέον ενότητα η οποία νοηματικά συνδέει την περιοχή της ταυτότητας με όλες τις υπόλοιπες: πρόκειται για την “κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης”. (Σημείωση: παρά τη θέση της σε όλα τα στάδια εντάσσουμε την “κοινωνική ενορχήστρωση” στη διδακτική ροή στο Γ’ μέρος)

Αν κάθε σενάριο θέλει ένα σκηνοθέτη, πρωταγωνιστές, σκηνικό και θεατές, η λειτουργία της ενορχήστρωσης “μοιράζει ρόλους”. Εδώ θα πρέπει να περιγράψουμε με ειλικρίνεια τους διδακτικούς μας κανόνες και να μιλήσουμε για το γιατί τους επι-

λέγουμε. Η διακράτηση ή η αποποίηση της διδασκαλικής αυθεντίας και ο βαθμός εμπλοκής των μαθητών μας, των γονιών ή άλλων εμπλεκόμενων θα πρέπει να περιγραφεί εδώ. Αλλά εκτός από το προσωπικό και ασφαλώς διαφορετικό διδακτικό στυλ του καθενός ο κάθε σχεδιασμός υπακούει σε μικρότερο ή σε μεγαλύτερο βαθμό στους κανόνες της ελεγχόμενης πρωτοβουλιακής δράσης. Στο κομμάτι αυτό

θα απαντήσουμε και στο ερώτημα: Πού είναι ο μαθητής στο σενάριο; Μήπως μιλούμε πάλι ίσως με ποιο μοντέρνους όρους για ένα στείο διδακτικισμό; Η πρόβλεψή μας για έναν διαφορετικό δρόμο, αλλά και η ενσωμάτωση ενός ποσοστού διαφοροποιημένης διδασκαλίας και λογικής στα σεναρία σημαίνει πρακτικά πως ο δάσκαλος δημιουργός ενδιαφέρεται συνολικά για τους μαθητές του χωρίς εξαιρέσεις, και κάνει τα πάντα για να καταστήσει ελκυστικό το σενάριό του στους μαθητές του δίνοντάς τους ρόλους.

Στη διδακτική και επιστημονική τεκμηρίωση εντάσσονται προφανή αλλά και μη ορατά ερωτήματα. Μεταξύ αυτών το κυρίαρχο ερώτημα είναι: “Τί κάνει καλύτερα το σενάριο έναντι της παραδοσιακής διδασκαλίας; “Αυτό μπορεί να αναλυθεί στα εξής επιμέρους: Ποια καινοτομία εισάγει το σενάριο και ποια διαδικασία γίνεται διαφορετικά; Τί αναμένουμε σε ατομικό και σε ομαδικό επίπεδο τάξης ως προς



την “προστιθέμενη αξία” της παρέμβασης; Επιπλέον δυο ερωτήματα τα οποία πρέπει να απαντήσει ο δάσκαλος προχωρώντας το σχεδιασμό του είναι: “Ποιές οφείλουν να είναι οι προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών του για να έχει το σενάριο στέρεο γνωστικό έδαφος;” Επιπροσθέτως θα αναρωτηθεί “Ποιά τα πιθανά γνωστικά (για τους μαθητές) και τα διδακτικά (για το διδάσκοντα) προβλήματα που θα αντιμετωπίσει;” Τα παραπάνω ερωτήματα με τις απαντήσεις τους συνθέτουν ένα πλαίσιο αναφοράς για το διδακτικό σχεδιασμό.

Σημειώνουμε ωστόσο ότι δεν αποτελεί καινοτομία μόνο και μόνο το γεγονός της χρήσης Η/Υ ή εργαστηρίου πληροφορικής/φυσικών επιστημών. Η χρήση του όποιου μέσου οφείλει να επεξηγείται επαρκώς για να αποτελεί προστιθέμενη αξία του σεναρίου και να μην αναφέρονται απλώς οι “θεωρούμενες” καινοτομίες. Ομοίως, στις προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών μπορούμε να διακρίνουμε τρία επίπεδα: Ως προς το περιεχόμενο του μαθήματος : π.χ. για να διδάξουμε τα ετερόνυμα κλάσματα πρέπει να γνωρίζουμε την έννοια των ομώνυμων. Ως προς τις Τεχνολογίες: π.χ γνώση χειρισμού του κειμενογράφου, ή του λογισμικού παρουσίασης ανάλογα με τις ανάγκες του σχεδιασμού. Αλλά και ως προς τις υποχρεώσεις συνεργασίας: πόσο και πώς συνεργάζονται μεταξύ τους. Στην πιθανολόγηση των προβλημάτων τα οποία συνδέονται και αλληλοτροφοδοτούνται θα πρέπει να προβλέπονται και λύσεις. π.χ. επανάληψη, ή διδακτική επίδειξη ή αλλαγή περιεχο-

μένου ώστε να προσαρμοστεί στο επίπεδο των μαθητών.

6.2 Στοχοθεσία



Αναδεικνύοντας την αξία και τη σημασία της στοχοθεσίας ενός θεατρικού σεναρίου, ο Γ. Μανιώτης λέει “Όταν ξεκινάς μια ιστορία το βασικό που μετρά είναι η σωστή στόχευση, εάν συμβαίνει αυτό είναι σα να οδηγείς με χειρόφρενο λυτό. Αμα είναι τέλεια στοχευμένο αυτό που γράφεις, είναι σαν παζλ, όλα βρίσκουν τη θέση τους, αλλιώς... βρίσκονται στον αέρα! Είναι σαν να βρήκες την κοίτη, και το μόνο πια που μένει είναι να βγεις στη θάλασσα” (ΕτΚ, 29-01-2012). Το ίδιο κατά προοπτική συμβαίνει και σε ένα διδακτικό σενάριο.

Ένα τεκμηριωμένο λάθος που συμβαίνει όταν προσπαθούμε να θέσουμε στόχους είναι ότι οι στόχοι μας είναι υπερβολικά φιλόδοξοι. Αυτή η φιλοδοξία συνίσταται συχνά στην αναντιστοιχία χρόνου και διδακτικών δραστηριοτήτων, ή στην αδυναμία πρόβλεψης εναλλακτικού δρόμου, ευέλικτης προοπτικής, ή και διαφοροποιημένης διδασκαλίας, στοιχεία που μπορούν να εκτροχιάσουν όλο το διδακτικό μας εγχείρημα. Η στοχοθεσία μας θα πρέπει να είναι μετρημένη και λογική, για να μπορεί να είναι και πραγματοποιήσιμη. Ένα αρκτικόλεξο στην αγγλική γλώσσα προτείνει:

“Οι στόχοι που θέτουμε πρέπει να είναι ... SMART (έξυπνοι, κομψοί), δηλαδή:

Specific – συγκεκριμένοι και σαφείς

Measurable – μετρήσιμοι και αξιολογήσιμοι

Achievable – επιτεύξιμοι με βάση το υλικό μας

Realistic - ρεαλιστικοί

Timebound – χρονικά πραγματοποιήσιμοι



Η εξέλιξη της ταξινόμησης των στόχων κατά Bloom, φανερώνει ότι είναι απλούστερη διαδικασία η ανάκληση κάποιων γνώσεων απλώς έναντι της βαθύτερης κατανόησης της περαιτέρω εφαρμογής της ανάλυσης και της αξιολόγησης, ενώ στην κορυφή της στοχοθεσίας βρίσκεται η επίτευξη συνθηκών δημιουργικότητας και η δημιουργία γενικότερα. Έτσι ανάλογα με το ποιους μαθητές και ποια ύλη έχουμε, σχεδιάζουμε σε χαμηλότερο ή υψηλότερο επίπεδο στόχων.

Αν και ο γενικός σκοπός και οι επιμέρους στόχοι του σεναρίου μας ή της οποιασδήποτε άλλης διδακτικής πρακτικής μας εξαρτώνται από τη θεωρητική επιστημονική προσέγγιση που υποστηρίζει ο κάθε εκπαιδευτικός και την προσωπική του διδακτική εμπειρία μάθησης. Αυτά τα στοιχεία καθορίζουν τον τύπο των δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν και το

περιεχόμενό τους. Ωστόσο, η σύγχρονη διδακτική στοχοθεσία μπορεί να γίνει πρακτικά με δυο τρόπους: 1) κατά UNESCO, και 2) με τον κλασικό τρόπο

Η κατά UNESCO στοχοθεσία περιλαμβάνει τέσσερα στάδια:

- α) Κατανοώντας,
- β) Διερευνώντας,
- γ) Επικοινωνώντας, και
- δ) Συνδέοντας με τη ζωή.

Εναλλακτικά ο κλασικός τρόπος στοχοθεσίας περιλαμβάνει:

- α) Στόχους σε επίπεδο Γνώσεων
- β) Στόχους σε επίπεδο Δεξιοτήτων
- γ) Στόχους σε επίπεδο Στάσεων

Μεταξύ των δύο τρόπων επιλέξαμε τον κλασικό τρόπο στοχοθεσίας ως πιο κατανοητό από τους συναδέλφους δασκάλους. Ο κλασικός τρόπος διδακτικής στοχοθεσίας ανταποκρίνεται στην πανεπιστημιακή εκπαίδευση και επιμόρφωση που έχουν λάβει οι δάσκαλοι της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, και καθώς είναι περισσότερο οριοθετημένος και απλός λειτουργεί ευκολότερα, και πιο αποτελεσματικά.

6.3 Διάγραμμα ροής Διδακτικών δραστηριοτήτων

Η συγγραφή ενός σεναρίου δεν είναι μια σειριακή διαδικασία με την οποία απαντάμε στο ένα μετά το άλλο τα παραπάνω ερωτήματα. Είναι ένας διαρκής αναπλαισιωμένος διάλογος μεταξύ στόχων, ύλης, μεθόδων και αξιολόγησης. Αυτή η επαναπροσδιοριστική λειτουργία μπορεί ενίοτε να είναι και επώδυνη, καθώς δεν μας επιτρέπει να αποφασίσουμε με ακρίβεια πότε πρέπει να σταματήσουμε. Για πολλούς δασκάλους συγγραφείς σεναρίων η έννοια της οριοθέτησης και της αυτολογοκρισίας είναι μια δύσκολη υπόθεση. Πρακτικά, σε επίπεδο σχεδιασμού και συγγραφής σεναρίου και ανάλογα με τη διάρκειά του, μπορεί να συμπεριληφθούν σε κάθε στάδιο/φάση υλοποίησης διάρκειας μιας ή και περισσότερων διδακτικών ωρών μια σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Κάθε δραστηριότητα μπορεί να περιλαμβάνει επιπροσθέτως και ένα ή περισσότερα πεδία μεταδιδασκικών σχολίων. Σε αυτά τα πεδία ο δάσκαλος μπορεί να καταθέσει τις προβλέψεις, τις επισημάνσεις, τις αγωνίες αλλά και τις μύχιες σκέψεις του.

Τα μεταδιδασκικά σχόλια είναι μέρος του με-

τα-σεναρίου. Το μετα-σενάριο αποτελεί ενσυνείδητη και κριτική ανασκόπηση της προτεινόμενης διανυθείσας διδακτικής πορείας. Αυτή η ανασκόπηση μπορεί να γίνει με δυο τρόπους: είτε μια προσομοίωση για δασκάλους είτε ως μια μεγαλύτερη αναδιήγηση.

Ως προσομοίωση το μετα-σενάριο ενεργοποιεί και εμπλέκει τον ενήλικα αποδέκτη του σεναρίου είτε είναι ο κριτικός φίλος είτε ο συνάδελφος. Η επιπρόσθετη αξία του σεναρίου γίνεται ευκολότερα κατανοητή από τον “ομότεχνο” δάσκαλο. Η προσομοίωση ως παρέμβαση εξοικειώνει τους λιγότερο έμπειρους συναδέλφους με το λογισμικό, αλλά και τους βάζει στο ρόλο του μαθητή παρωθώντας τους στη χρήση λογισμικού, εργαλείων και διδακτικών τεχνικών. Επιπλέον, τους δείχνει τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν και οι ίδιοι και οι μαθητές ενισχύοντας την αλλαγή στάσης τους για την έννοια του λάθους, και για έννοιες όπως η ανακάλυψη και η δημιουργικότητα.

Υπό την έννοια της αναδιήγησης η χρήση μεταδιδασκικών σχολίων αποτελεί ένα παράλληλο “Πρωτόκολλο Εφαρμογής”. Τούτο νοείται ως μια προχρονολογημένη άρα και παρακινδυνευμένη ποιοτική και ποσοτική αποτίμηση της στοχοθεσίας, και η καταγραφή και οριοθέτηση προβλημάτων και απρόβλεπτων συμβάντων όπως οι δυσκολίες γνωστικού και πληροφορικού επιπέδου τις οποίες αντιμετώπισαν οι μαθητές και οι διευκρινήσεις και το επιπλέον υλικό που θα μπορούσε να δοθεί. Τυχόν επιγενόμενη και ύστερη χρονικά διδακτική αποτίμηση του σεναρίου αποτελεί πρακτική αξιολόγηση καθώς και πρόταση βελτίωσης. Θέσεις αναφοράς μπορούν να είναι οι συνθήκες εφαρμογής, η επιλογή του περιεχομένου καθώς και των διδακτικών μεθόδων.

Συνολικά το διάγραμμα διδακτικής ροής αν και απαρτίζεται από δραστηριότητες δεν αποτελεί απλή πρόσθεσή τους, αλλά είναι πολύ πιο σύνθετο εργαλείο διότι εστιάζεται στις υπό εξέταση έννοιες του μαθήματος (γνωστικού αντικειμένου). Κάθε επί μέρους στάδιο/φάση μπορεί να αποτελεί μια αυτόνομη διδακτική ενότητα – κατάλληλη να διδαχθεί και ανεξάρτητα - ή να αρθρώνεται σε μια λογική συνέχεια αποτελώντας μέρος μιας ευρύτερης συνέχειας. Μια τέτοια συνέχεια περιλαμβάνει την αρχή(αφόρμηση), τη μέση του διδακτικού διαστήματος (παράδοση νέας ύλης) και το τέλος των δραστηριοτήτων (αξιολόγηση ή/και επέκταση).

Η δομή ενός διδακτικού διαγράμματος ροής αντιπροσωπεύει αφενός μεν την πολυπλοκότητα σκέψης του συντάκτη του, αφετέρου δε και τις μαθησιακές δυνατότητες του μαθητικού του κοινού. Μπορούμε για παράδειγμα να έχουμε μια απλή ενός επιπέδου σειριακή αναφορά, ή μια πολύπλοκη συχνά δυσνόητη και πολυεπίπεδη διδακτική σύνθεση. Ένα σενάριο αποτελεί εν δυνάμει και μια μελέτη για την ίδια τη φύση του σεναρίου. Ενδιαφέρον αλλά όχι και αυτονόητο είναι το να αποκτηθεί η κατάλληλη εμπειρία διδακτικού σχεδιασμού, ώστε να μπορεί ο δάσκαλος να προσαρμοστεί αναλόγως με το μαθητικό δυναμικό στο οποίο και απευθύνεται. Ιδιαίτερα λειτουργική σε επίπεδο οργάνωσης της ροής διδακτικών δραστηριοτήτων αποδεικνύεται μια παράγραφος συνοπτικής παρουσίασης της διδακτικής ροής.

Στη “Ροή διδακτικών δραστηριοτήτων” απευθυνόμαστε κατ’ εξοχήν στο μαθητή. Οι μαθητές έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο. Είναι οι αυριανοί πολίτες. Οι μαθητές συνιστούν το λόγο ύπαρξης του δασκάλου. Για αυτόν ακριβώς το λόγο δεν πρέπει ο δάσκαλος – συγγραφέας να σωπαίνει. Αντίθετα, πρέπει να δίνει ερεθίσματα, και ο σπόρος του πάντα καρπίζει εκεί που υπάρχει πρόσφορο έδαφος. Οι σημερινές γενιές δασκάλων δυστυχώς θυσιάσαμε τη δημιουργικότητα στο βωμό της κατανάλωσης. Περιμέναμε από το Βιβλίο Δασκάλου και από τους έξωθεν “σοφούς” κάθε λύση ως προς το πρόγραμμα διδασκαλίας. Αυτή η λύση μας βόλεψε για πολλές δεκαετίες. Τώρα καλούμαστε να ανακαλύψουμε ξανά τη χαρά του σχεδιασμού, να ξαναζήσουμε τη μαγεία της δημιουργίας να αναμοχλεύσουμε τη δυναμική της ελπίδας. Η στάση μας είναι επί του παρόντος λίγο αμήχανη. Είμαστε αμήχανοι ως κοινωνία καθώς ανακαλύπτουμε την αειφορία – στάση ζωής των παππούδων μας - είμαστε αμήχανοι ως δάσκαλοι καθώς διερευνούμε τις δυνατότητες του σχεδιασμού και της ευελιξίας και μέσα απ’ αυτές το δάμασμα του περιεχομένου της διδασκαλίας μας – απαραίτητα στοιχεία του παραδοσιακού μονοθεσίου δασκάλου. Γιατί το σενάριό μας πρέπει να είναι πραγματικό και πραγματοποιήσιμο; Διότι αναφερόμαστε στα παιδιά θεωρώντας τα ισότιμους συνομιλητές. Όσοι πιστεύουν ότι πρέπει να φτιάξουν μια ψεύτικη όαση για τους μαθητές τους προφανώς δεν θέλουν να τους προετοιμάσουν γι’ αυτό τον κόσμο αλλά για κάποιον άλλο τον οποίο

αν δεν βρουν μόνο απογοήτευση θα νιώσουν.

Η βεβαιότητά μας για το αν το σενάριό μας είναι υλοποιήσιμο ή όχι ενισχύεται καθοριστικά από την ανταπόκριση των μαθητών μας στα επισυναπτόμενα ή ένθετα ψηφιακά ή έντυπα φύλλα εργασίας. Τα φύλλα εργασίας δεν θα πρέπει να περιέχουν αναπαραγωγικού χαρακτήρα μόνο ερωτήσεις, αλλά να δίνουν τη δυνατότητα κριτικής και δημιουργικής σκέψης από τους μαθητές. Τα φύλλα εργασίας μπορούν να έχουν ανακεφαλαιωτικό χαρακτήρα, να εμπλέκουν στοιχεία αισθητικής ή να είναι διαθεματικές εφαρμογές.

6.4 Χρήση ΤΠΕ στο διδακτικό σενάριο

Το κυρίαρχο ερώτημα σχετικά με τη χρήση των παλαιών εποπτικών μέσων και των ΤΠΕ είναι “γιατί και πώς θα γίνει καλύτερη η διδασκαλία ;” Αν η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών και ΤΠΕ γενικότερα δεν προσφέρει κάτι ξεχωριστό και ιδιαίτερο, κάτι το οποίο να μην μπορεί να επιτευχθεί με την παραδοσιακή διδασκαλία, ή με τη χρήση άλλου εποπτικού μέσου, τότε δεν έχει λόγο χρήσης/ένθεσης (Μητάκος, 2005).

Μπορούμε να δούμε χρήσεις των ΤΠΕ στα σεναρία ως προς τις τρεις ενότητες παρακάτω:

- Ως προς το ίδιο το σενάριο
- Ως προς τη διδακτική ροή γενικά
- Ως προς τη σχεδίαση Φύλλων Εργασίας ειδικά

Το ίδιο το σενάριο ως αρχείο κειμένου μπορεί να γίνει πολυτροπικό κείμενο με τη χρήση εσωτερικών και εξωτερικών υπερσυνδέσμων. Παράπεμποντας σε άλλες θέσεις εντός ή εκτός παγκόσμιου ιστού το σενάριο τεκμηριώνεται έτσι πολύ καλύτερα. Η σύνδεση του σεναρίου στο μέρος της διδακτικής ροής με λογισμικά παρουσίασης, με εκπαιδευτικά λογισμικά καθώς και με εργαλεία εννοιολογικής χαρτογράφησης, οπτικοποίησης, αναπαραστάσης, προσωμοίωσης, με ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες και μηχανές αναζήτησης, με εργαλεία δυναμικού διαδικτυακού σχεδιασμού σεναρίων όπως τα wikis, τα webquests, αλλά και τα παζλ ή άλλα εκπαιδευτικά παιχνίδια αποτελούν καθοριστικά στοιχεία διδακτικού σχεδιασμού. Τέτοιες συνδέσεις και παραπομπές μπορούν να περιλαμβάνουν και τα Φύλλα Εργασίας (Φ.Ε.). Έτσι, γίνονται πιο ενδιαφέροντα και το σενάριο αποκτά μια ξεχωριστή δυναμική.

Σύμφωνα με τους Κυνηγό και Δημαράκη (2002), τα σημαντικά ερωτήματα σχετικά με τη

φύση και την έκταση της εμπλοκής των ΤΠΕ στο σχεδιασμό και στην υλοποίηση των σεναρίων είναι τα παρακάτω:

- Τι αλλάζει σε ένα μάθημα όταν χρησιμοποιείται κάποιο λογισμικό ή το διαδίκτυο με τους ιστότοπους του;
- Ποιο είναι το (πιο) κατάλληλο λογισμικό;
- Τι μπορεί ή δεν μπορεί να κάνει ο εκπαιδευτικός με ή χωρίς τη χρήση των ΤΠΕ;
- Τι χάνουμε και τι κερδίζουμε με τη χρήση κάθε είδους ΤΠΕ;
- Τι είδους δραστηριότητες είναι κατάλληλες ώστε, με τα νέα εργαλεία, να καλλιεργείται η ενεργός συμμετοχή των μαθητών και η διερευνητική μάθηση;
- Πώς εντάσσουμε οργανικά τη χρήση των ΤΠΕ στο διδακτικό μας σενάριο;

Τα σενάρια που παρατίθενται ως παραδείγματα-εκδοχές διδακτικού σχεδιασμού στη συνέχεια αξιοποιούν τρεις μεγάλες κατηγορίες εκπαιδευτικού λογισμικού:

A) τα λογισμικά γενικής χρήσης

B) ειδικής χρήσης

Γ) τα λογισμικά που αξιοποιούν διδακτικά το διαδίκτυο

Στην πρώτη κατηγορία εντάσσονται λογισμικά όπως η σουίτα προγραμμάτων του office ή openoffice, δηλαδή λογισμικά επεξεργασίας κειμένου, λογιστικών φύλλων, παρουσίασης, το Googlemaps και Googleearth για περιήγηση, λογισμικά αισθητικής καλλιέργειας και δημιουργικότητας (π.χ. Tuxpaint, Revelation Natural Art κ.ά.), ηλεκτρονικές εγκυκλοπαιδείες κ.ά..

Στην δεύτερη κατηγορία εντάσσονται εξειδικευμένα εκπαιδευτικά λογισμικά γνωστικών αντικειμένων όπως π.χ. τα συνοδευτικά λογισμικά των μαθημάτων, το Centenia για την Ιστορία, το Cabri για τη Γεωμετρία, το Hotpotatoes για δημιουργία ασκήσεων, οι Ιδεοκατασκευές στη Γλώσσα, το Inspiration για εννοιολογική χαρτογράφηση κ.ά.

Τέλος, στην Τρίτη κατηγορία εκπαιδευτικών λογισμικών ανήκουν τα wikis, τα webquests, η χρήση σύγχρονης (chat) ή ασύγχρονης επικοινωνίας (emails) και τηλεκπαίδευσης π.χ. Skype, τα σύγχρονα δίκτυα κοινωνικής δικτύωσης (LinkedIn, twitter, facebook), καθώς και η wikipedia και οι συναφείς δράσεις. Σε κάθε χρήση εξωτερικών συνδέσμων και πόρων ο εκπαιδευτικός οφείλει να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός και να θέτει όρια

και προϋποθέσεις χρήσης από τους μαθητές τους οποίους και θα ελέγχει, επιβλέπει καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής τους εμπλοκής.

6.5 Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση του σεναρίου είναι ένα από τα δυο-τρία βασικότερά του σημεία. Κι εδώ το ερώτημα το οποίο τίθεται είναι: "Ποιός θα αξιολογήσει το σενάριο: ο ίδιος ο δάσκαλος –δημιουργός, ο μαθητής – αποδέκτης ή τέλος ο συνάδελφος, ο "κριτικός φίλος", ο μέντωρας, ο εξεταστής για την πιστοποίηση;" Ανεξάρτητα του ποιος αξιολογεί ένα σενάριο, η ίδια η αξιολόγηση οφείλει να υπηρετείται από την απλότητα και τη σαφήνεια στους δείκτες και στα κριτήριά της, στοχεύοντας στη λειτουργικότητα και την απολεσματικότητα του σεναρίου, αφού τούτο έχει ως τελικό αποδέκτη το μαθητή.

Η πραγματοποίηση της αξιολόγησης μπορεί να γίνεται τόσο κατά την εφαρμογή του Σεναρίου, όσο και μετά την πραγματοποίησή του, από τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές του, μέσα από μια αναστοχαστική διεργασία. Αυτή συντελείται:

A) Απαντώντας στο ερώτημα "Τί θεωρείται επιτυχές και σε ποιο βαθμό; (Δείκτες, κριτήρια, κλίμακα)" κατά τη διάρκεια εφαρμογής του διδακτικού σχεδιασμού έχουμε τη *διαμορφωτική αξιολόγηση* με σκοπό την αναδιαμόρφωση του σεναρίου και την προσαρμογή του στα επιμέρους νέα στοιχεία,

B) Επιπλέον, στο τέλος της εφαρμογής του διδακτικού σεναρίου ακολουθεί η *τελική αξιολόγηση* μέσα από μια εποικοδομητική συζήτηση η οποία θα οδηγήσει σε αναπροσαρμογές, επεκτάσεις κτλ.

Κι εδώ το ερώτημα παραμένει "Τί θεωρείται επιτυχές και σε ποιο βαθμό; (Δείκτες, κριτήρια, κλίμακα);"

Μια αλληλεπίδραση στοχοθεσίας, διδακτικής ροής και αξιολόγησης μπορεί να υπάρξει αν, θέτοντας ένα διδακτικό/μαθησιακό στόχο, εντοπίζουμε παράλληλα κάθε φορά και το σημείο εκείνο του σεναρίου μας στο οποίο τον κατακτούν οι μαθητές π.χ. μέσα σε κάποιο φύλλο εργασίας ή κατά τη διδακτική ροή, ενώ ταυτόχρονα εκτιμούμε πότε και πως η κατάκτηση αυτού του στόχου θεωρείται επιτυχημένη. Η εκ προοιμίου γνώση από τους μαθητές των κριτηρίων και δεικτών αξιολόγησης όπως γίνεται στις ιστοεξερευνήσεις με τις κλίμακες αξιολόγησης (rubrics) αποτελεί ένα χρήσιμο μέσο ενίσχυσης της αποτίμησης στον τομέα

της αποτελεσματικότητας ενός σεναρίου.

Μια συνηθισμένη αδυναμία ως προς την ενότητα της αξιολόγησης των σεναρίων είναι οι γενίκευσεις του τύπου: “Οι μαθητές θα αξιολογηθούν από την κατανόηση του περιεχομένου της ενότητας κ.λπ.”. Η αξιολόγηση ωστόσο είναι μια διεργασία ανατροφοδοτική και επομένως συστατικό στοιχείο ενός αποτελεσματικού σεναρίου. Η υποτίμηση της διαδικασίας αλλά και της αξίας της αξιολόγησης, δεν μας επιτρέπει να έχουμε τα ακριβή χαρακτηριστικά του διδακτικού μας σχεδιασμού. Συνήθως τα σεναρία μας είναι ετεροβαρή δίνοντας το κύριο βάρος τους στη στοχοθεσία, λιγότερη σημασία στη διδακτική ροή, ενώ αντιμετωπίζουν την αξιολόγηση συνήθως χωρίς τις κατάλληλες τεχνικές και προϋποθέσεις.

Η άποψη την οποία υιοθετούμε και με βάση την οποία σχεδιάστηκαν τα σεναρία που ακολουθούν είναι πως η αξιολόγηση είναι απαραίτητη και ισότιμη με τις άλλες δυο συνιστώσες της διδακτικής μας παρέμβασης (στοχοθεσία-διδακτική ροή). Και τούτο διότι με την αξιολόγηση δίνεται το εναρκτήριο λάκτισμα για μια νέα διδακτική ροή και μια νέα αναπλαισιωμένη στοχοθεσία.

6.6. Επέκταση

Τί μπορεί να σημαίνει η επέκταση της διδακτικής μας διαδρομής; Ιδιαίτερα η περιοχή της επέκτασης μπορεί να σημαίνει πολλά και διαφορετικά πράγματα από διδακτικής πλευράς. Μπορεί να είναι μια επανεπίσκεψη του θέματος, ύστερα από την προσφορά του διδακτικού περιεχομένου και το φωτισμό

του από άλλες πλευρές π.χ. εικαστική αισθητική δημιουργία. Μπορεί να είναι μια εντελώς διαφορετική συνέχεια σε άλλο επίπεδο και σε άλλο γνωστικό ορίζοντα, ή μπορεί να είναι μια εκπαιδευτική επίσκεψη σε κάποιο χώρο ο οποίος πληροί τις σχετικές προϋποθέσεις για τη σύνδεση, την εδραίωση και την αξιολόγηση της γνώσης. Η επέκταση θα μπορούσε να είναι και το σημείο επανόδου μας στο πολυτροπικό κείμενο ενός σεναρίου, μετά την υλοποίησή του στην τάξη. Η ανατροφοδότηση σε επίπεδο δασκάλου αλλά και μαθητών, βοηθά αρχικά έναν ανασχεδιασμό δραστηριοτήτων και την πιθανή αναπλαισίωση της σχετικής χρονικής διάρκειας. Επιπροσθέτως βοηθά στην ένθεση ιδεών σταθεροποίησης και εδραίωσης της γνώσης μέσα από δράσεις σύνδεσης του υπό μελέτη θέματος με άλλα συγγενή ή παρεμφερή θέματα.

6.7 Τεκμηρίωση (Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία)

Η παράθεση βιβλιογραφικών (από βιβλία και περιοδικά) και

δικτυογραφικών αναφορών και πηγών έμπνευσης κρίνεται απαραίτητη καθώς το σενάριο είναι ένα επιστημονικό κείμενο δράσης με άμεση πρακτική εφαρμογή. Η βιβλιογραφική τεκμηρίωση καλό είναι να γίνεται με βάση τα διεθνή πρότυπα (κατά Harvard), ενώ στη δικτυογραφία (ηλεκτρονικές πηγές και άλλοι ψηφιακοί πόροι) απαραίτητη είναι η ακριβής διαδρομή και όχι εκείνη του μητρικού συνδέσμου (π.χ. το συγκεκριμένο αποτέλεσμα μιας έρευνας και όχι η μηχανή αναζήτησης), καθώς και η τελευταία ημερομηνία επίσκεψης.

7. Προτάσεις

Τα εννέα σεναρία της ομάδας μας έχουν σχεδιαστεί με την επιδίωξη να λειτουργήσουν

(α) ως προτάσεις διδασκαλίας που αφορούν την καθημερινή σχολική πραγματικότητα,

(β) ως εναύσματα για την εμπλοκή των ίδιων των εκπαιδευτικών με το διδακτικό σχεδιασμό και

(γ) ως αντικείμενα για αναστοχασμό των εκπαιδευτικών

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ (ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ)

▶ Παράθεση της βιβλιογραφίας που υποστηρίζει

- τις θεωρητικές αναφορές στις παιδαγωγικές θεωρίες
- τη χρήση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη
- το περιεχόμενο της θεματικής ενότητας που διδάχτηκε

▶ Παράθεση των λογισμικών και ιστοτόπων που χρησιμοποιήθηκαν



με στόχο να συμβάλλουν στην αναβάθμιση της διδακτικής πρακτικής.

Τα σενάρια αυτά αποτελούν σχέδια δραστηριότητας δομημένα με τρόπο ώστε να μπορούν αφενός να αποτελέσουν ένα χειροπιαστό υλικό για τη διεξαγωγή μαθημάτων στο Δημοτικό Σχολείο και αφετέρου να γίνουν αντικείμενα πειραματισμού και τροποποίησης – βελτίωσης, τόσο από τους ίδιους τους συγγραφείς όσο και από τους συναδέλφους μας.

Θεωρώντας ότι η συγγραφή σεναρίων είναι μια διαδικασία δυναμική, σύνθετη και πολυεπίπεδη, μια διαδικασία όμως η οποία μαθαίνεται, έχουμε να θέσουμε στην κρίση όλων μια βασική προτροπή, που δεν είναι άλλη από τη μίμηση. “Στις μέρες μας η πρακτική της μίμησης κερδίζει συνεχώς έδαφος σε διεθνές επίπεδο” (Δαμουλιάνου, 2012). Οι καλές πρακτικές μας ωφελούν όλους, ενώ η καινοτομία ενός τομέα μπορεί να δώσει λύσεις και σε άλλους τομείς, καθώς η έρευνα απαιτεί υψηλή χρηματοδότηση, η οποία και εκλείπει. Με άλλα λόγια η εφαρμογή της εκπαιδευτικής καινοτομίας δεν πρέπει να έχει στενά σχολικά όρια. Όσο γρηγορότερα την εντοπίσουμε στις γειτονικές μας Σχολικές Μονάδες είτε αλλού, και όσο καταλληλότερα την ενσωματώσουμε, τόσο το καλύτερο για το σχολείο μας. Αυτή η σύγκλιση θα μπορούσε να έχει έναν ολιστικό χαρακτήρα: σύγκλιση σε νέες ιδέες και πρακτικές διδασκαλίας, αποφάσεις αλλά και σε τεχνολογίες.

- Γιατί να μη διδαχθούμε από τους συναδέλφους μας;
- Γιατί να μη δούμε απλώς πως



εκείνοι κάνουν κάτι;

Αυτή την έννοια δεν υπηρετούν και τα πάσης φύσεως προγράμματα εκπαιδευτικών ανταλλαγών όπως τα Comenius στέλνοντας εκτός συνόρων ομάδες δασκάλων και μαθητών; Αν λοιπόν αναρωτηθούμε και εντοπίσουμε ποιες διδακτικές ικανότητες έχουν αξία για το σημερινό σχολείο, αν υποστηρίξουμε τους δασκάλους με αυτές τις ικανότητες ώστε να λειτουργήσουν “πολλαπλασιαστικά”, και αν υιοθετήσουμε ενεργητικά και γρήγορα τη διδακτική αριστεία, θα αναστρέψουμε μια πιθανή υστέρηση που καταγράφεται στα εκπαιδευτικά μας πράγματα.

Συμπληρωματικά προτείνουμε την περαιτέρω άντληση ιδεών για σενάρια αλλά και το να “κατεβάσουμε” στον υπολογιστή μας ολοκληρωμένα σενάρια. Παρακάτω δείτε σχετικούς ιστότοπους:

<http://dmitakos.blogspot.com> (με 100 και πλέον σενάρια Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης),

<http://www.ictscenarios.gr> (ιστότοπος των εκπαιδευτι-

κών Ε.Ελληνιάδου, Β. Ζακόπουλου, Σ. Τερζίδη)

<http://synergasia.minedu.gov.gr/> (Ψηφιακό Σχολείο: συνεργάζομαι και συμμετέχω):

<http://ifigeneia.cti.gr/repository/> (Βιβλιοθήκη Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων)

<http://www.e-yliko.gr/default.aspx> (Η Δικτυακή Εκπαιδευτική Πύλη του Υπ.Π.Δ.Μ.Θ.)

http://excellence.sch.gr/index.php?option=com_chronocontact&Itemid=85 (Αριστεία και Καινοτομία στην Εκπαίδευση: Αποθετήριο Καλών Πρακτικών)

<http://e-selides.gr/> (Προσφορά εκπαιδευτικού υλικού)

Γ. Μέρος

Παραθέτουμε παρακάτω συνοδευτικά μια φόρμα συγγραφής όπου και συνοψίζονται όλα τα στοιχεία σχεδιασμού τα οποία αναφέραμε παραπάνω. Η παρακάτω φόρμα βασίστηκε στις ιδέες των προτάσεων του ΕΑΙΤΥ, του Π.Ι. και του Μείζονος Προγράμματος Επιμόρφωσης καθώς και στο υλικό των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών και αποτελεί τη δική μας πρόταση διδακτικού σχεδιασμού και συγγραφής διδακτικών σεναρίων.

8. Εργαλείο-Φόρμα Συγγραφής

1) Ταυτότητα
1.1 Τίτλος
Αναφέρεται ο τίτλος του σεναρίου, ο οποίος θα αποτυπώνει τον σκοπό και θα προσδιορίζει την αρχική μορφή και το περιεχόμενό της.
1.2 Δημιουργός/-οι
Όνοματεπώνυμο/α:
Ιδιότητα: <input type="checkbox"/> Εκπαιδευτικός <input type="checkbox"/> Στέλεχος Διοίκησης
Στοιχεία Οργανικής Θέσης:
Ταχυδρομική Διεύθυνση:
E-mail:
Δικτυακός τόπος / ιστολόγιο:
Το συγκεκριμένο Σενάριο έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο κάποιου εκπαιδευτικού προγράμματος; <input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input type="checkbox"/> ΟΧΙ
Αν ναι, να αναφέρετε την ονομασία του:
1.3 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές
Γνωστικό/-ά αντικείμενο/-α της Διδακτικής Πρακτικής: (π.χ. Μαθηματικά Ε΄ Δημοτικού)
Θέμα (=Ιδιαίτερη Περιοχή) του γνωστικού αντικειμένου (π.χ. ενότητα 'κλάσματα').
Συμβατότητα με το ΑΠΣ & το ΔΕΠΠΣ. (σε ποια ενότητα του ΑΠΣ εντάσσεται ο κεντρικός άξονας του θέματος και ποια είναι η σχέση του με το ΔΕΠΠΣ)
Συμβατότητα με τις αρχές και τους στόχους των νέων προγραμμάτων σπουδών του Νέου Σχολείου
1.4 Βαθμίδα Εκπαίδευσης / Τάξεις εφαρμογής
Βαθμίδα εκπαίδευσης στην οποία αφορά το σενάριο: <input type="checkbox"/> Προσχολική <input type="checkbox"/> Πρωτοβάθμια <input type="checkbox"/> Δευτεροβάθμια
Τάξη ή τάξεις εφαρμογής
Υπάρχει συνεργασία τάξεων του ίδιου σχολείου ή συνεργασία τάξεων διαφορετικών σχολείων; <input type="checkbox"/> ΝΑΙ <input type="checkbox"/> ΟΧΙ
Αν ναι, να αναφερθούν τα συνεργαζόμενα σχολεία/τάξεις.

1.5 Σκεπτικό του Σεναρίου

1. Ποια καινοτομικά στοιχεία εισάγει το Σενάριο;
.....
2. Ποια η προστιθέμενη αξία του Σεναρίου;
.....
3. Ποιες εκτιμάτε ότι είναι/θα πρέπει να είναι οι προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών σας;
.....
4. Ποια μπορεί να είναι τα πιθανά γνωστικά (μαθητές) και διδακτικά (εκπαιδευτικός) προβλήματα;
Ποια η αντιμετώπισή τους;
.....

1.6 Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ο χρόνος που θα διαρκέσει το Σενάριο σε σχέση με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών, των εκπαιδευτικών, το ΑΠΣ και το συνολικό πρόγραμμα του σχολείου.
Περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

- *Ωρα έναρξης*: η έναρξη μπορεί να συσχετίζεται με άλλες δραστηριότητες της τάξης, που μπορεί να θεωρούνται προαπαιτούμενες της εφαρμογής της.
.....
- *Διάρκεια*: μπορεί να διαρκέσει από τέσσερις ως δώδεκα διδακτικές ώρες
.....
- *Συχνότητα*: εξαρτάται από το θέμα. Μπορεί να διενεργηθεί σε συνεχόμενη σχολική περίοδο ή σε χωριστές σχολικές περιόδους, κατά τη διάρκεια του χρόνου
.....

2) Σκοπός & Στόχοι

Ο γενικός σκοπός και οι επιμέρους στόχοι εξαρτώνται από τη θεωρητική προσέγγιση που υποστηρίζει ο κάθε εκπαιδευτικός και την προσωπική του θεωρία για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτοί είναι που καθορίζουν τον τύπο των δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν και το περιεχόμενό τους

- Κάθε στόχος αντιστοιχίζεται με την αντίστοιχη ερώτηση ή δραστηριότητα στα φύλλα εργασίας
- Κάθε στόχος αξιολογείται με συγκεκριμένα μέσα και τρόπο στο πεδίο της αξιολόγησης

2.1 Γενικός Σκοπός...

(σε μία παράγραφο με σαφήνεια)
.....

2.2 Επιμέρους Γνωστικοί Στόχοι

(με τα κατάλληλα πάντοτε ρήματα, π.χ. να γνωρίσουν οι μαθητές)
.....

2.3 Επιμέρους Στόχοι σε επίπεδο Δεξιοτήτων

(με τα κατάλληλα πάντοτε ρήματα, π.χ. να είναι σε θέση οι μαθητές να)
.....

2.4 Επιμέρους Στόχοι σε επίπεδο Στάσεων

(με τα κατάλληλα πάντοτε ρήματα, π.χ. να μάθουν οι μαθητές να συνεργάζονται και να συνειδητοποιήσουν την αξία της συνεργασίας)
.....

2.5 Σημειώστε αν αξιοποιούνται εκπαιδευτικά λογισμικά

(γενικής, ειδικής ή διαδικτυακής χρήσης) και τυχόν άλλες υπηρεσίες των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) (και αν ναι ποιους στόχους υπηρετούν)
.....

3) Διδακτική Ροή

3.1 Υλικοτεχνική Υποδομή

Στην ενότητα αυτή γίνεται αναφορά στην απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή για την υποστήριξη της κάθε δραστηριότητας του Σεναρίου. Αναφέρονται κλασικά εποπτικά μέσα διδασκαλίας, υλικά και εργαλεία, εκπαιδευτικά λογισμικά και εφαρμογές, διαδικτυακά περιβάλλοντα και συστήματα που μπορεί να χρησιμοποιήθηκαν, βιντεοταινίες, διαδικτυακές πηγές κτλ.

3.2 Κοινωνική Ενорχήστρωση της Τάξης

Στο πεδίο αυτό μοιράζουμε τους ρόλους στους μαθητές, σε όποιον τυχόν εξωτερικό συνεργάτη και διατηρούμε επίσης το δικό μας ρόλο ως δάσκαλοι. Οι διδακτικές μέθοδοι που εμπλέκουμε π.χ. ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, καταιγισμός ιδεών, κλπ. θα πρέπει να προσαρμοστούν αναλόγως και να έχουν συγκεκριμένη στόχευση, χρονική διάρκεια και θέση.

3.3 Γενική Περιγραφή Σεναρίου (π.χ. Τεσσάρων Διδακτικών Ωρών)

- Περιγράφεται το θεωρητικό, παιδαγωγικό και μεθοδολογικό πλαίσιο.
- Γίνεται αναλυτική περιγραφή της κάθε δραστηριότητας του σεναρίου.
- Κάθε δραστηριότητα μπορεί να περιγράφεται ανά φάσεις εργασίας, εάν πρόκειται για την ανάπτυξη ή ανά διδακτική ώρα
- Περιλαμβάνεται μια σύνοψη στην αρχή
- Περιλαμβάνονται τα διδακτικά και τα μεταδιδασκτικά σχόλια

1η Διδακτική ώρα

.....

2η Διδακτική ώρα

.....

3η Διδακτική ώρα

.....

4η Διδακτική ώρα

.....

3.4 Φύλλα Εργασίας

Τα σενάρια είναι καλό να συνοδεύονται από φύλλα εργασίας, σε ψηφιακή/ έντυπη μορφή, τα οποία δίνονται στους μαθητές ως ένας οδηγός πραγματοποίησης των προαναφερόμενων δραστηριοτήτων.

Φύλλο Εργασίας 1, Φύλλο Εργασίας 2, Φύλλο Εργασίας 3, Φύλλο Εργασίας 4

4) Αξιολόγηση

Κατά την εφαρμογή του Σεναρίου ή μετά την πραγματοποίησή του, ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές του πραγματοποιούν και την αξιολόγησή της, μέσα από μια αναστοχαστική διεργασία. Αυτή μπορεί να έχει πραγματοποιηθεί:

A) κατά τη διάρκεια εφαρμογής του διδακτικού σχεδιασμού (διαμορφωτική αξιολόγηση) με σκοπό την αναδιαμόρφωσή τους,

Τί θεωρείται επιτυχές και σε ποιο βαθμό; (Δείκτες, κριτήρια, κλίμακα)

B) στο τέλος της εφαρμογής του διδακτικού σχεδιασμού (τελική αξιολόγηση) για να ακολουθήσει μια εποικοδομητική συζήτηση που θα οδηγήσει σε αναπροσαρμογές, επεκτάσεις κτλ.

Τί θεωρείται επιτυχές και σε ποιο βαθμό; (Δείκτες, κριτήρια, κλίμακα)

5) Τεκμηρίωση & Βιβλιογραφία

Βιβλιογραφία

Πηγές Διαδικτύου (Δικτυογραφία)

* Για πρακτικούς λόγους, η χρήση του αρσενικού γραμματικού γένους θεωρείται ότι συμπεριλαμβάνει και το θηλυκό.

9. Βιβλιογραφία-Δικτυογραφία

- Borich, G. D. (2004). *Effective Teaching Methods*. 5th ed. Upper Saddle River, Pearson
- Frey, K. (1986). Η «μέθοδος project». Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη. Μτφρ. Κ. Μάλλιου, Θεσσαλονίκη, Κυριακίδης
- Gagné, R. (1985), *The Conditions of Learning and the Theory of Instruction*, (4th ed.), Holt, Rinehart, and Winston, New York
- Race Ph., (2001), «500 πρακτικές συμβουλές για την ανοικτή και ευέλικτη εκπαίδευση», Μεταίχμιο, Αθήνα
- Walkin, L. (1982), *Instructional Techniques & Practice*, Stanley Thornes, Cheltenham
http://en.wikipedia.org/wiki/Instructional_design, τελευταία επίσκεψη (10-05-2012)
- Αναστασιάδης, Π.(2000), *Σύγχρονες τάσεις της εκπαίδευσης στην κοινωνία της πληροφορίας*, Αθήνα, Λιβάνης
- Βούλγαρη, Σ. (2012), *Μ' αρέσει να βλέπω θαύματα μέσα στη ρουτίνα, Η Καθημερινή (Τέχνες και Γράμματα) σ.8 11/3/2012*
- Για το Θόδωρο Αγγελόπουλο (Έθνος της Κυριακής 29-01-2012 σ. 18 reportage
- Δαμουλιάνου, Χ. (2012), Έρευνα συνιστά την αξία της μίμησης ως σύντομο δρόμο προς της επιτυχή ηγεσία, Η Καθημερινή (Οικονομική) σ.10 11/3/2012
- ΕΑΙΤΥ, (2008, 2010), *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών - Τεύχος 1 (Γενικό*

- Μέρος), Πάτρα
- Κόκκος Α., «Εκπαίδευση Ενηλίκων: Ανιχνεύοντας το πεδίο», Μεταίχμιο, Αθήνα, 2005
- Κουλουμπαρίτση, Α. Ιστολόγιο <http://alexandrakouloumbaritsi.blogspot.com/> τελευταία επίσκεψη (10-05-2012)
- Κυνηγός, Χ., & Δημαράκη, Ε. (2002), *Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα: Παιδαγωγική αξιοποίηση της σύγχρονης Τεχνολογίας για τη μετεξέλιξη της εκπαιδευτικής πρακτικής*, Καστανιώτης, Αθήνα
- Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, (2011), Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό Τόμοι Α' (Γενικό Μέρος) και Β' (Ειδικό μέρος), Κλάδος ΠΕ 70, Αθήνα Π.Ι.
- Μητάκος, Δ, (2006) «Ο σχολικός σύμβουλος ως φορέας Επιμόρφωσης και Δια Βίου Μάθησης για εκπαιδευτικούς και γονείς: πραγματικότητα και προτάσεις» Πρακτικά Πανελληνίου Επιστημονικού Συνεδρίου με τίτλο ««Διά Βίου Μάθηση για την Ανάπτυξη, την Απασχόληση και την Κοινωνική Συνοχή» ΙΔΕΕ, Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Βόλος 31-3-2006 έως και 2-4-2006 σσ.47-51 (Αθήνα 2008)
- Μητάκος, Δ, (2005) «Σημειολογία ένταξης των Νέων Τεχνολογιών στο Δημοτικό σχολείο: Ο δάσκαλος σε ρόλο κλειδί για την εκπαιδευτική τους αξιοποίηση», σ . 260, Αθήνα
- Μητάκος, Δ, & Σιασιάκος Κ.(2008) «Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας ...Η/Υ» Πρακτικά 6ου Πανελληνίου Συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση» Κύπρος 25-28 Σεπτεμβρίου 2008 Τ.1, σ.50-53
- Οικονομίδης Π., Έθνος της Κυριακής (26/2/12 σ. 04 reportage)
- Χωμενίδης Χ., Έθνος της Κυριακής (26/2/12 σ. 22 reportage

Η γωνιά του παραμυθιού

της Καλλιόπης - Ηώς Σακελλάρου

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες

Λογισμικά: Word, Power Point, Internet Explorer, Excel, Λογισμικό Γλώσσας Α' και Β' Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (Π.Ι.), Kidspiration, Comic Lab.

Οι ΤΠΕ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο εργασίας, αλλά και ως ένα εργαλείο διδασκαλίας και περιβάλλον υλοποίησης διδακτικών στόχων, το οποίο όμως λειτουργεί παράλληλα και συμπληρωματικά στους στόχους. Οι δυνατότητες είναι απεριόριστες με τη χρήση των Η/Υ, αρκεί βέβαια, να οργανώνονται δραστηριότητες και διδασκαλίες σχεδιασμένες για να εξυπηρετούν συγκεκριμένους μαθησιακούς και διδακτικούς στόχους, καθώς και να υποστηρίζει σύγχρονα μοντέλα μάθησης.

Συγκεκριμένα, το λογισμικό του **κειμενογράφου** συνιστά μία νέα μέθοδο γραφής, ποιοτικά διαφορετική από την παραδοσιακή, πιο εύκολη στη διόρθωση και ευνοεί την πολυτροπικότητα, καθώς έχει τη δυνατότητα εισαγωγής εικόνων.

Το **PowerPoint** είναι ένα λογισμικό παρουσιάσεων ανοικτού τύπου. Τα λογισμικά παρουσιάσεων μπορούν να αποτελέσουν ένα πολύ ισχυρό εργαλείο διδασκαλίας, καθώς οι παρουσιάσεις μπορούν να υποστηρίξουν διδασκαλίες με πολλούς και ποικίλους τρόπους. Έτσι μια παρουσίαση μπορεί να αποτελέσει τον πυρήνα για μια διδασκαλία

Το σενάριο αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Γλώσσας της Α' τάξης, ενότητα **Ο κόσμος των βιβλίων**, Μάθημα **Στη βιβλιοθήκη**.

Το θέμα είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ, εφόσον αποτελεί θέμα διδακτικής ενότητας του μαθήματος και οι στόχοι που τίθενται άπτονται του συγκεκριμένου αναλυτικού προγράμματος

Περιεχόμενα

- Σκεπτικό της δραστηριότητας • 22
- Πλαίσιο εφαρμογής • 23
- Στόχοι σεναρίου • 24
- Πορεία διδασκαλίας • 25
- Αξιολόγηση • 31
- Επέκταση της δραστηριότητας • 31
- Βιβλιογραφία • 32
- Δικτυογραφία • 32
- Φύλλα Εργασίας • 33

ή να αποτελέσει το πεδίο για σχεδιασμό δραστηριοτήτων drill & practice. Το κύριο πλεονέκτημα που χαρακτηρίζει και την προστιθέμενη αξία των λογισμικών παρουσίασης είναι **η χρήση πολλών τρόπων αναπαράστασης** (εικόνα, ήχος, κίνηση και βίντεο) καθώς και **η χρήση μικρών κειμένων** που δεν κουράζουν αλλά αντιθέτως είναι ένας πολύ φιλικός τρόπος έκφρασης και μετάδοσης ιδεών (οπτικοποίηση). Επιπλέον τα λογισμικά παρουσιάσεων αναπτύσσουν και ενισχύουν δεξιότητες οργάνωσης, σχεδιασμού και επιστημονικής μεθοδολογίας στους μαθητές.

Η πλοήγηση στο **διαδίκτυο** αποσκοπεί στην αναζήτηση της πληροφορίας και την κριτική της επεξεργασία, με την τεχνική της καθοδηγούμενης διερεύνησης και της ανακάλυψης. Ακόμη, λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας με την ανάρτηση πληροφοριών.

Το **Excel** είναι ένα εργαλείο οργάνωσης και επεξεργασίας δεδομένων. Τα λογιστικά φύλλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία υπολογισμού, ανάλυσης και λογικής σκέψης. Θεωρούνται ως παράδειγμα γνωστικής τεχνολογίας που ενισχύουν και αναδιοργανώνουν τη νοητική λειτουργία.

Περνώντας τώρα στο **λογισμικό της Α΄ Δημοτικού του Π.Ι.**, οι περισσότερες δραστηριότητες είναι κλειστού τύπου που απαιτούν συγκεκριμένες απαντήσεις και ενέργειες και ελέγχονται από το ίδιο το λογισμικό, αλλά με έναν τρόπο που λειτουργεί ανατροφοδοτικά και ενισχύει την αυτοαξιολόγηση κάθε παιδιού. Υπάρχουν και δραστηριότητες γραπτής έκφρασης που είναι ανοικτές. Το ρόλο του καθοδηγητή εκεί αναλαμβάνει ο εκπαιδευτικός.

Ως προς την ικανοποίηση στόχων της γλωσσικής διδασκαλίας, με το λογισμικό αυτό επιδιώκεται η υποστήριξη και της ακρόασης ως γλωσσικής δεξιότητας εκτός της ανάγνωσης και της γραφής.

Το **kidspiration** είναι ένα ανοικτού τύπου εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, που επιτρέπει τη δημιουργία νοητικών μοντέλων και στηρίζεται στην εποικοδομητική διδακτική προσέγγιση. Επιπλέον είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο που προάγει την κριτική σκέψη και βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να κάνουν συσχετισμούς και συγκρίσεις. Αναδύει και διευκολύνει τον εντοπισμό των προγενέστερων ιδεών των παιδιών καθώς και το μετασχηματισμό τους

σε επιστημονική γνώση μέσα από την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριων σε κατάλληλα δομημένες και στοχευμένες δραστηριότητες.

Το **Comic Lab** αποτελεί ένα νέο ψηφιακό μέσο κατασκευής κόμικ με δυνατότητα σχεδιασμού, γραφής, παραγωγής πρωτότυπων ιστοριών. Προωθεί τη δημιουργική έκφραση, καθώς ευνοούν τη μάθηση με την οπτικοποίηση της πληροφορίας και αποτελεί ισχυρό κίνητρο για τους μαθητές.

Προστιθέμενη αξία

Η προστιθέμενη αξία των προαναφερόμενων λογισμικών είναι η ανάδυση δεξιοτήτων ενός νέου ψηφιακού γραμματισμού, που αφορά τη δυνατότητα του ατόμου να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διαφορετικές καταστάσεις επικοινωνίας. Οι δεξιότητες αυτές σε συνδυασμό με τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης που προτείνονται μέσα από τη συγκεκριμένη διδακτική παρέμβαση προάγουν την ανάπτυξη της νόησης ως διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης όπου κυρίαρχο ρόλο παίζει η γλώσσα (επικοινωνιακή και πολιτιστική διάσταση της γνώσης) (Ράπτης, Ράπτη, 2004). Από τα παραπάνω προκύπτει πως η διδακτική προστιθέμενη αξία των λογισμικών αυτών συνίσταται στην **παραγωγή πολυτροπικών κειμένων** και γενικότερα στην **προαγωγή του πολυμεσικού τρόπου γραφής**.

Γνωστικά-διδακτικά προβλήματα

Οι μαθητές/τριες σε μεγάλο βαθμό γνωρίζουν τη χρήση του Η/Υ. Ο δάσκαλος θα πρέπει να συντονίζει και να δίνει σαφείς οδηγίες για τη χρήση των Η/Υ αλλά και των λογισμικών. Πολλές σύγχρονες διδακτικές μέθοδοι εφαρμόζονται αποτελεσματικότερα με τη χρήση των ΤΠΕ, καθώς ο μαθητής αναλαμβάνει ενεργό ρόλο στην οικοδόμηση της γνώσης και ο Η/Υ μπορεί να είναι ο εξειδικευμένος συνεργάτης που παρέχει καθοδήγηση.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται:

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Α΄ τάξης του Δημοτικού Σχολείου, αλλά με κάποιες αλλαγές θα μπορούσε να υλοποιηθεί και σε μεγαλύτερη τάξη.

Χρόνος υλοποίησης:

Το σενάριο θα υλοποιηθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης:

Οι μαθητές και μαθήτριες θα εργαστούν στο εργαστήριο Η/Υ και θα υπάρχει και ένα προβολικό.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι προηγούμενες γνώσεις των μαθητών/τριών είναι σημαντικές, έτσι ώστε να οικοδομηθούν νέες γνώσεις και να αναδειχθούν νέες δεξιότητες. Οι μαθητές και μαθήτριες που συμμετέχουν σε αυτήν τη διδακτική παρέμβαση ήδη γνωρίζουν βασικό χειρισμό του Η/Υ και έχουν έρθει σε επαφή με κάποια λογισμικά. Ως προς την συγκεκριμένη ενότητα γνωρίζουν ήδη τα ρήματα και τον Αόριστο και έχουν αναγνωστεί στην τάξη πολλά παραμύθια.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου θα χρειαστούν ηλεκτρονικοί υπολογιστές, λογισμικό κειμενογράφου Word, λογισμικό παρουσίασης Power Point, Internet Explorer, λογισμικό Excel, Λογισμικό Γλώσσας Α΄ και Β΄ Δημοτικού του Π.Ι., τα λογισμικά Kidspiration και Comic Lab, διαδικτυακές διευθύνσεις, προτζέκτορας και εκτυπωτής. Ακόμη, θα χρησιμοποιηθούν παραμύθια από τη βιβλιοθήκη, χαρτί και μαρκαδόροι.

Κοινωνική εννοχήστρωση

Στο χώρο υλοποίησης του σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί το μοντέλο της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία επιφέρει θετικά αποτελέσματα, τόσο στη σχολική μάθηση όσο και στη γενικότερη ανάπτυξη του παιδιού, καθώς βελτιώνεται η αντίληψή τους για τον εαυτό τους και τους άλλους, αναγνωρίζουν και εκτιμούν τις ατομικές τους προσπάθειες και καλλιεργούν την αυτοπεποίθηση, την αυτοεκτίμηση και την αποτελεσματικότητα. (Ματσαγγούρας, 1987). Η τάξη χωρίζεται σε 2 ομάδες των τριών μαθητών και 1 των τεσσάρων. Ο χωρισμός γίνεται με βασικό κριτήριο την ανομοιογένεια και την συμμετοχή ενός τουλάχιστον μαθητή που ξέρει να χειρίζεται με σχετική ευχέρεια τον υπολογιστή σε κάθε ομάδα. Η εργασία σε μικρές ομάδες δίνει τη δυνατότητα τόσο στους πιο ικανούς, όσο και στους λιγότερο ικανούς μαθητές να συ-

νεργαστούν και να προχωρήσουν σύμφωνα με το δικό τους ρυθμό. (Ματσαγγούρας, 1987). Βιβλιογραφικά η ομαδοσυνεργατική μάθηση που προτείνεται στη συγκεκριμένη δραστηριότητα στηρίζεται στη θεωρία του εποικοδομισμού του Piaget όπου η μάθηση οικοδομείται μέσω της ανακάλυψης και της εμπειρίας (Ματσαγγούρας, 2002). Ο μαθητής αλληλεπιδρά με το υλικό περιβάλλον (εκπαιδευτικά λογισμικά, ημιδομημένες δραστηριότητες σε φύλλα εργασίας), τους συμμαθητές του και τον εκπαιδευτικό που έχει ρόλο εμπνευστή και καθοδηγητή. Επίσης, στηρίζεται και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για την μάθηση (Vygotsky, 1993) σύμφωνα με τις οποίες ο μαθητής μεγιστοποιεί τη γνώση του με την αλληλεπίδρασή του με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, που προσπαθούν για έναν κοινό στόχο. Οι κοινωνικογνωστικές θεωρίες υποστηρίζουν τη συνεργατική μάθηση σε όλες τις μορφές και ενθαρρύνουν τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και γενικότερα την κοινωνική αλληλεπίδραση. Η γραπτή έκφραση και η παραγωγή λόγου είναι μια ενεργητική και συμμετοχική διαδικασία με συγκεκριμένο σκοπό και στόχο (Ράπτης, Ράπτη, 2004). Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες πάνω σε συγκεκριμένες δραστηριότητες αξιοποιώντας το παιδαγωγικό περιβάλλον των ΤΠΕ στην εκπαίδευση.

Στόχοι του σεναρίου

Ως γενικό σκοπό του σεναρίου ορίζουμε την κατανόηση από τους μαθητές της λειτουργίας των βιβλιοθηκών, την παραγωγή παραμυθιού και τη συνειδητοποίηση της αξίας του βιβλίου.

Ειδικότερα, οι μαθητές στα πλαίσια της διδασκαλίας αυτής θα πρέπει:

Γνωστικοί στόχοι:

- Να γνωρίσουν διάφορες βιβλιοθήκες και να κατανοήσουν τη λειτουργία τους. (1^η διδακτική ώρα: παρουσίαση βιβλιοθηκών, Φύλλο εργασίας 1. 3^η διδακτική ώρα πλοήγηση στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη της biblionet).
- Να εξασκηθούν στις καταλήξεις του Αόριστου -ισα και -ησα, καθώς και στα αντίθετα. (2^η διδακτική ώρα: Φύλλα Εργασίας 2,3&4, άσκηση στο kidspiration).
- Να αποσαφηνίσουν όρους που σχετίζονται με το βιβλίο (συγγραφέας, εικονογράφος, μετα-

- φραστής, τίτλος, εξώφυλλο, οπισθόφυλλο, εκδόσεις). (3^η διδακτική ώρα: δραστηριότητα Τι είμαι; στο kidspiration).
- Να κατασκευάσουν αλφαβητικό κατάλογο παραμυθιών. (4^η διδακτική ώρα: Φύλλο Εργασίας 5).
 - Να συνειδητοποιήσουν την αξία του βιβλίου και να γνωρίσουν και άλλες μορφές παραμυθιών (CD, κόμικ). (4^η διδακτική ώρα: δραστηριότητα «Η ιστορία του καλλιεργημένου λύκου από το Λογισμικό του Π.Ι. 6^η διδακτική ώρα: ακρόαση παραμυθιού σε βίντεο του YouTube).
 - Να διακρίνουν τη δομή του παραμυθιού. (5^η διδακτική ώρα: δραστηριότητα «Φτιάξε την ιστορία» από το Λογισμικό του Π.Ι., παρουσίαση των δομικών στοιχείων του παραμυθιού. 6^η διδακτική ώρα: Φύλλο Εργασίας 7&8).
 - Να δημιουργήσουν κόμικ με ανατροπή του παραμυθιού της Κοκκινোসκουφίτσας. (7^η διδακτική ώρα: δραστηριότητα στο Comic Lab).
 - Να παράγουν γραπτό κείμενο (παραμύθι), διακρίνοντας τα δομικά του στοιχεία. (8^η διδακτική ώρα, δραστηριότητα «Η αυθάδικη Κοκκινোসκουφίτσα και ο φοβητσιάρης λύκος» στο kidspiration και Φύλλο Εργασίας 11 στο Power Point).
 - Τέλος, στις 4 τελευταίες διδακτικές ώρες και με όλες τις δραστηριότητες σκοπός είναι να προαχθεί η φιλαναγνωσία. Μέσα από τη διαδικασία της φιλαναγνωσίας αναδεικνύονται επιμέρους στόχοι, όπως:
 - Να καλλιεργήσουν την αναγνωστική απόλαυση.
 - Να ασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση.
 - Να είναι ικανοί να αναδιηγηθούν ιστορίες, συναισθήματα ή καταστάσεις.
 - Να αναπτύξουν δυνατότητες κατανόησης κειμένου.

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να αναγνωρίσουν τον εαυτό τους ως μέλος μιας ομάδας.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας.
- Να αναπτύξουν το διάλογο και την επιχειρηματολογία.

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- Να αναλάβουν πρωτοβουλίες και να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη.
- Να τονώσουν την αυτοπεποίθησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.

- Να σέβονται τις διαφορετικές απόψεις και να τις αναδιαμορφώνουν με γόνιμο και αποτελεσματικό τρόπο.
- Να προάγουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

Στόχοι ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε.

- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στον Η/Υ ως εργαλείο άντλησης πληροφοριών και ως περιβάλλον εργασίας.
- Να αντιληφθούν τις βασικές δυνατότητες των λογισμικών που επεξεργάζονται.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των λογισμικών και συγκεκριμένα:
- Πληκτρολόγηση, drug and drop, μορφοποίηση κειμένου, ζωγραφική, εισαγωγή εικόνας.
- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες του Η/Υ ως προς την παρουσίαση και παραγωγή πολυτροπικών κειμένων.

Πορεία διδασκαλίας και Υλοποίηση δραστηριοτήτων

Παρουσίαση ροής-εφαρμογής των δραστηριοτήτων

1η διδακτική ώρα

Η αφορμή γίνεται με την παρουσίαση βιβλιοθηκών ανά τον κόσμο με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσίασης Power Point και με έναν προβολέα. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης και μετά γίνεται συζήτηση για τα χαρακτηριστικά των βιβλιοθηκών, το κτίριο, το εσωτερικό τους, τη λειτουργία τους, διαφορές και ομοιότητες. Το ενδιαφέρον εστιάζεται στα παιδικά τμήματα των βιβλιοθηκών, καθώς το περιβάλλον είναι πιο φιλικό για τους μικρούς μαθητές καταλήγοντας στην τελευταία εικόνα της παρουσίασης που είναι η γνωστή παρέα του βιβλίου μας.

Έπειτα γίνεται ανάγνωση του κειμένου «Στη βιβλιοθήκη» από εμένα, ακολουθεί συζήτηση και μοιράζεται το Φύλλο Εργασίας 1, που αποσκοπεί στην αξιολόγηση κατανόησης του κειμένου. Η κάθε ομάδα, αφού συμπληρώσει το φύλλο εργασίας, διαβάζει την απάντηση μίας ερώτησης και συζητάμε τις απαντήσεις.

2η διδακτική ώρα

Τη δεύτερη διδακτική ώρα θα ασχοληθούμε,

σύμφωνα με τους στόχους του αναλυτικού προγράμματος, με τις αντίθετες λέξεις και με τον αόριστο των ρημάτων σε -ίζω και σε -ώ.

Αντίθετα:

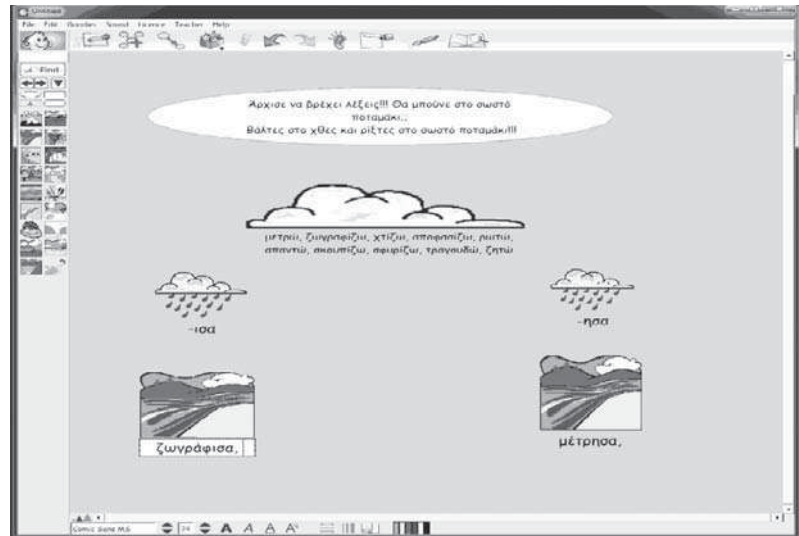
Αρχικά παίζουμε ένα προφορικό παιχνίδι με τους μαθητές με αντίθετες λέξεις. Κάνουμε έναν κύκλο και έχουμε ένα μπαλάκι. Σε όποιον πετάω το μπαλάκι, του λέω και μία λέξη. Ο μαθητής πρέπει να βρει την αντίθετή της, όπως **μέρα-νύχτα**. Έπειτα συνεχίζουμε δίνοντας ζευγάρια λέξεων που πρέπει να βρουν αν είναι αντίθετες ή όχι, δηλαδή **νύχτα-βράδυ**.

Με αυτήν τη δραστηριότητα ελέγχουμε αν τα παιδιά κατανόησαν την έννοια των αντίθετων λέξεων και προχωράμε στην επόμενη φάση, όπου προβάλλεται στο προβολικό απομονωμένο το σημείο του κειμένου που παρουσιάζει τις αντίθετες λέξεις. Αφού διαβάσουμε το κείμενο, ζητάμε από τις ομάδες να ανοίξουν το Φύλλο Εργασίας 2, όπου ζητάμε να χρωματίσουν τις αντίθετες λέξεις στο κείμενο του προβολικού και, ύστερα από ανακοίνωση και επεξεργασία, να συμπληρώσουν σε κείμενο με δοσμένες λέξεις τις αντίθετές τους.

Μόλις οι ομάδες τελειώσουν τη συμπλήρωση των ασκήσεων, τις ανακοινώνουν και τις συζητάμε.

Αόριστος:

Δουλεύουμε αρχικά όπως και παραπάνω, δηλαδή προφορικά διακρίνουμε τον Αόριστο από τον Παρατατικό. Αφού έχουν αποσαφηνίσει τα χαρακτηριστικά του χρόνου, προβάλλου-



Το λογισμικό kidspiration

με μέρη του κειμένου και έπειτα ζητάμε από τους μαθητές να υπογραμμίσουν τα ρήματα που βρίσκονται στον Αόριστο. Οι οδηγίες δίνονται στο Φύλλο Εργασίας 3. Μόλις τελειώσουν την υπογράμμιση των ρημάτων, τα ελέγχουμε και ταυτόχρονα τα υπογραμμίζουμε και στο προβολικό, για να προχωρήσουμε στην επόμενη δραστηριότητα, όπου καταγράφουν τα ρήματα σε πίνακα στη στήλη του Αόριστου -Φύλλο Εργασίας 4-. Ο Ενεστώτας τους δίνεται. Με τη δραστηριότητα αυτή εντυπώνεται ο κανόνας της ορθογραφίας του Αόριστου στα παιδιά, καθώς η βοηθός-νεράιδα τους δίνει ένα ποιηματάκι.

Έπειτα, θα επιχειρήσουμε να αποτυπώσουμε τον κανόνα και σχηματικά με τη χρήση του λογισμικού **kidspiration**. Δίνεται στα παιδιά μια εργασία όπου θα πρέπει να μετατρέψουν το ρήμα στον Αόριστο και να τοβάλουν στη σωστή θέση. Η δραστηριότητα αυτή είναι δραστηριότητα αξιολόγησης, καθώς πρέπει μόνοι τους οι μαθητές να επιλέξουν τη θέση.

Σε αυτό το σημείο να επισημάνουμε ότι οι απαντήσεις στα Φύλλα Εργασίας 2&4, όπως και στο kidspiration, θα πληκτρολογηθούν από τους μαθητές και τις μαθήτριες, καθώς είναι μικρές λέξεις, που τα παιδιά της Α΄ τάξης μπορούν να διαχειριστούν στον υπολογιστή. Έτσι, ασκούνται και σε βασικές δεξιότητες του Η/Υ, όπως πληκτρολόγηση, τόνος, κεφαλαίο, τελεία.

3η διδακτική ώρα

Στην 3^η διδακτική ώρα θα ασχοληθούμε με τη δομή μιας βιβλιοθήκης και θα γνωρίσουμε και τις ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες. Θα ξεκινήσουμε με την παρατήρηση στη βιβλιοθήκη της τάξης μας. Σκαρφιζόμενη ένα μικρό τέχνασμα για να κεντρίσω το ενδιαφέρον των παιδιών, θα ψάχνω ένα παραμύθι από τη βιβλιοθήκη μας, το οποίο όμως θα το έχωβάλει με τα βιβλία του σχολείου. Αφού, ύστερα από ψάξιμο, βρούμε το βιβλίο μας, ακολουθεί συζήτηση για την οργάνωση της βιβλιοθήκης. Δίνουμε οδηγίες στα παι-



3η διδακτική ώρα

διά να ανοίξουν το λογισμικό του Internet Explorer και να μπουν στην αρχική σελίδα της μηχανής αναζήτησης Google. Εκεί πληκτρολογούν τη λέξη **βιβλιονέτ** και πατάνε το πρώτο αποτέλεσμα. Φυσικά θα συνδεθούν με την ιστοσελίδα της **biblionet**. Ζητάμε από τα παιδιά να πατήσουν στην αριστερή στήλη τα βιβλία του μήνα και έπειτα να επιλέξουν το μήνα Νοέμβριο 2011.

Βλέπουμε ότι ανοίγει ένας θεματικός κατάλογος βιβλίων και τονίζουμε ότι θα ήταν αδύνατο να βρούμε το βιβλίο που θα θέλαμε αν ήταν μπερδεμέ-

να. Έπειτα επιλέγουμε τα παιδικά βιβλία και κάνουμε εκεί μια πλοήγηση. Διαβάζουμε τις βασικές πληροφορίες που μας δίνει για το βιβλίο και διαπιστώνουμε ότι αυτές είναι ο συγγραφέας, ο τίτλος του βιβλίου, ο εικονογράφος, ο μεταφραστής, αν πρόκειται για ξενόγλωσσο βιβλίο, εξώφυλλο, οπισθόφυλλο και οι εκδόσεις. Οι όροι αυτοί δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολοι να κατανοηθούν από τους μαθητές, καθώς κάθε φορά που διαβάζουμε ένα παραμύθι αναφερόμαστε σ' αυτούς πριν ξεκινήσουμε, οπότε τους ανακεφαλαιώνουμε με ευκολία. Έπειτα

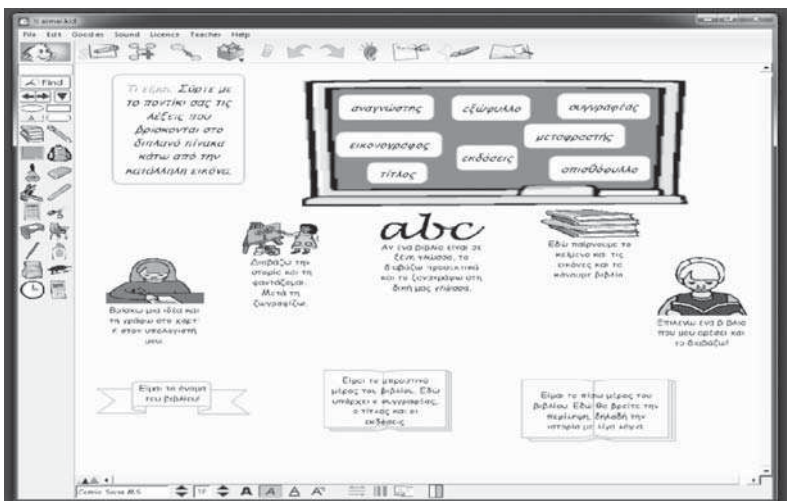
τους ζητάμε να πατήσουν επάνω στο εξώφυλλο του βιβλίου και διαπιστώνουμε ότι μας λέει λίγα λόγια για την ιστορία του παραμυθιού, δηλαδή την περίληψη. Αφού τελειώσουμε την ευχάριστη πλοήγησή μας στην ιστοσελίδα της biblionet ζητάμε από τους μαθητές να κάνουν στους υπολογιστές τους τη δραστηριότητα «Τι είμαι;», που αξιολογεί την κατανόηση των παραπάνω όρων. Αυτή η δραστηριότητα γίνεται σε περιβάλλον του λογισμικού kidspiration και τα παιδιά, πέρα από την διδακτική της αξία ως προς τους συντελεστές του βιβλίου και τα μέρη του, εξασκούνται και σε λεπτό χειρισμό με το ποντίκι τους (drag and drop).

Το τελικό αποτέλεσμα της δραστηριότητας είναι αυτό που παρουσιάζεται παρακάτω. Βλέποντας τώρα ολοκληρωμένη την εργασία, ανακεφαλαιώνουμε και συζητάμε τυχόν απορίες.

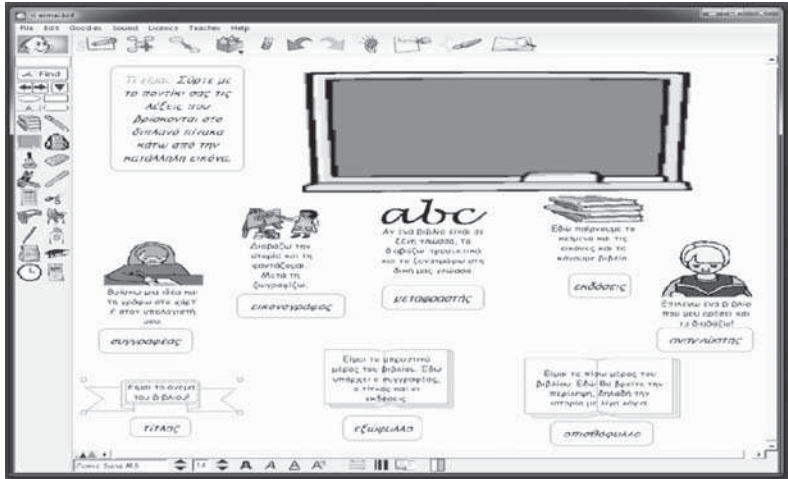
4η διδακτική ώρα

Την τέταρτη ώρα της διδακτικής παρέμβασης θα προσπαθήσουμε με τις ομάδες μας να καταγράψουμε τα παραμύθια της βιβλιοθήκης μας, που εμφανίζονται στο Τετράδιο Εργασιών της Γλώσσας της Α' Δημοτικού και τα έχουμε διαβάσει. Η δραστηριότητα αυτή θα γίνει σε φύλλα εργασίας excel, έτσι ώστε τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με το λογισμικό αυτό και με κάποιες βασικές δυνατότητές του, όπως ταξινόμηση, εύρεση ανάλογα με τον τίτλο ή το συγγραφέα, ή τις εκδόσεις.

Θα ξεκινήσουμε με μία ευχάριστη δραστηριότητα από το Λογισμικό της Α' και Β' τάξης Δημοτικού του Π.Ι.



Η δραστηριότητα «Τι είμαι;»



Η 3η διδακτική ώρα ολοκληρωμένη

Εδώ τα παιδιά βλέπουν και ακούνε την «Ιστορία του καλλιερημένου λύκου» και τον βοηθάνε να επιλέξει από τη βιβλιοθήκη μόνο παραμύθια, μύθους και εικονογραφημένα βιβλία.

Μέσα από αυτήν την ευχάριστη δραστηριότητα τα παιδιά έρχονται σε επαφή με το κόμικ, ασκούνται στην ανάγνωση αλλά και στην ακρόαση, αλλά και μέσα από το επιλεγμένο παραμύθι συνειδητοποιούν την αξιατής ανάγνωσης. Ακόμη διαχειρίζονται τα βιβλία της βιβλιοθήκης και επιλέγουν αυτά που επιθυμεί να διαβάσει ο Λύκος.

Έτσι, ξεκινάμε και εμείς να συγκεντρώσουμε από τη βιβλιοθήκη μας όλα τα παραμύθια μαζί, για να μην μπερδευόμαστε! Και αν είναι πάρα πολλά; Πώς θα ξέρουμε ποια παραμύθια έχουμε; Μήπως θα πρέπει να κάνουμε έναν κατάλογο όπως είδαμε στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη; Μοιράζουμε λοιπόν τα βιβλία στις 3 ομάδες και ξεκινάνε την καταγραφή σε ημιδομημένα φύλλα εργασίας του excel, υπάρχει δηλαδή η φόρμα. Να πούμε εδώ ότι κάθε ομάδα θα καταγράψει διαφορετικά βιβλία στα φύλλα της και έπειτα

θα τα ενώσουμε. Τέλος να επισημανθεί ότι τα ονόματα ξένων συγγραφέων είναι πληκτρολογημένα ήδη στα φύλλα εργασίας, καθώς είναι δύσκολο για τα παιδιά να αποκωδικοποιήσουν ξένες λέξεις, έστω και γραμμένες στα ελληνικά.

Φύλλο Εργασίας 5: Ομάδα Τα ποντικάκια

Φύλλο Εργασίας 5: Ομάδα Τα αρκουδάκια

Φύλλο Εργασίας 5: Ομάδα Τα κουνελάκια

Έπειτα, αφού ελέγξουμε τα φύλλα εργασίας τους, παρουσιάζουμε και τα τρία φύλλα ενωμένα (Η γωνιά του παραμυθιού) και δείχνουμε στα παιδιά πώς να ταξινομήσουν τα βιβλία με αλφαβητική σειρά στο επίθετο του συγγραφέα ή στις εκδόσεις. Έτσι έχουν και μια πρώτη επαφή με μια σημαντική λειτουργία του Excel, την ταξινόμηση. Μπορούμε να εκτυπώσουμε την κατάσταση των παραμυθιών και να τη βάλουμε στη βιβλιοθήκη και φυσικά να την αποθηκεύσουμε για να την ενημερώνουμε.

5η διδακτική ώρα

Σε αυτήν την ώρα θα ασχοληθούμε με το παραμύθι. Κύριος λόγος που αποφάσισα να ασχοληθούμε με το παραμύθι είναι ότι, παρόλο που το παιδί έρχεται σε επαφή με το κειμενικό είδος του παραμυθιού από πολύ μικρή ηλικία, δεν είναι απαραίτητα σε θέση να δημιουργήσει και παραμύθι (Κατή,1992), με την πλοκή που οι δυτικές κοινωνίες απαιτούν να έχει.

Συνήθως, όταν το παιδί λέει ένα παραμύθι το περιεχόμενό του μπορεί, είτε να έχει επινοηθεί χρησιμοποιώντας ως βάση

ΓΛΩΣΣΑ



4η διδακτική ώρα

την αφήγηση προσωπικού γεγονότος ως κειμενικό είδος, είτε να βασιστεί στη μνήμη συγκεκριμένου επεισοδίου ή άλλου παραμυθιού στην επίλυσή του.

Επομένως, οι αφηγηματικές ικανότητες αναπτύσσονται όχι αυθόρμητα, αλλά μέσα από τη γνώση της δομής του συγκεκριμένου κειμενικού είδους, έτσι ώστε να αναδειχθούν οι δομικές κατηγορίες που το διέπουν. Θα ασχοληθούμε βασικά με τη δομή του παραμυθιού και όχι με την ενδιαφέρουσα αφήγηση, που αφορά μεγαλύτερες ηλικίες και συνδέεται με την ηλικιακή ανάπτυξη (Κωστούλη, 1998).

Η ανάλυση της δομής του παραμυθιού (Σακελλαρίου Η., Τεντολούρης, Φ., 1999), αξιοποιώντας σχετικές προτάσεις των Stein και Glenn, συμπεριλαμβάνει τις ακόλουθες κατηγορίες:

- Προσανατολισμός (Orientation)
- ΕναρκτήριοΓεγονός(Initiating Event)
- Αντίδραση (Reaction)
- Προσπάθεια (Attempt)

- Αποτέλεσμα (Outcome)
- Κλείσιμο (Coda)

Θα δουλέψουμε με ένα γνωστό στα παιδιά παραμύθι, την **Κοκκίνοσκουφίτσα**, για να διακρίνουμε τη δομή του. Η επιλογή του γνωστού σε όλα τα παιδιά παραμυθιού έγινε για να μην αποσπώνται οι μαθητές από την πλοκή και να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε τα βασικά δομικά στοιχεία του.

Θα ξεκινήσουμε με το λογισμικό της Α΄ και Β΄ Δημοτικού του Π.Ι., όπου υπάρχει και η αφήγηση του παραμυθιού αλλά και άσκηση με τη χρονική αλληλουχία των γεγονότων. Δίνουμε οδηγίες στα παιδιά να ανοίξουν το συγκεκριμένο λογισμικό και να επιλέξουν το παράθυρο της **Κοκκίνοσκουφίτσας**.

Μόλις το ανοίξουν υπάρχει εικονογράφηση και αφήγηση του παραμυθιού. Έπειτα, προχωράνε στη δραστηριότητα **Φτιάξε την ιστορία**, όπου μετά από ένα σημείο αφήγησης, πρέπει να βάλουν τις εικόνες στη σωστή σειρά. Σε περίπτωση λάθους, αφήνει το μαθητή να

ολοκληρώσει, τον επιβραβεύει, αλλά του επισημαίνει ότι θέλει την ιστορία που άκουσε στην αρχή και τον παραπέμπει και πάλι στις εικόνες.

Έτσι οι μαθητές καλούνται να ταξινομήσουν τα «επεισόδια» της αφήγησης, ώστε να προκύψει το αρχικό παραμύθι, να κατανοήσουν τη δομή του παραμυθιού και να κατανοήσουν τις σχέσεις χρονικής, τοπικής και λογικής αλληλουχίας στο κείμενο.

Στο σημείο αυτό εισάγουμε στο Power Point μια παρουσίαση (Η Κοκκίνοσκουφίτσα) για να κατανοήσουν τα παιδιά τα βασικά δομικά στοιχεία του παραμυθιού. Να τονιστεί εδώ ότι τα παιδιά δε δουλεύουν μόνα τους αλλά με συζήτηση και καθοδήγηση διαπιστώνεται ότι, αν η Κοκκίνοσκουφίτσα δεν ξεκινούσε για τη γιαγιά της, τίποτε δε θα συνέβαινε. Και ακόμη, αν δε μιλούσε στο λύκο, πάλι τίποτα δε θα συνέβαινε. Και καταλήγουμε στη βασική δομή του παραμυθιού (σκηνικό ή προσανατολισμός, εναρκτήριο γεγονός, αντίδραση, προσπάθεια, αποτέλεσμα, κλείσιμο).

Μετά από αυτήν τη συζήτηση, κλείνουμε τη διδακτική ώρα βάζοντας τα παιδιά να χρωματίσουν σε ιστοσελίδα ζωγραφικής εικόνες από το παραμύθι της Κοκκίνοσκουφίτσας. Σε κάθε ομάδα δίνονται διαφορετικές ζωγραφιές, καθώς και οδηγίες στο Φύλλο Εργασίας 6. Τις εκτυπώνουμε και τις αναρτάμε στο χώρο δίπλα από τη βιβλιοθήκη μας.

6η διδακτική ώρα

Σε αυτήν τη διδακτική ενότητα θα ασχοληθούμε με την αντιστροφή χαρακτήρων και με το



5η διδακτική ώρα

διαφορετικό τέλος. Αφορμή είναι το παραμύθι «Τα 3 γουρουνάκια». Το διαβάζουμε και δίνουμε στα παιδιά το Φύλλο Εργασίας 7 (Τα τρία γουρουνάκια) όπου πρέπει να βάλουν το κείμενο στη σωστή σειρά. Αφού διαβαστεί το κείμενο και διορθώσουμε συζητώντας τυχόν παρεκκλίσεις, τα παιδιά ακούνε και βλέπουν σε βίντεο του YouTube το παραμύθι του Ευγένιου Τριβιζά «Τα 3 μικρά λυκάκια». Ενδιάμεσα διακόπτουμε την αφήγηση και κάνουμε ερωτήσεις στα παιδιά για να δώσουμε έμφαση στην αντιστροφή των χαρακτήρων.

Στην αρχή: Ποιοι είναι οι ήρωές μας;

Πριν την εισαγωγή του Ρούνι: Ποιον νομίζετε ότι είδαν; Θα ήταν καλός ή κακός;

Πριν το τέλος: Τι πιστεύετε ότι θα κάνει ο Ρούνι στα λυκάκια;

Έμφαση δίνεται στο απρόσμενο τέλος, όπου συμφιλιώθηκαν λυκάκια και γουρούνι.

Έπειτα τους δίνεται το Φύλλο Εργασίας 8, όπου συγκρίνουν τα δύο παραμύθια. Ακολουθεί συζήτηση για το ποιο τέλος τους άρεσε περισσότερο. Μήπως θα ήταν ωραίο να ξαναφτιάχναμε το παραμύθι της Κοκκίνοσκουφίτσας;

7η διδακτική ώρα

Για τις δύο τελευταίες διδακτικές ώρες κρατήσαμε τις πιο ενδιαφέρουσες προσεγγίσεις του παραμυθιού. Σε αυτήν τη διδακτική ώρα θα φτιάξουμε ένα κόμικ με την ιστορία της Κοκκίνοσκουφίτσας, κάνοντας ανατροπή του τέλους. Έτσι, οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή και με ακόμη ένα κειμενικό είδος που συνδέει την εικόνα με το



7η διδακτική ώρα

λόγο άμεσα. Ακόμη, τα κόμικς είναι χρήσιμα στην εκπαίδευση, καθώς αποτελούν μεγάλο κίνητρο για το μαθητή, είναι ευχάριστη διαδικασία, αυξάνουν την ατομική συμμετοχή και καθιστούν τη μάθηση πιο εύκολη (Βασιλικοπούλου, Μπολουνδάκης, Ρετάλης, 2007). Οι μαθητές γίνονται δημιουργοί μιας ψηφιακής ιστορίας κατακτώντας δεξιότητες πολυγραμματισμού και καλλιεργώντας τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.

Ορμώμενοι από την έκβαση του παραμυθιού στα «Τρία μικρά λυκάκια», αποφασίζουμε να αλλάξουμε το τέλος της «Κοκκίνοσκουφίτσας». Συζητάμε το τέλος που θέλουν να έχει το παραμύθι τους και ξεκινάμε την εργασία.

Τα παιδιά εργάζονται σε ημιδομημένο κόμικ στο λογισμικό *Comic Lab*. Εκεί υπάρχει φάκελος με εικόνες για το κόμικ από το παραμύθι της Κοκκίνοσκουφίτσας.

Τα παιδιά, αφού διαβάσουν τις οδηγίες στο Φύλλο Εργασίας 9 και εξηγήσουμε τις βασικές

λειτουργίες του συγκεκριμένου λογισμικού, διαβάζουν, συμπληρώνουν τα κείμενα στο κόμικ και συνθέτουν μόνα τους το τέλος, βάζοντας εικόνες και διαλόγους.

8η διδακτική ώρα

Την τελευταία ώρα της διδακτικής παρέμβασης θα ασχοληθούμε με την... άλλη πλευρά. Μήπως πρέπει να ακούσουμε και την πλευρά του λύκου; Άραγε έγιναν έτσι τα πράγματα; Μήπως δεν κορόιδεψε ο λύκος την Κοκκίνοσκουφίτσα, αλλά έγινε το αντίθετο; Μήπως η Κοκκίνοσκουφίτσα ήταν ένα αυθάδικο κοριτσάκι που παρεξηγούνταν με το παραμικρό και θύμωνε; Συζητάμε την πλοκή του παραμυθιού και καταλήγουμε στον τίτλο «Η αυθάδικη Κοκκίνοσκουφίτσα και ο φοβητσιάρης λύκος». Στο λογισμικό *kidspiration* φτιάχνουμε ένα πλάνο του παραμυθιού με χαρακτηριστικά των ηρώων και τις πράξεις τους.

Οδηγίες για τη χρήση του λογισμικού δίνονται στο Φύλλο Εργασίας 10. Έπειτα, αναδιηγού-

μαστε το παραμύθι μας και το παρουσιάζουμε στο Φύλλο Εργασίας 11. (Εάν το λογισμικό kidspiration δεν ανοίγει, μπορείτε να δείτε εδώ αποτυπωμένη την αρχική και την τελική εργασία)

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου. Η αξιολόγηση των εργασιών των μαθητών γίνεται αναφορικά με:

- την ανάπτυξη πρωτοβουλιών στην εκτέλεση των ασκήσεων.
- την ορθότητα των απαντήσεων στα φύλλα εργασίας
- τη συνεργασία και την επικοινωνία που αναπτύσσεται ανάμεσα στα μέλη των ομάδων αλλά και της σχολικής τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.
- την ποιότητα των επιχειρημάτων και διαλόγων που αναπτύσσουν προκειμένου να υποστηρίξουν τη γνώμη τους στις δραστηριότητες.

Επέκταση της δραστηριότητας

Το σενάριο θα μπορούσε να επεκταθεί και στα μαθήματα όλης της ενότητας του βιβλίου της Α' τάξης «Ο κόσμος των βιβλίων». Θα μπορούσε

να συνδυαστεί με επίσκεψη στην τοπική βιβλιοθήκη. Θα μπορούσαν ακόμη οι τελευταίες δραστηριότητες να εμπλουτιστούν με δραματοποίηση και λήψη βίντεο, με αφήγηση και ηχογράφηση του παραμυθιού.

Ακόμη, οι τελευταίες διδακτικές ώρες μας δίνουν αφορμή για περαιτέρω επαφή με το εναλλακτικό παραμύθι. Μπορούμε να συγκεντρώσουμε βιβλία με λύκους, οι οποίοι όμως δεν εντάσσονται στο κλασικό μοντέλο του κακού. Ενδεικτικά προτείνονται:

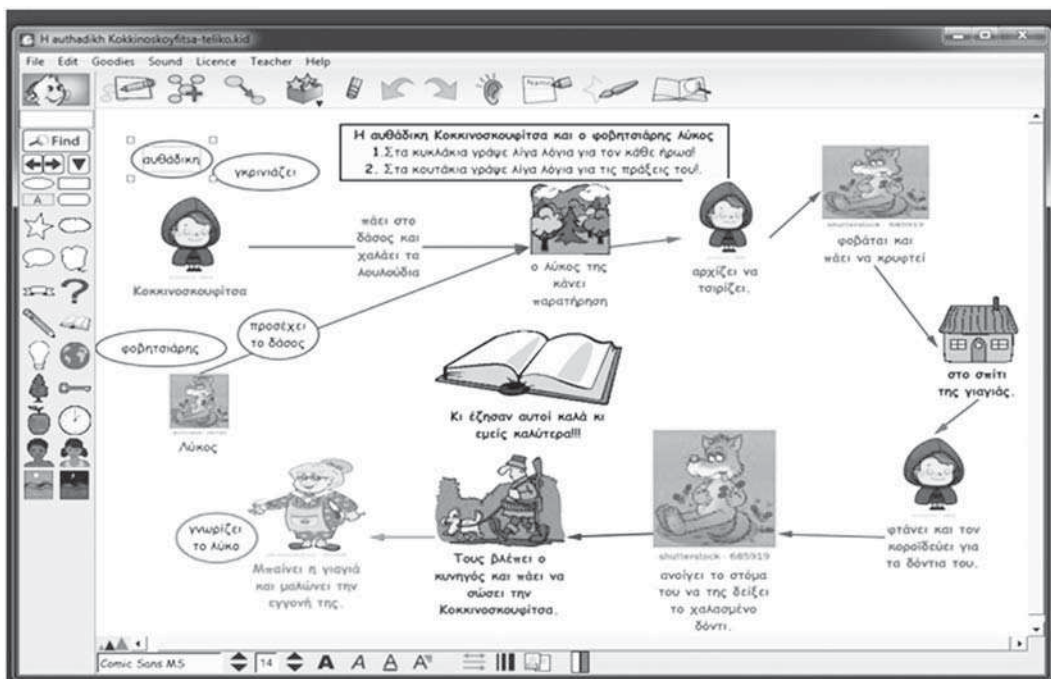
Έχω ράμματα για τη γούνα σου, Μάιρα Παπαθανασοπούλου. Εκδ. Πατάκη. Στο συγκεκριμένο παραμύθι, τα παιδιά μπορούν να ταξιδέψουν μέσα στις εικόνες του μαζί με την εικονογράφο Δέσποινα Καραπάνου στις **Ιστορίες χωρίς τέλος** της Εκπαιδευτικής Τηλεόρασης.

Ο καλόκαρδος Λύκος, Geoffrey de Pennart, Εκδ. Παπαδόπουλος.

Ο πράσινος Λύκος, Rene Gouichoux, Εκδ. Παπαδόπουλος.

Το αρνάκι που ήρθε για φαγητό, Steve Smallman, Εκδ. Ρώση.

Καθώς τα παραπάνω παραμύθια πραγματεύονται τη διαφορετικότητα και την ανατροπή στερεοτύπων, θα μπορούσαν να ενταχθούν στα πλαίσια της Αγωγής Υγείας. Ακόμα θα μπορούσαν να πλαισιώσουν την ενότητα των ζώων στη Μελέτη Περιβάλλοντος.



7η διδακτική ώρα - αρχικό πλάνο

Τέλος, η παραπάνω διδακτική παρέμβαση θα μπορούσε να ενταχθεί στα πλαίσια του προγράμματος φιλιαναγνωσίας, καθώς είναι σύμφωνο με τους βασικούς στόχους του προγράμματος, αλλά και με τις δραστηριότητές του.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή, Γλώσσα Α΄ Δημοτικού (β΄ τεύχος), (2010) Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Βιβλίο δασκάλου, Γλώσσα Α΄ Δημοτικού, (2010) Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- ΦΕΚ 303B/13-3-2003. ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ, ΥΠΕΠΘ-Π.Ι. Βασιλικοπούλου, Μ., Μπολουδάκης, Μ., Ρετάλης, Σ., (2007): *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην Εκπαίδευση*. Πρακτικά από το 4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος.
- Κατή, Δ., (1992): *Γλώσσα και Επικοινωνία στο παιδί*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Κωστούλη, Τ., (1998): *Γραπτό κείμενο και σχολική πράξη*. Πανεπιστημιακές Σημειώσεις. Θεσσαλονίκη: ΠΤΔΕ, ΑΠΘ.
- Ματσαγγούρας, Η., (1987): *Ομαδοκεντρική διδασκαλία και μάθηση: Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας κατά ομάδες*. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Ματσαγγούρας, Η., (2002): *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η κριτική σκέψη στη Διδακτική πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ράπτης, Α., Ράπτη, Α., (2004): *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας: Ολική Προσέγγιση Τόμος Α΄*. Αθήνα: Αριστοτέλη Ράπτη.
- Σακελλάριου, Η., Τεντολούρης, Φ., (1999): *Παραγωγή αφηγηματικών κειμένων: Κοινωνική-Ηλικιακή διαφοροποίηση*. Πτυχιακή εργασία (επιβλέπουσα καθηγήτρια: Κωστούλη Τ.). Θεσσαλονίκη: ΠΤΔΕ, ΑΠΘ.
- Vygotsky, L.S., (1993): *Σκέψη και Γλώσσα*. Αθήνα: Γνώση.
- Βιβλία που χρησιμοποιήθηκαν για τη διδασκαλία:
Τα τρία γουρουνάκια και άλλα παραμύθια, Εκδόσεις Στρατίκη.
Τα τρία μικρά λυκάκια του Ευγένιου Τριβιζά, Εκδόσεις ΜΙΝΩΑΣ.

Δικτυογραφία

- Οι εικόνες για την παρουσίαση των βιβλιοθηκών πάρθηκαν από:
<http://www.alfavita.gr/artro.php?id=52628> (τελευταία επίσκεψη: 19/1/2012)
<http://perierga.gr/2011/10/%ce%b2%ce%b9%ce%b2%ce%bb%ce%b9%ce%bf%ce%b8%ce%ae%ce%ba%ce%b5%cf%82-%ce%b1%cf%80%cf%8c-%cf%84%ce%bf%ce%bd-%cf%80%ce%b1%ce%bd%ce%ad%ce%bc%ce%bf%cf%81%cf%86%ce%b5%cf%82-%ce%b2%ce%b9/> (τελευταία επίσκεψη: 22/1/2012)

- <http://www.mmb.org.gr/page/default.asp?la=1&id=4288> (τελευταία επίσκεψη: 15/12/2011)
- http://www.folia.gr/?page_id=98 (τελευταία επίσκεψη: 15/12/2011)

- Για την πλοήγηση στην παιδική βιβλιοθήκη:
<http://www.biblionet.gr/> (τελευταία επίσκεψη: 22/1/2012)

- Το λογισμικό της Γλώσσας Α΄ και Β΄ δημοτικού:
<http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/> (τελευταία επίσκεψη: 17/1/2012)

- Για τη δραστηριότητα ζωγραφικής:
<http://www.ζωγραφίζω.com/%CE%B6%CF%89%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%9A%CE%BF%CE%BA%CE%BA%CE%B9%CE%BD%CE%BF%CF%83%CE%BA%CE%BF%CF%85%CF%86%CE%AF%CF%84%CF%83%CE%B1-%CE%B6%CF%89%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%B9%CE%AD%CF%82.html> (τελευταία επίσκεψη: 9/1/2012)

- Για την παρουσίαση του παραμυθιού «Τα τρία μικρά λυκάκια»:
http://www.youtube.com/watch?v=e_Lxz8GqNSM (τελευταία επίσκεψη: 21/1/2012)

- Αφορμή για το σχεδιασμό της 8ης διδακτικής ώρας στάθηκε το ανάγνωσμα:
<http://olykos.pblogs.gr/2010/08/to-paramythi-ths-kokkinoskoyfitsas-apo-thn-aporsh-toy-lykoy.html> (τελευταία επίσκεψη: 22/1/2012)

- Οι εικόνες για τη δημιουργία του κόμικ πάρθηκαν από:
<http://www.shutterstock.com/> (τελευταία επίσκεψη: 22/1/2012)

- Για τη φιλιαναγνωσία:
<http://www.minedu.gov.gr/grafeio-typou/deltia-typou/08-09-10-i-filanagnosia-sta-800-oloimera-dimotika-sxoleia.html> (τελευταία επίσκεψη: 19/1/2012)

Φύλλο εργασίας 1 Η παρέα στη βιβλιοθήκη

Όνομα ομάδας: _____

Ημερομηνία: _____

Τώρα, συμπληρώστε προσεκτικά τις ερωτήσεις! Και μην ξεχνάτε: Πρωτάκια ενωμένα, πάντα κερδισμένα!!!



Πού πήγε η γνωστή παρέα; _____

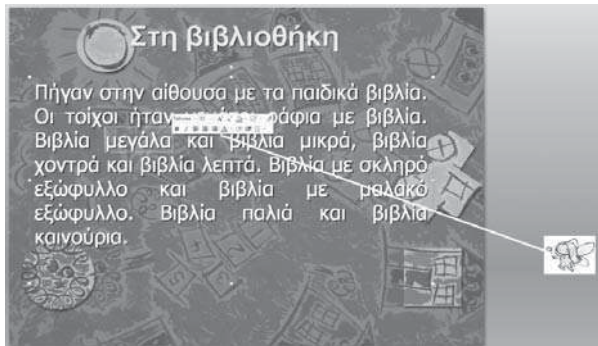
Γιατί; _____

Σε ποια αίθουσα πήγαν; _____

Τι υπήρχε εκεί; _____

Ποιος τους υποδέχτηκε; _____

Τι ζήτησαν τα παιδιά; _____



- Πηγαίνετε στο εικονίδιο . Πατήστε το βελάκι και διαλέξτε το χρώμα που θέλετε για το πρώτο ζευγαράκι αντίθετων λέξεων.
 - Κάντε το ίδιο και για τις υπόλοιπες αντίθετες λέξεις.
 - Πατήστε το x για να πάτε πίσω!
 - Ξεκινήστε!!! Καλή επιτυχία! Και μην ξεχνάμε να κρατάμε τη σειρά μας!
 - Μην ξεχάσετε να ξαναέρθετε για να συμπληρώσετε την παρακάτω άσκηση!!!
- Μπράβο! Η ομάδα σας τα κατάφερε!!!

Φύλλο εργασίας 2 Μεγάλα και μικρά είναι αντίθετα αυτά;

Όνομα ομάδας: _____

Ημερομηνία: _____

Ήρθε η ώρα να κάνετε κι εσείς μαγικά! Όχι όμως με το ραβδάκι μου, αλλά με το ... ποντίκι σας!!! Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και μην ξεχνάτε: Πρωτάκια ενωμένα, πάντα κερδισμένα!!!



- Θα πρέπει στο κείμενο που βλέπετε να χρωματίσετε τα ζευγαράκια των αντίθετων λέξεων.
- ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Κάθε ζευγαράκι αντίθετων λέξεων να έχει διαφορετικό χρώμα!
- Μόλις βρείτε τη λέξη που θέλετε να χρωματίσετε, επιλέξτε την κρατώντας πατημένο το αριστερό κλικ και σύρτε το ποντίκι σας σε όλη τη λέξη.
- Μόλις η λέξη σας μπει στο ορθογώνιο, θα εμφανιστεί ένα κουτί με επιλογές. Πηγαίνετε το βελάκι σας εκεί.

Διάβασε το κείμενο και συμπλήρωσε τα κενά με τις αντίθετες λέξεις. Μην ξεχνάτε πώς μπαίνει ο τόνος και φυσικά τις τελείες!!!

Κάποιοι άνθρωποι είναι ψηλοί, ενώ κάποιοι είναι _____

Κάποιοι έχουν κοντά μαλλιά, ενώ κάποιοι έχουν _____ μαλλιά

Κάποιοι άνθρωποι είναι λεπτοί, ενώ κάποιοι είναι _____

Κάποιοι άνθρωποι έχουν σγουρά μαλλιά, ενώ άλλοι έχουν _____ μαλλιά.

Κάθε άνθρωπος είναι διαφορετικός και όλοι είμαστε μοναδικοί!!!



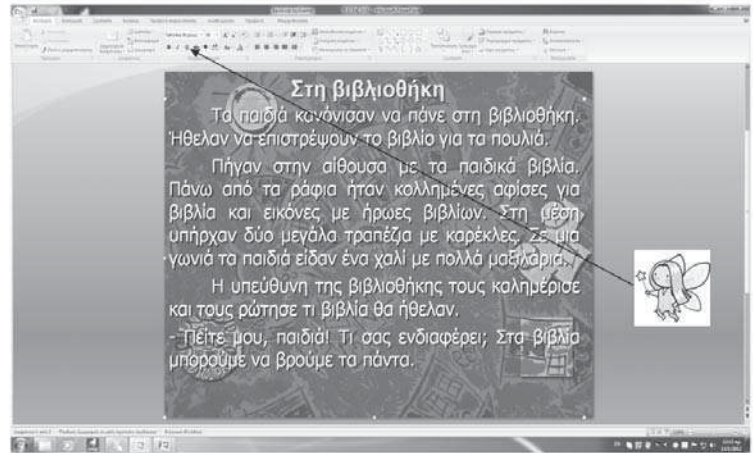
Φύλλο εργασίας 3
Είναι τώρα, είναι χθες;
Δες τα ρήματα και πες...

• ΠΡΟΣΟΧΗ!!! Πατήστε το βελάκι δεξιά για να πάτε και στην επόμενη σελίδα!

Τώρα που μάθατε τα... μαγικά του ποντικιού σας, ελάτε να κάνουμε κάτι ακόμα. Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες και μην ξεχνάτε: **Πρωτάκια ενωμένα, πάντα κερδισμένα!!!**



- Διαβάστε προσεκτικά τις οδηγίες. Μόλις κλείσετε αυτήν τη σελίδα θα εμφανιστεί το κείμενο που βλέπετε και στον προβολέα. Θα πρέπει στο κείμενο να υπογραμμίσετε τις λεξούλες που μας δείχνουν τι έγινε χθες για μια στιγμή.
- Μόλις βρείτε τη λέξη που θέλετε να υπογραμμίσετε, επιλέξτε την κρατώντας πατημένο το αριστερό κλικ και σύρτε το ποντίκι σας σε όλη τη λέξη. Η λέξη σας θα μπει στο ορθογώνιο, όπως και στην προηγούμενη δραστηριότητα.
- Έπειτα, πηγαίνετε επάνω στη γραμμή εργαλείων και πατήστε το κουμπί U.



Φύλλο εργασίας 4
Είναι -ίζω, είναι -ώ;
Πώς θα ξεμπλέξω εγώ μ' αυτό;

Θα σε βοηθήσω εγώ!!!
 -ίζω στο τώρα, γιώτα στο χθες
 ωμέγα τονισμένο, ήτα ψάξε βρες!!!











Όνομα ομάδας: _____
 Ημερομηνία: _____

Συμπληρώστε τώρα τον πίνακα προσέχοντας αν θα βάλετε -ισα, ή -ησα

ΤΩΡΑ	ΧΘΕΣ	ΤΩΡΑ	ΧΘΕΣ
-ίζω	-ισα	-ώ	-ήσα
κανονίζω		ρωτώ	
καλημερίζω		ζητώ	
ξεφυλλίζω			
αρχίζω			

ΓΛΩΣΣΑ

Φύλλο εργασίας 5α

ΕΞΟΦΥΛΛΟ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΟΝΟΜΑ	ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ ΕΠΙΘΕΤΟ	ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΟΝΟΜΑ	ΜΕΤΑΦΡΑΣΤΗΣ ΕΠΙΘΕΤΟ	ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΣ ΟΝΟΜΑ	ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΟΣ ΕΠΙΘΕΤΟ	ΕΚΔΟΣΕΙΣ
	ΑΡΗΣ ΤΟ ΣΑΛΙΓΚΑΡΙ	ΑΝΤΟΝ	ΚΡΙΝΓΚΣ			ΑΝΤΟΝ	ΚΡΙΝΓΚΣ	
		ΝΤΕΙΒΙΝΤ	ΜΑΚ ΚΙ					
								
								
		ΡΑΙΝΧΑΡΤ	ΓΙΟΥΝΓΚ			ΙΜΚΕ	ΖΕΝΙΓΚΕΝ	
								
								
								

ΓΛΩΣΣΑ

Ηθοποιός σημαίνει φως

της Μελπομένης Καραβά

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες

Στο σενάριο θα γίνει χρήση Η/Υ και συγκεκριμένων λογισμικών που θα ενισχύσουν τη μαθησιακή διαδικασία, αφού υποστηρίζουν διερευνητικού και ανακαλυπτικού τύπου μαθησιακές καταστάσεις. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που προτείνονται όπως η παρακολούθηση βίντεο για τη γέννηση του κινηματογράφου, η αναζήτηση και η επεξεργασία ταινιών για την παρουσίαση και το σχολιασμό ενός καλλιτεχνικού θεάματος, η οπτικοποίηση των δομικών χαρακτηριστικών ενημερωτικών κειμένων, η αξιοποίηση της συνέντευξης, η διατύπωση των συμπερασμάτων μετά από έρευνα κ.ά. συμβάλλουν στην καλλιέργεια της δημιουργικής έκφρασης και της κριτικής σκέψης, στην απόκτηση στάσεων και δεξιοτήτων απέναντι σε προβληματικές καταστάσεις και γίνεται άσκηση στη σαφή διατύπωση νοητικών συμπερασμάτων και στην αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. Επίσης θα ενθαρρύνουμε την ένταξη της τέχνης του κινηματογράφου στην εκπαιδευτική διαδικασία με αποτέλεσμα να έχουμε ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στη δημιουργία ενός «οπτικοακουστικού εγγραμματοσίου», γεγονός που από τη μια θα παίξει πολύ σημαντικό ρόλο στην όξυνση της κριτικής και δημιουργικής ικανότητας των μαθητών και από την άλλη θα συντελέσει στη διαμόρφωση της μαζικής κουλτούρας της επο-

Το σενάριο αυτό αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Γλώσσας της Στ' τάξης, ενότητα 15, Κινηματογράφος – Θέατρο. Το θέμα το οποίο επιλέχθηκε είναι συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ. εφόσον αποτελεί θεματική ενότητα του μαθήματος της γλώσσας της Στ' τάξης δημοτικού και οι στόχοι που τίθενται συμφωνούν με το Πρόγραμμα Σπουδών του συγκεκριμένου αντικειμένου. Επιπλέον είναι ιδιαίτερα συμβατό με τη στοχοθεσία του Νέου Σχολείου. Το Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της γλώσσας στηρίζεται στις αρχές της διαφοροποίησης στη διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση, της ενίσχυσης της καινοτομίας και της δημιουργικότητας, της διαπολιτισμικής συνεργασίας, της δημοκρατίας και της ισονομίας των πολιτών, της διάχυσης των ιδεών της αειφορίας και της προστασίας του περιβάλλοντος και της προώθησης της ψηφιακής επικοινωνίας. Με βάση αυτές τις αρχές οι μαθητές θα αποκτήσουν γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις οι οποίες έχουν να κάνουν με την ίδια τη γλώσσα και την αποτελεσματική γλωσσική επικοινωνία αλλά και με την προσωπική και κοινωνική τους ζωή και τη συνδιαμόρφωση του κοινωνικού γίνεσθαι.

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 36

Πλαίσιο εφαρμογής • 37

Στόχοι σεναρίου • 38

Πορεία διδασκαλίας • 39

Αξιολόγηση • 42

Επέκταση της δραστηριότητας • 43

Βιβλιογραφία • 43

Δικτυογραφία • 43

Φύλλα Εργασίας • 44



Οι αδελφοί Λουμιέρ

χής μας και θα συμβάλει στην καλλιέργεια της κινηματογραφικής παιδείας μέσα στο σχολικό περιβάλλον.

Προστιθέμενη αξία

Οι Τ.Π.Ε. στο Νέο Σχολείο είναι πλήρως ενταγμένες στην καθημερινή εργασία μαθητών και δασκάλου και έχουν στόχο να υποστηρίξουν τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις για τη μάθηση, να επιλύσουν προβλήματα και να αναπτύξουν την κριτική σκέψη και τη δημιουργική ικανότητα των μαθητών, να υποστηρίξουν επίσης διερευνητικές, εποικοδομητικές και συνεργατικές μαθησιακές δραστηριότητες και να διατηρήσουν ένα παράθυρο επικοινωνίας με το σύγχρονο κόσμο με στόχο την ενίσχυση της μάθησης. Οι ΤΠΕ παρέχουν πρόσβαση σε μια αστείρευτη πηγή πληροφοριών και αποτελούν απαραίτητο επικοινωνιακό μέσο για τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος, εφόσον μπορούν να μετατρέψουν την απόκτηση πληροφοριών σε απόκτηση γνώσεων. Ο Η/Υ προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών, παρέχει νέες καθώς και αυθεντικές εμπειρίες στους μαθητές σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης, υποστηρίζει την ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περι-

βάλλοντα, ενθαρρύνει την έκφραση των απόψεων, των αντιλήψεων και των ιδεών των μαθητών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Επιπλέον, προωθεί την εμπέδωση της μάθησης και ενθαρρύνει χρήσεις πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας. Στο σενάριο θα χρησιμοποιηθούν βίντεο, εικόνες κ.ά., μέσα από τα οποία οι μαθητές αναμένεται να αποκτήσουν γνώσεις ως προς την έννοια των ηθοποιών και τις συναφείς έννοιες του θεάτρου, του κινηματογράφου και της τέχνης και τους δίνεται η ευκαιρία να καλλιεργήσουν την ικανότητα να αναλύουν ένα οπτικοακουστικό κείμενο, να συνειδητοποιούν το εκφραστικό του δυναμικό και να το χρησιμοποιούν δημιουργικά. Τέλος, οι μαθητές θα ψυχαγωγηθούν κιόλας, γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι οι μαθητές μας πρέπει να έρχονται χαρούμενοι και να φεύγουν χαρούμενοι από το σχολείο.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Οι μαθητές σε μεγάλο βαθμό γνωρίζουν τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών. Η δασκάλα θα πρέπει να συντονίζει, να κατευθύνει τις κινήσεις των μαθητών στο χειρισμό των Η/Υ και να τους δίνει εξηγήσεις για να καταλάβουν και να μπορέσουν να ανταποκριθούν στην πορεία της διδασκαλίας.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στη σχολική τάξη, θα χρησιμοποιήσουν τους φορητούς Η/Υ και το διδραστικό πίνακα της τάξης.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών είναι πολύ σημαντικές ώστε να αποτελέσουν πρόσφορο έδαφος για την οικοδόμηση των νέων γνώσεων. Τέλος, γνωρίζουν τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και είναι σε θέση να ανταποκριθούν στις δραστηριότητες που θα τους δοθούν.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν διαδραστικός πίνακας, λογισμικό smart board, Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές, λογισμικά γενικής χρήσης (επεξεργαστής κειμένου και υπολογιστικό φύλλο), λογισμικό παρουσίασης (Power-Point), ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια, ηλεκτρονικό λεξικό, διαδικτυακές διευθύνσεις, προτζέκτορας, λογισμικό Hot Potatoes, εκτυπωτής. Επίσης θα αξιοποιηθεί το ιστολόγιο της εκπαιδευτικού.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου οι μαθητές θα εργαστούν πολυσηματικά σε κάθε εκπαιδευτικό συνδυασμό (ατομικά, σε ζευγάρια, σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων και στο σύνολο της τάξης) για να επιτευχθεί κάθε φορά το μέγιστο δυνατό αποτέλεσμα. Η μέθοδος διδασκαλίας που θα χρησιμοποιηθεί είναι κυρίως η ομαδοσυνεργατική. Ο ρόλος της δασκάλας θα είναι καθοδηγητικός, υποστηρικτικός και εμπυχωτικός. Η δασκάλα θα δίνει κίνητρα στους μαθητές για να εκφράσουν τις απόψεις τους και να αξιολογήσουν τους συμμαθητές τους, ώστε να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη. Οι εργασίες σε ομάδες θα ευνοήσουν την αλληλοβοήθεια, την ανταλλαγή απόψεων και την αυτενεργό διερεύνηση του θέματος. Όλοι οι μαθητές θα αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, θα οικοδομούν τη νέα γνώση και θα μαθαίνουν «πώς να μαθαίνουν».

Στόχοι του σεναρίου

Βασικός στόχος του σεναρίου είναι η επανάληψη των ιδιαιτεροτήτων κειμένων αναφορικού λόγου (αφηγηματικά, περιγραφικά), όπως και η επιλογή και η χρήση των κατάλληλων γλωσσικών μέσων για την παραγωγή κειμένων σε διαφορετικό επικοινωνιακό πλαίσιο κάθε φορά. Επίσης οι μαθητές θα ευαισθητοποιηθούν στο θέμα του κινηματογράφου και του θεάτρου.

Αυτό θα επιτευχθεί με την επεξεργασία και κατανόηση κειμένων, με την παρακολούθηση συγκεκριμένων βίντεο, με ασκήσεις στο λογισμικό hot potatoes, με εργασίες στον επεξεργαστή κειμένου, με εργασία σε υπολογιστικό φύλλο, με την αναζήτηση λέξεων σε ηλεκτρονικό λεξικό, με την αναζήτηση πληροφοριών σε ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια και άλλες ιστοσελίδες, με την οπτι-

κοποίηση των δομικών χαρακτηριστικών ενημερωτικών κειμένων και με τα κατάλληλα φύλλα εργασίας (ατομικά, ζευγαριών και ομαδικά).

Γνωστικοί στόχοι

- Να εμπεδώσουν οι μαθητές τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζουμε και σχολιάζουμε ένα καλλιτεχνικό θέαμα (2^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, ομαδικό Φύλλο Εργασίας 2, πίνακας με τα στοιχεία ενός ενημερωτικού κειμένου και 4^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και ατομικά Φύλλα Εργασίας 4 και 5).
- Να γνωρίσουν αρχαία θέατρα και τα μέρη ενός αρχαίου θεάτρου (5^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα).
- Να επαναλάβουν γραμματικά φαινόμενα που έχουν ήδη διδαχτεί και επισημαίνονται στη συγκεκριμένη ενότητα: χρονικοί προσδιορισμοί (5^η διδακτική ώρα δ΄ δραστηριότητα και ατομικό Φύλλο Εργασίας 6), επίθετα σε -ης, -ης, -ες και επίθετο πολύς (3^η διδακτική ώρα δ΄ δραστηριότητα και ασκήσεις 1 και 2 στο Hot Potatoes).
- Να επαναλάβουν σχήματα λόγου που έχουν ήδη διδαχτεί και επισημαίνονται στη συγκεκριμένη ενότητα: μεταφορά, παρομοίωση, κυριολεξία (6^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, προβολή διαφανειών, άσκηση 3 στο Hot Potatoes και ατομικό Φύλλο Εργασίας 7).
- Να εντοπίσουν τα δομικά χαρακτηριστικά ενός ενημερωτικού κειμένου και να οπτικοποιήσουν βασικές πληροφορίες του (7^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, β΄ δραστηριότητα και ομαδικό Φύλλο Εργασίας 8).
- Να κατανοήσουν και να παραγάγουν αποτελεσματικό λόγο προσαρμοσμένο κάθε φορά σε συγκεκριμένη περίπτωση επικοινωνίας (4^η διδακτική ώρα ατομικό Φύλλο Εργασίας 5 και 8^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα).

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας (σε όλες τις δραστηριότητες που εργάζονται σε ζευγάρια και ομάδες).
- Να εντοπίσουν και να επεξεργαστούν πληροφορίες μέσα από μια ποικιλία πηγών και ερευνώντας να ανακαλύψουν τη γνώση (2^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και ατομικό Φύλλο Εργασίας 2, 4^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα).

τα και ατομικό Φύλλο Εργασίας 4, 7^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα).

- Να ανακοινώσουν και να παρουσιάσουν τις εργασίες τους (2^η διδακτική ώρα ομαδικό Φύλλο Εργασίας 2, 3^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, 7^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, 8^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα).
- Να αξιοποιήσουν τη συνέντευξη ως εργαλείο συγκέντρωσης πληροφοριών (3^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και ομαδικό Φύλλο Εργασίας 3).
- Να οδηγηθούν στη συλλογική δράση και να δημιουργήσουν ενημερωτικά κείμενα (7^η διδακτική ώρα Φύλλο Εργασίας 7 και 8^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα).

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- Να τονώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από συνεργατικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες (σε όλες τις δραστηριότητες και κυρίως σ΄ αυτές που εργάζονται σε ζευγάρια και ομάδες).
- Να εξοικειωθούν με τη διατύπωση συμπερασμάτων μετά από έρευνα και να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα (2^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και ομαδικό Φύλλο Εργασίας 2, 3^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και ομαδικό Φύλλο Εργασίας 3).
- Να ευαισθητοποιηθούν στο θέμα του κινηματογράφου και του θεάτρου και να πάρουν περισσότερες πληροφορίες γι΄ αυτά (1^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, δ΄ δραστηριότητα και δυαδικό Φύλλο Εργασίας 1, 5^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα, 6^η διδακτική ώρα με το κρυπτόλεξο και το σταυρόλεξο).

Ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε.

- Να ενισχύσουν την ήδη θετική στάση που έχουν απέναντι στον Η/Υ ως εργαλείο μάθησης (3^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα όπου δημιουργούν φάκελο, τον ονομάζουν και αποθηκεύουν την εργασία τους με συγκεκριμένο όνομα, 5^η διδακτική ώρα γ΄ δραστηριότητα όπου αντιγράφουν και επικολλούν από το λεξικό).
- Να εξασκηθούν με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου και να τον αξιοποιήσουν για την παραγωγή ενημερωτικών κειμένων (8^η διδακτική ώρα β΄ δραστηριότητα).

- Να αξιοποιήσουν το υπολογιστικό φύλλο δημιουργώντας πίνακες δεδομένων και να αποδώσουν με γράφημα τα δεδομένα (3^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, β΄ δραστηριότητα και ομαδικό Φύλλο Εργασίας 3).
- Να αντλήσουν πληροφορίες από την ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια και το ηλεκτρονικό λεξικό (1^η διδακτική ώρα γ΄ δραστηριότητα, 2^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα, 5^η διδακτική ώρα γ΄ δραστηριότητα).
- Να χειριστούν τον Η/Υ ως γνωστικό διερευνητικό εργαλείο αλλά και ως πηγή άντλησης πληροφοριών (2^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα και 8^η διδακτική ώρα α΄ δραστηριότητα).
- Να εξοικειωθούν με την ανάρτηση εικόνας και κειμένου σε ιστολόγιο (8^η διδακτική ώρα γ΄ δραστηριότητα).

Πορεία διδασκαλίας

1η διδακτική ώρα

Η αφορμή γίνεται με την παρουσίαση στους μαθητές του βίντεο: «Ηθοποιός σημαίνει φως» που προβάλλει ηθοποιούς από ταινίες και θεατρικές παραστάσεις. Η παρουσίαση γίνεται με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσίασης Power Point και με παράλληλη χρήση προτζέκτορα στο διαδραστικό πίνακα της τάξης. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης γίνονται σχολιασμοί από τη δασκάλα και από τους μαθητές έτσι ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν ότι το θέμα της ενότητας την οποία θα διαπραγματευτούν είναι: «Κινηματογράφος – Θέατρο». Έπειτα προβάλλεται το κείμενο: «Γράμμα στον Τσάρλι Τσάπλιν» και το διαβάζουν όλοι μαζί. Ακολουθούν ερωτήσεις επεξεργασίας του κειμένου όπως: Ποιες εικόνες περνούν από το μυαλό του Νικηφόρου Βρεττάκου, καθώς θυμάται τον κινηματογράφο του χωριού του; Αν το γράμμα του ποιητή απευθύνεται στον Τσάρλι Τσάπλιν ή σε κάποιους άλλους; Γιατί νομίζουν ότι ο ποιητής αποφάσισε να γράψει γράμμα στον Τσάρλι Τσάπλιν και να τον κάνει ταχυδρόμο του; Τι κάνει ο Τσάρλι Τσάπλιν για τους φτωχούς όλου του κόσμου; Τι τους προσφέρει; Αν έχουν δει κάποια από τις ταινίες του Τσάρλι Τσάπλιν; Αν ξέρουν πώς γεννήθηκε ο κινηματογράφος; Για να αντλήσουν πληροφορίες για το Νικηφόρο Βρετ-

τάκο προτείνεται στους μαθητές ν' ανοίξουν το συγκεκριμένο εικονίδιο. Για να μάθουν πώς γεννήθηκε ο κινηματογράφος, οι μαθητές ενθαρρύνονται να ανοίξουν το βίντεο: «Η γέννηση του κινηματογράφου» και να το παρακολουθήσουν σε ζευγάρια. Δίνονται οδηγίες στους μαθητές να είναι πολύ προσεκτικοί διότι κατά τη διάρκεια της παρακολούθησης του βίντεο θα πρέπει να συμπληρώσουν σε ζευγάρια το Φύλλο Εργασίας 1 που τους έχει μοιραστεί και έχει σχέση με αυτά που θα δουν.

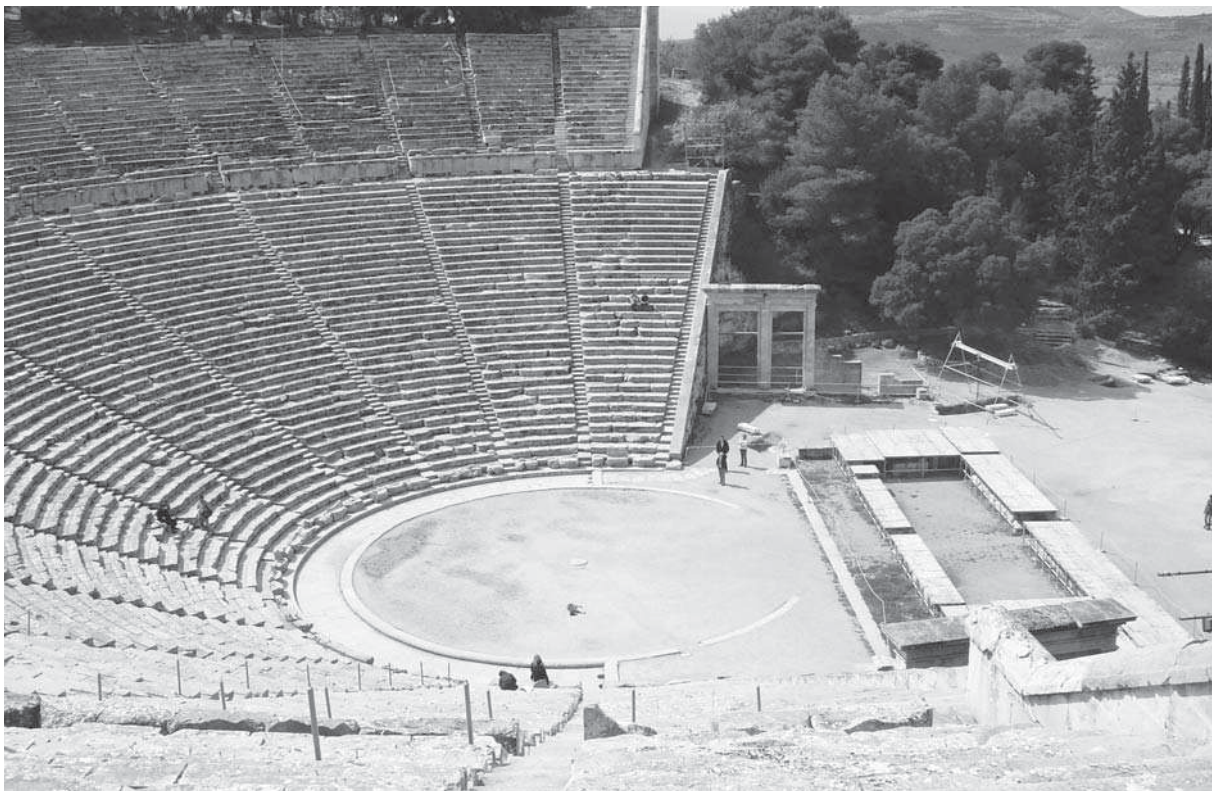
2η διδακτική ώρα

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες των τεσσάρων και δύο των πέντε ατόμων. Ζητείται από τις ομάδες των μαθητών να ανοίξουν τον Internet Explorer και στη μηχανή αναζήτησης του google να γράψουν: βικιπαίδεια και στη μηχανή αναζήτησης της σελίδας αυτής να γράψουν η 1^η ομάδα: «Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος» (ταινία), η 2^η ομάδα: «Ψάχνοντας το Νέμο» (ταινία) η 3^η ομάδα: «Ο Ιντιάνα Τζόουνς και ο ναός του χαμένου θησαυρού» (ταινία) και η 4^η ομάδα: «Ο βασιλιάς των λιονταριών» (ταινία). Κατόπιν δίνονται συμβουλές στους μαθητές κάθε ομάδας να διαβάσουν τα σχόλια του αρχικού κειμέ-

νου, την αναλυτική πλοκή της ταινίας, να δουν την αφίσα της ταινίας επισημαίνοντας τους συντελεστές της, στη συνέχεια να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 2 (1η Ομάδα, 2η Ομάδα, 3η Ομάδα, 4η Ομάδα) και κάθε ομάδα να παρουσιάσει και να σχολιάσει στις άλλες ομάδες την ταινία με την οποία ασχολήθηκε. Αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία από όλες τις ομάδες, οι μαθητές ανακαλύπτουν ότι κατά την παρουσίαση μιας ταινίας πρέπει να αναφέρονται το είδος της ταινίας, ο τίτλος, οι συντελεστές (σκηνοθέτης, σεναριογράφος, πρωταγωνιστές), η διάρκεια, η χώρα προέλευσής της και η χρονιά που παρουσιάστηκε και κατά το σχολιασμό πρέπει να αναφέρεται σε πολύ γενικές γραμμές η υπόθεση του έργου χωρίς να αποκαλύπτεται το τέλος και η γνώμη του θεατή για το έργο. Γίνεται και ο σχετικός πίνακας. Στο τέλος της ώρας ζητείται από τις ομάδες των μαθητών να πάρουν συνέντευξη από όλους τους μικρότερους συμμαθητές τους για το είδος των ταινιών που τους αρέσει, να καταγράψουν τις απαντήσεις και να τις φέρουν στο επόμενο μάθημα.

3η διδακτική ώρα

Οι ομάδες των μαθητών φέρνουν τις καταγεγραμμένες απαντήσεις και καλούνται να ανοί-



Το θέατρο της Επιδαύρου

ξουν ένα υπολογιστικό φύλλο (Excel), και στην πρώτη στήλη να γράψουν τα είδη των ταινιών και στη δεύτερη στήλη τα αριθμητικά δεδομένα. Έπειτα τους ζητείται να αποδώσουν με γράφημα πίτας τα αποτελέσματά τους, να ανακοινώσουν τα συμπεράσματά τους στις άλλες ομάδες και να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 3, όπου τους ζητείται να αντιγράψουν και να επικολλήσουν την προηγούμενη εργασία τους και να την αποθηκεύσουν με το όνομα ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ σε φάκελο που θα δημιουργήσουν στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ τους με το όνομα ΑΓΑΠΗΜΕΝΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ. Κατόπιν με το λογισμικό παρουσίασης οι μαθητές θυμούνται τα επίθετα σε -ης, -ης, -ες και το επίθετο πολύς και τους ζητείται να κάνουν τις ασκήσεις 1 και 2 που είναι φτιαγμένες με το λογισμικό Hot Potatoes.

4η διδακτική ώρα

Στο διαδραστικό πίνακα της τάξης προβάλλονται οι παρουσιάσεις παιδικών ταινιών που έχουν παιχτεί στον κινηματογράφο τα προηγούμενα χρόνια. Οι μαθητές καλούνται να διαβάσουν τις παρουσιάσεις των ταινιών, να τις σχολιάσουν και να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 4 που τους έχει μοιραστεί. Μόλις τελειώσουν τους ζητείται να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 5 όπου πρέπει να παρουσιάσουν περιληπτικά την αγαπημένη τους ταινία.

5η διδακτική ώρα

Οι μαθητές πρώτα διαβάζουν σε ζευγάρια στους Η/Υ τους το κείμενο «Ο Οθέλλος» και καλούνται να ξεκλειδώσουν το κείμενο με ερωτήσεις όπως: Τι πρόκειται να κάνουν η Άννα και η Μαρούλα; Τι χρειάζονται για να οργανώσουν την παράστασή τους; Γιατί τα δυο κορίτσια δυσκολεύονται να βρουν σεντόνια για την παράστασή τους; Ποιους ρόλους θα υποδυθεί καθεμιά τους; Πότε είναι η πρεμιέρα της παράστασης; Τι γράφει η διαφήμιση για την παράσταση; Πού παίζονται συνήθως οι παραστάσεις σήμερα; Ποια θέατρα γνωρίζετε; Ας δούμε μερικά θέατρα από το παρελθόν έως σήμερα. Ας δούμε ένα αρχαίο θέατρο και ας γνωρίσουμε τα μέρη του. Ας επισκεφτούμε το αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου. Έπειτα ζητείται από τους μαθητές να αναζητήσουν στο ηλεκτρονικό λεξικό Τριανταφυλλίδη λήμματα, να τα αντιγράψουν και να τα επικολλήσουν σε μια καινούρια σελίδα του

επεξεργαστή κειμένου που θα την ονομάσουν Λεξικό και να την αποθηκεύσουν στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ τους. Κατόπιν καλούνται να ξαναδιαβάσουν την τελευταία παράγραφο του κειμένου «Ο Οθέλλος» και να υπογραμμίσουν με κόκκινο τους χρονικούς προσδιορισμούς. Για να θυμηθούν ποιος είναι ο ρόλος των χρονικών προσδιορισμών βλέπουν και τον αντίστοιχο πίνακα. Τέλος ενθαρρύνονται να συμπληρώσουν το Φύλλο Εργασίας 6, όπου τους ζητείται να χρησιμοποιήσουν τους χρονικούς προσδιορισμούς που υπογράμμισαν γράφοντας μια μικρή ιστορία στην οποία θα αφηγούνται σύντομα μια δική τους εμπειρία από θεατρική παράσταση.

6η διδακτική ώρα

Στην αρχή ζητείται από τους μαθητές να βρουν τις λέξεις σ' ένα κρυπτόλεξο και στη συνέχεια στο διαδραστικό πίνακα της τάξης προβάλλεται η φράση «Παίζω θέατρο» και οι μαθητές ρωτιούνται αν η συγκεκριμένη φράση είναι κυριολεκτική ή μεταφορική και πότε τη χρησιμοποιούμε. Το ίδιο γίνεται και με την πρόταση «Μόλις έμαθε ότι θα έβλεπαν την αγαπημένη του παράσταση, έφυγε σαν σφαίρα». Οι μαθητές καλούνται να θυμηθούν τι σχήμα λόγου είναι η έκφραση «σαν σφαίρα» και πότε τη χρησιμοποιούμε. Έπειτα προβάλλονται και οι αντίστοιχες διαφάνειες για να θυμηθούν πώς χρησιμοποιούνται η κυριολεξία, η μεταφορά και η παρομοίωση. Κατόπιν τους ζητείται να κάνουν την άσκηση 3 που είναι φτιαγμένη με το λογισμικό Hot Potatoes, το Φύλλο Εργασίας 7 που τους έχει μοιραστεί και να λύσουν το σταυρόλεξο που ακολουθεί.

7η διδακτική ώρα

Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες των τεσσάρων και δύο των πέντε ατόμων. Καλούνται να ανοίξουν το φάκελο Παρουσίαση που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας των υπολογιστών τους και αφού παρατηρήσουν: οι μαθητές της 1ης ομάδας τις αφίσες, οι μαθητές της 2ης ομάδας τις προσκλήσεις, οι μαθητές της 3ης ομάδας την ανακοίνωση και οι μαθητές της 4ης ομάδας το πρόγραμμα, να παρουσιάσουν στις άλλες ομάδες τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ενημερωτικών κειμένων που επεξεργάστηκαν προκειμένου να ανακαλύψουν τη δομή τους και τα χαρακτηριστικά τους στοιχεία. Στη συνέχεια οπτικοποιούνται οι βασικές πληρο-



Ο Τσάρλυ Τσάπλιν

φορίες καθενός από τα παραπάνω ενημερωτικά κείμενα. Τέλος δίνεται στους μαθητές το Φύλλο Εργασίας 8 (1η Ομάδα, 2η Ομάδα, 3η Ομάδα, 4η Ομάδα) όπου καλούνται να συμπληρώσουν τα χαρακτηριστικά στοιχεία των ενημερωτικών κειμένων για τη θεατρική παράσταση που πρόκειται να ανεβάσουν στη γιορτή της 25^{ης} Μαρτίου.

8η διδακτική ώρα

Οι μαθητές συνεχίζουν να εργάζονται σε ομάδες και ενθαρρύνονται στην αναζήτηση στο διαδίκτυο εικόνων σχετικές με το θέμα της 25^{ης} Μαρτίου. Έπειτα παροτρύνονται να δημιουργήσουν με τη χρήση του επεξεργαστή κειμένου αφίσες, προσκλήσεις και ανακοινώσεις για τη θεατρική παράσταση που θα ανεβάσουν

την 25^η Μαρτίου, να τις εκτυπώσουν και να παρουσιάσουν τις εργασίες τους. Τέλος καλούνται να αναρτήσουν την πιο ολοκληρωμένη ανακοίνωση στο ιστολόγιο της δασκάλας τους.

Τα εργαλεία

Το λογισμικό παρουσίασης Power Point θα χρησιμοποιηθεί στην αφόρμηση αλλά και σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος. Με το λογισμικό γενικής χρήσης (Word) θα δημιουργηθούν τα φύλλα εργασίας και θα καταγραφούν κάποιες φορές οι πληροφορίες που θα αντλήσουν από το ηλεκτρονικό λεξικό. Το ηλεκτρονικό λεξικό θα χρησιμοποιηθεί για την εξήγηση άγνωστων λημμάτων. Η ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια (el.Wikipedia) θα χρησιμοποι-

ηθεί στην αναζήτηση πληροφοριών. Το λογισμικό Hot Potatoes θα χρησιμοποιηθεί για την εξάσκηση συγκεκριμένων γραμματικών φαινομένων. Τα συγκεκριμένα βίντεο θα χρησιμοποιηθούν για την πρόσληψη γνώσεων και περεταίρω συζήτηση. Το λογισμικό γενικής χρήσης (Excel) θα χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία πινάκων δεδομένων και την απόδοση γραφήματος των αποτελεσμάτων συνέντευξης από τους μαθητές και για τη δημιουργία του κρυπτόλεξου και του σταυρόλεξου. Το ιστολόγιο θα χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση ανάρτησης εικόνας και κειμένου.

Οι πηγές

Τα μέλη της κάθε ομάδας για να πετύχουν αυτά που τους ζητούνται, μπορούν να επισκεφτούν συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους (όπως Βικιπαίδεια, ηλεκτρονικό λεξικό Τριανταφυλλίδη) αλλά και με υπερσυνδέσεις σε αποθηκευμένα αρχεία.

Αξιολόγηση

Η Αξιολόγηση γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου. Οι μαθητές γνωρίζουν από την αρχή του σεναρίου τα κριτήρια και τις διαδικασίες αξιολόγησης και συμμετέχουν στη συνεχή αναδιαμόρφωσή τους. Μέσα από τις δραστηριότητες κάθε μαθητής εμπλέκεται είτε ατομικά είτε ομαδικά σε διαδικασίες και τεχνικές αξιολόγησης που συμβάλλουν στην αγωγή του ως δέκτη και πομπού μηνυμάτων, αναπτύσσοντας την ικανότητά του να επιλέγει. Μ' αυτόν τον τρόπο δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στην αυτοαξιό-

λόγηση, την αυτοβελτίωση, την ετεροαξιολόγηση και στη συλλογική αξιολόγηση. Τα λάθη των μαθητών αξιοποιούνται μέσα από συζητήσεις που ακολουθούν μετά το πέρας των δραστηριοτήτων που προτείνονται και χρησιμεύουν για την ανατροφοδότηση της διδακτικής διαδικασίας. Συγκεκριμένα η αξιολόγηση των μαθητών γίνεται αναφορικά με:

- Την ανάπτυξη πρωτοβουλιών στην εκτέλεση των μαθησιακών έργων.
- Τη συνεργασία και τη διαμαθητική επικοινωνία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των ομάδων και της σχολικής τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.
- Την αξιοποίηση διαδικτυακών διευθύνσεων και λογισμικών προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες και να παράγουν υλικό από κείμενα και εικόνες, τα οποία παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.
- Τις απαντήσεις σε ερωτήσεις ανοιχτού και κλειστού τύπου.
- Τα κείμενα που έχουν παραχθεί από τους μαθητές.
- Τις λύσεις στο κρυπτόλεξο και το σταυρόλεξο.
- Τα Φύλλα Εργασίας.

Επέκταση της δραστηριότητας

Το σενάριο θα επεκταθεί και στο μάθημα της Θεατρικής Αγωγής όπου οι μαθητές θα υποδυθούν τους ρόλους τους για να παρουσιάσουν τη δική τους θεατρική παράσταση αλλά και στο μάθημα των Εικαστικών όπου θα φτιάξουν σκηνικά και αξεσουάρ για τη συγκεκριμένη παράσταση ή θα κατασκευάσουν κινηματογραφική μηχανή προβολής και θεατρικές κούκλες, χρησιμοποιώντας απλά υλικά. Επίσης ένα μέρος του σεναρίου, συγκεκριμένα η α' δραστηριότητα της 3ης διδακτικής ώρας, θα επεκταθεί και στο μάθημα των Μαθηματικών στην 4^η θεματική ενότητα: «Συλλογή και Επεξεργασία Δεδομένων» για να επισημανθεί ότι, όταν οι μαθητές έρχονται σ' επαφή με την έρευνα και συλλέγουν δεδομένα μπορούν να τα οργανώσουν και να τα παρουσιάσουν με τη μορφή εικόνας. Τέλος την ώρα της Σχολικής Ζωής θα προβάλλονται ταινίες ή αποσπάσματα ταινιών στους μαθητές και θα συνοδεύονται από ερωτηματολόγιο, το οποίο θα χρησιμεύει σαν βάση εμπύχωσης της συζήτησης και οι ερωτήσεις θα

αφορούν το θέμα, την πλοκή, τους χαρακτήρες ή τα δομικά χαρακτηριστικά της ταινίας και θα ενεργοποιούν το στοχασμό των μαθητών και θα τους προτρέπουν τόσο σε αναλυτική σκέψη όσο και σε δημιουργική δραστηριότητα. Επίσης οι μαθητές θα συμμετάσχουν και στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα «Πάμε σινεμά;» με στόχο να έρθουν σε επαφή με την τέχνη του κινηματογράφου και την κατανόηση των βασικών αρχών της οπτικοακουστικής αφήγησης, γεγονός ιδιαίτερα κρίσιμο σε μια εποχή που η εικόνα έχει αναδειχθεί σε κυρίαρχο μέσο μετάδοσης πληροφοριών, μεταφοράς γνώσης και επικοινωνίας, διαμορφώνοντας την προσωπικότητα των νέων ανθρώπων και επηρεάζοντας καθοριστικά την αντίληψή τους για τον κόσμο που τους περιβάλλει.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή, Στ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα
- Βιβλίο δασκάλου, Στ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα
- Βιβλία για την εκπαίδευση, Γλώσσα Στ' Δημοτικού, Εκδόσεις Ξιφαράς, 2008, Αθήνα
- Ματσαγγούρας Γ. Ηλίας, Η σχολική τάξη (τόμος Α'), 2001, Αθήνα
- Πυργιωτάκης Ε. Ιωάννης, Εισαγωγή στην Παιδαγωγική Επιστήμη, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, 2000, Αθήνα
- Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών, Τόμος Γ', «Αξιοποίηση των Τεχνών στην Εκπαίδευση», Σεπτέμβριος 2011

Δικτυογραφία

- ΗΘΟΠΟΙΟΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΦΩΣ - YouTube (30-01-2012)
- Birth of cinema (with Greek subtitles) Η γέννηση του κινηματογράφου - YouTube (30-01-2012)
- ΘΕΑΤΡΟ ΕΠΙΔΑΥΡΟΥ - YouTube (30-01-2012)
- Google (30-01-2012)
- Βικιπαίδεια (30-01-2012)
- http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html (30-01-2012)
- <http://www.karmenrouggeri.gr/> (30-01-2012)
- <http://menykarava.blogspot.com/> (30-01-2012)
- <http://dmitakos.blogspot.com/search/label/%CE%93%CE%9B%CE%A9%CE%A3%CE%A3%CE%91?updated-max=2011-05-20T22%3A17%3A00%2B03%3A00&max-results=20> (30-01-2012)

Φύλλο Εργασίας 1

Όνόματα μαθητών:

Ημερομηνία:

Απαντήστε στις παρακάτω ερωτήσεις σύμφωνα με αυτά που παρακολουθήσατε στο βίντεο:

- Πότε τραβήχτηκε η α' φωτογραφία;
- Ποιος έφτιαξε την α' κινούμενη εικόνα;
- Ποιοι ήταν οι α' κινηματογραφιστές και ποια ήταν η ταινία τους που γυρίστηκε και δόθηκε στη δημοσιότητα το 1895;
- Ποιος ήταν ο «πατέρας» των ειδικών εφέ;
- Ποια ήταν η α' ταινία επιστημονικής φαντασίας;
- Πότε ξεκίνησε ο ήχος στον κινηματογράφο και ποια ήταν η πρώτη ταινία με ήχο;
- Τι σας έκανε μεγαλύτερη εντύπωση στο βίντεο που παρακολουθήσατε;

Φύλλο Εργασίας 2

1η Ομάδα

Όνόματα μαθητών:

Ημερομηνία:

Τίτλος:

Σκηνοθέτης:

Πρωταγωνιστές:

Διάρκεια:

Μουσική:

Χώρα προέλευσης:

Πότε γυρίστηκε:

Γράψτε περιληπτικά την υπόθεση του έργου:



Φύλλο Εργασίας 2

2η Ομάδα

Όνόματα μαθητών:

Ημερομηνία:

Τίτλος:

Σκηνοθέτης:

Πρωταγωνιστές:

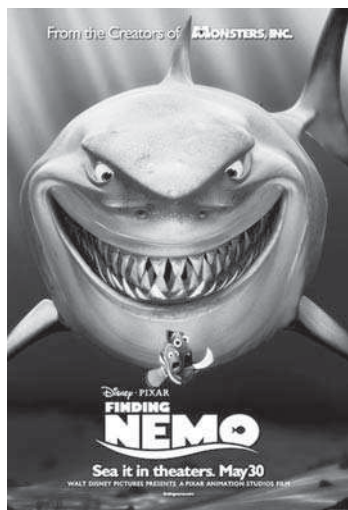
Διάρκεια:

Μουσική:

Χώρα προέλευσης:

Πότε γυρίστηκε:

Γράψτε περιληπτικά την υπόθεση του έργου:



Φύλλο Εργασίας 2

3η Ομάδα

Όνόματα μαθητών:

Ημερομηνία:

Τίτλος:

Σκηνοθέτης:

Πρωταγωνιστές:

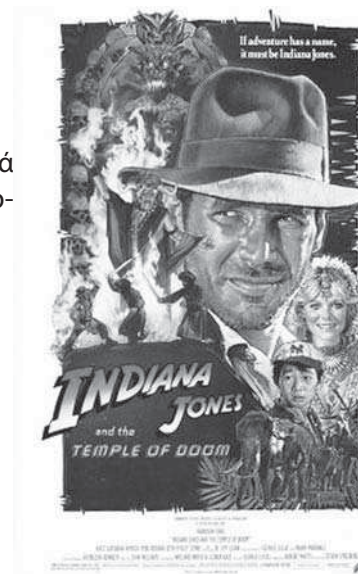
Διάρκεια:

Μουσική:

Χώρα προέλευσης:

Πότε γυρίστηκε:

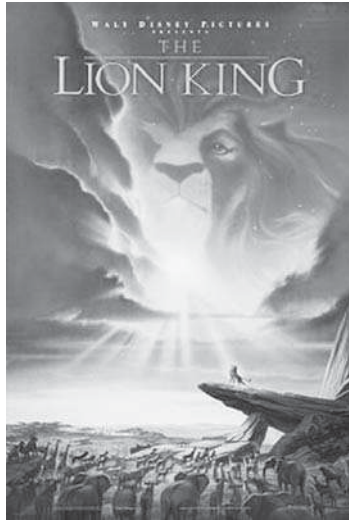
Γράψτε περιληπτικά την υπόθεση του έργου:



Φύλλο Εργασίας 2 4η Ομάδα

Όνομα μαθητών:
Ημερομηνία:

Τίτλος:
Σκηνοθέτης:
Πρωταγωνιστές:
Διάρκεια:
Μουσική:
Χώρα προέλευσης:
Πότε γυρίστηκε:
Γράψτε περιληπτικά την υπόθεση του έργου:



Φύλλο Εργασίας 3

Όνομα μαθητών:
Ημερομηνία:

- Αντιγράψτε και επικολλήστε εδώ την εργασία που κάνατε στο υπολογιστικό φύλλο.
- Αποθηκεύστε αυτό το φύλλο εργασίας με το όνομα ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας σας που θα τον ονομάσετε ΑΓΑΠΗΜΕΝΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ.

Φύλλο Εργασίας 4

Όνομα μαθητή:
Ημερομηνία:

Ποια ταινία θα δεις, αν:

- Σου αρέσουν τα κινούμενα σχέδια;
- Σου αρέσουν οι κωμωδίες;
- Διαβάζεις κόμικς;
- Ενδιαφέρεσαι για τα ζώα;
- Μαθαίνεις γαλλικά και σου αρέσει ο γαλλικός κινηματογράφος;



Στην ταινία « Ο Αστερίξ στους Ολυμπιακούς Αγώνες »:

- Ποιος είναι ο σκηνοθέτης;
- Ποιοι ηθοποιοί παίζουν;
- Πού και πότε γυρίστηκε;
- Πόσο διαρκεί;
- Γιατί ο Αστερίξ παίρνει μέρος στους Ολυμπιακούς Αγώνες;

- Σε ποιους απευθύνεται κυρίως η ταινία;

- Ποια ταινία φαίνεται να είναι η πιο αξιόλογη; Από πού το καταλαβαίνεις;

Στην κριτική της ταινίας διαβάζουμε: « σε μια κωμωδία με **σαφή** στόχο το εφηβικό κοινό ». Θυμήσου την κλίση και την ορθογραφία των επιθέτων σε -ης, -ης, -ες και συμπλήρωσε το κείμενο με τα επίθετα της παρένθεσης:

(δηλητηριώδης, συγγενής, καρδιοπαθής, μανιώδης, προσεχής)

Τον μήνα θα παιχτεί στον κινηματογράφο η ταινία « Οδύσσεια ».

Είμαστε μακρινοί

Τα μανιτάρια είναι θανατηφόρα.

Ήταν κάποτε καπνίστριες.

Τώρα όμως είναι

Φύλλο Εργασίας 5

Όνομα μαθητή:
Ημερομηνία:

Παρουσίασε περιληπτικά την αγαπημένη σου ταινία και σχολίασέ τη χωρίς να αποκαλύψεις το τέλος.



Φύλλο Εργασίας 6

Όνομα μαθητή:
Ημερομηνία:

Χρησιμοποίησε τους χρονικούς προσδιορισμούς που υπογραμμίσαμε με κόκκινο στην τελευταία παράγραφο του κειμένου «Ο Οθέλλος» για να γράψεις μια μικρή ιστορία, όπου θα αφηγήσαι σύντομα μια δική σου εμπειρία από θεατρική παράσταση.

...Και τα σχέδια για τη θεατρική παράσταση προχωρούν. Οι ρόλοι μοιράζονται κανονικά κι η πρεμιέρα ορίζεται για την Κυριακή το απόγευμα. Τα σεντόνια με τα σκοινιά και τα μανταλάκια της μπουγάδας εξασφαλίζονται. Σειρά έχουν τα κοστούμια, μετά οι πρόβες, τα εισιτήρια και τέλος η σχετική διαφήμιση. Έτσι την Παρασκευή μία χασαπόκολλα κάνει την εμφάνισή της εκεί στον τοίχο δίπλα στη βρύση, κολλημένη με μπόλικο νερωμένο αλεύρι:

Φύλλο Εργασίας 7

Όνομα μαθητή:
Ημερομηνία:

Να γράψεις μία μεταφορική φράση δίπλα σε κάθε κυριολεκτική φράση και το αντίστροφο:

Κυριολεκτική φράση	Μεταφορική φράση
Μου άνοιξε την πόρτα.	
Έχασε το πορτοφόλι του.	
	Για να κόψω δρόμο περνάω από το πάρκο.
	Δεν παίρνει από λόγια.

Να χρησιμοποιήσεις τα παρακάτω επίθετα σε μικρές φράσεις με την κυριολεκτική και τη μεταφορική τους σημασία, όπως στο παράδειγμα:

(βαρύς, σκληρός, ζεστός, ατσαλένιος)

Κυριολεξία	Μεταφορά
Βαθύς ποταμός	Βαθύς ύπνος

Να γράψεις τι σημαίνουν οι παρακάτω μεταφορικές εκφράσεις:

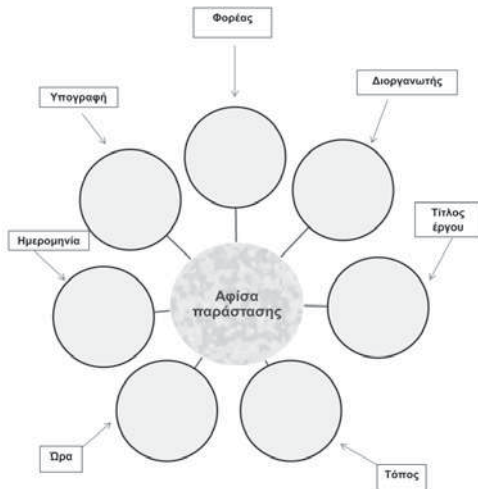
Έχω τις μαύρες μου.	
Άργησε να μπει στο νόημα.	
Τον δουλεύουν όλοι ψιλό γαζί.	

Να γράψεις τρεις παρομοιώσεις με καθεμιά από τις παρακάτω λέξεις: λεμόνι, κυπαρίσσι, λαγός:

Φύλλο Εργασίας 8 1η Ομάδα

Όνοματα μαθητών:
Ημερομηνία:

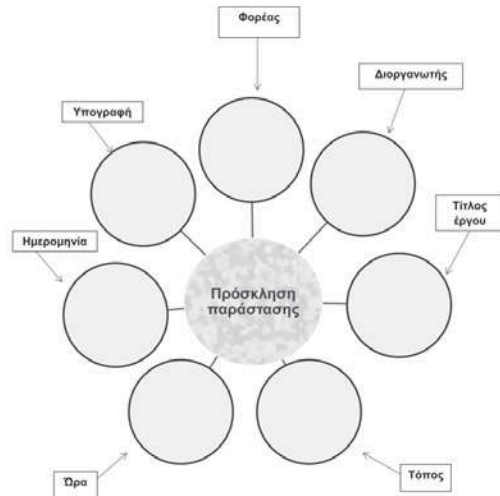
Συμπληρώστε τα χαρακτηριστικά του παρακάτω ενημερωτικού κειμένου για τη θεατρική παράσταση που θ' ανεβάσουμε στη γιορτή της 25ης Μαρτίου



Φύλλο Εργασίας 8 2η Ομάδα

Όνοματα μαθητών:
Ημερομηνία:

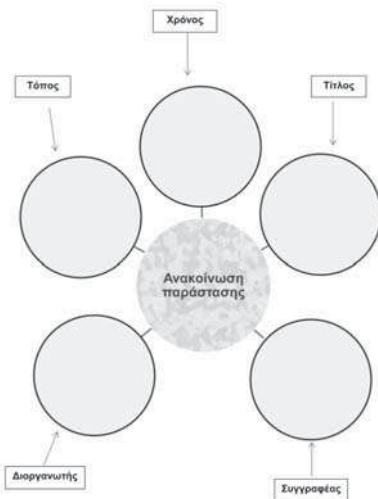
Συμπληρώστε τα χαρακτηριστικά του παρακάτω ενημερωτικού κειμένου για τη θεατρική παράσταση που θ' ανεβάσουμε στη γιορτή της 25ης Μαρτίου



Φύλλο Εργασίας 8 3η Ομάδα

Όνοματα μαθητών:
Ημερομηνία:

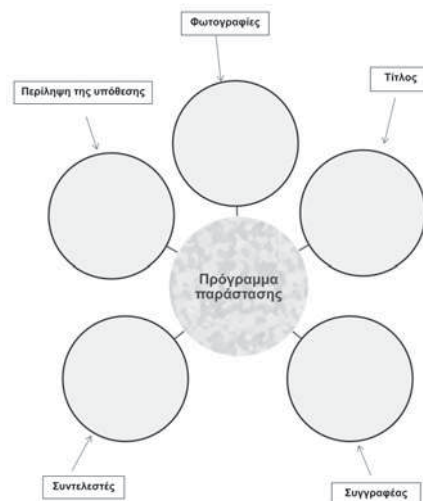
Συμπληρώστε τα χαρακτηριστικά του παρακάτω ενημερωτικού κειμένου για τη θεατρική παράσταση που θ' ανεβάσουμε στη γιορτή της 25ης Μαρτίου



Φύλλο Εργασίας 8 4η Ομάδα

Όνοματα μαθητών:
Ημερομηνία:

Συμπληρώστε τα χαρακτηριστικά του παρακάτω ενημερωτικού κειμένου για τη θεατρική παράσταση που θ' ανεβάσουμε στη γιορτή της 25ης Μαρτίου



Μες στο μουσείο

του Θεοδόσιου Κουκουβίνου

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες

Το σενάριο υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ χρησιμοποιώντας:

- περιβάλλοντα πρακτικής γραμματισμού (λογισμικό επεξεργαστή κειμένου γενικής χρήσης).
- περιβάλλον υπολογιστικού φύλλου.
- συστήματα έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας (πρόγραμμα ζωγραφικής και γραφικών γενικής χρήσης-RNA).
- περιβάλλοντα διερεύνησης και ανακάλυψης (εκπαιδευτικά λογισμικά Γλώσσας Ε- ΣΤ' Δημοτικού).
- Εκπαιδευτικό λογισμικό HOT POTATOES.
- το λογισμικό ανάπτυξης διαδραστικών διαδραστικών Smart notebook που συνοδεύει το διαδραστικό πίνακα αφής που θα χρησιμοποιηθεί.
- Πολυμεσικά εργαλεία(power point, video, cd).

Ειδικότερα, η προσφορά των ανωτέρω εργαλείων είναι ότι:

- Το **λογισμικό επεξεργασίας κειμένου** μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές, οι οποίοι πειραματίζονται και καταλήγουν σε δικά τους κείμενα μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον που καλλιεργεί τη γλωσσική τους έκφραση και δημιουργικότητα.

Το σενάριο αφορά το γνωστικό αντικείμενο ΓΛΩΣΣΑΣ της ΣΤ' τάξης, ενότητα 16, μάθημα « ΜΟΥΣΕΙΑ» και έχει ως στόχο την «Παραγωγή αφηγηματικών, περιγραφικών και επιχειρηματολογικών κειμένων με χρήση ενεργητικής και παθητικής σύνταξης καθώς και την παραγωγή αιτιολογικών προτάσεων».

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, εφόσον αποτελεί θέμα ενότητων στα βιβλία Γλώσσας, Μαθηματικών και Γεωγραφίας της ΣΤ' τάξης και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος

Γλώσσα: Παραγωγή αφηγηματικών, περιγραφικών και επιχειρηματολογικών κειμένων, χρήση ενεργητικής και παθητικής σύνταξης, αιτιολογικών προτάσεων, επανάληψη γραμματικών φαινομένων, όπως κλίση λογίων ρημάτων, συντακτικών φαινομένων, όπως μεταβατικά και αμετάβατα ρήματα, υποκείμενο, αντικείμενο, κατηγορούμενο.

Μαθηματικά: Εύρεση ποσοστών και δημιουργία γραφημάτων.

Γεωγραφία: Προσανατολισμός, δημιουργία χάρτη.

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 48

Πλαίσιο εφαρμογής • 50

Στόχοι σεναρίου • 51

Πορεία διδασκαλίας • 52

Αξιολόγηση • 56

Επέκταση της δραστηριότητας • 57

Βιβλιογραφία • 57

Φύλλα Εργασίας • 58

- Το **λογισμικό υπολογιστικό φύλλο** υποβοηθά τους μαθητές στην οργάνωση, επεξεργασία και την παρουσίαση αριθμητικών δεδομένων. Συνιστά, επομένως, έναν εύχρηστο τρόπο για υπολογιστική μοντελοποίηση δεδομένων και πληροφοριών.
- Το **λογισμικό ζωγραφικής και σχεδίασης**, σαν ένα απλό και εύχρηστο εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, προωθεί τη δημιουργική έκφραση.
- Τα **εκπαιδευτικά λογισμικά της Γλώσσας και Hot Potatoes** προσφέρονται ως υποστηρικτικό υλικό για την αποτίμηση με συστηματικό τρόπο του αποτελέσματος της διδακτικής διαδικασίας.
- Το **λογισμικό ανάπτυξης διαδραστικών δραστηριοτήτων Smart notebook**, σαν ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον ανάπτυξης σελίδων, στις οποίες μπορούν να ενσωματωθούν όλα τα είδη αρχείων και να συνδυαστούν με ποικίλους τρόπους και με πληθώρα έτοιμων εργαλείων, προάγει την αλληλεπίδραση με το μαθητή.
- Το **λογισμικό παρουσίασης (Power Point)** λειτουργεί ως γνωστικό εργαλείο και διευκολύνει την επικοινωνία και την ανταλλαγή των απόψεων και αποτελεσμάτων των ομάδων με το σύνολο της τάξης.

Προστιθέμενη αξία

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης (κοινωνικός εποικοδομισμός, με εκπροσώπους τους Vygotsky, Doise, Mugny και Wenger) υποστηρίζουν ότι η μάθηση συντελείται μέσα σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια και ουσιαστικά δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα σε συγκεκριμένες επικοινωνιακές περιστάσεις και μέσω της υλοποίησης κοινών δραστηριοτήτων (common activities). Έτσι ο μαθητής δεν κατασκευάζει την προσωπική του γνώση μέσα σε ένα πολιτισμικό και επικοινωνιακό κενό αλλά πάντοτε μέσα σε ευρύτερα πλαίσια στα οποία η γνώση δημιουργείται και σηματοδοτείται.

Το συγκεκριμένο σενάριο λαμβάνει υπόψη του τις θεωρίες αυτές και είναι σχεδιασμένο έτσι, ώστε να ενθαρρύνει τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών και γενικά την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Με τη διδακτική εκμετάλλευση των εκπαιδευτικών λογισμικών που δίνουν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης σε συνδυασμό με τη βιωματική

μάθηση(επίσκεψη στο μουσείο) επιτυγχάνεται η αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών μου για το γλωσσικό μάθημα και η αύξηση της συμμετοχής των παιδιών στη διαδικασία συνοικοδόμησης νόηματος.

Με άλλα λόγια, η λειτουργία των παιδιών-δασκάλου, ως μια μαθησιακή κοινότητα που επεξεργάζεται, παράγει και αναθεωρεί απόψεις και κείμενα, έχει σκοπό τη διεύρυνση των αναπαραστάσεων-οπτικών που έχει για ένα θέμα, το οποίο εμπίπτει στα ενδιαφέροντα των παιδιών και συνοικοδομεί γνώσεις.

Επιπλέον, τα παιδιά, μέσα από την παραγωγή και την εφαρμογή εννοιολογικών χαρτών και τη συνεχή αναθεώρησή τους αλλά και μέσα από την παραγωγή γραπτών κειμένων αντιλαμβάνονται πως η παραγωγή οποιασδήποτε μορφής γραπτού κειμένου είναι μια διαλογική διαδικασία που αναδύεται μέσα από την ενεργό εμπλοκή τους σε διαδικασίες συλλογής, σύγκρισης, καταγραφής και αναθεώρησης του περιεχομένου και της γλωσσικής του διατύπωσης.

Έτσι, οι μαθητές δίνουν έμφαση όχι μόνο στο τελικό προϊόν αλλά και στη διαδικασία που οδηγεί σ' αυτό.

Παράλληλα, με το παρόν σενάριο επιτυγχάνεται η ανάπτυξη στάσεων σεβασμού, συλλογικότητας και κατανόησης ότι η μάθηση είναι μια ενεργητική διαδικασία.

Επιτυγχάνεται, επίσης, η ανάπτυξη της ικανότητας άσκησης κριτικής διαφόρων πρακτικών, καθώς και η ανάπτυξη της ικανότητας διαπραγμάτευσης των διαφορετικών γνώσεων με σεβασμό στην προσωπικότητα των συμμαθητών τους.

Τέλος, επιτυγχάνεται η ανάπτυξη της ικανότητας συνεργασίας για υλοποίηση κοινών δραστηριοτήτων (common activities), που έχουν νόημα για τους μαθητές.

Γνωστικά- Διδακτικά προβλήματα

Οι μαθητές γνωρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό τη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού της ΓΛΩΣΣΑΣ Ε'-ΣΤ' Δημοτικού, του κειμενογράφου, του προγράμματος παρουσιάσεων power point, του προγράμματος υπολογιστικών φύλλων(excel), του προγράμματος ζωγραφικής των WINDOWS και του λογισμικού HOT POTATOES.

Γι' αυτό και η εκπόνηση των εργασιών δεν χρειάζεται ιδιαίτερες επισημάνσεις και εξηγήσεις.

Στις ελάχιστες περιπτώσεις που κάποια ομάδα αντιμετωπίζει δυσκολίες επεμβαίνω συμβουλευτικά αλλά προπάντων διακριτικά. Η διακρικότητά μου έγκειται στο γεγονός ότι η οικοδόμηση γνώσης αποτελεί προνόμιο των μαθητών. Η δική μου συμβολή κατατείνει στη συνεργασία της μαθησιακής κοινότητας, χωρίς να καθοδηγώ ως αυθεντία αλλά να συμβουλευώ ως ισότιμο μέλος της κοινότητας και να διευκολύνω τη συνεργατική οικοδόμηση γνώσης.

Στη χρήση του προγράμματος ζωγραφικής RNA, επειδή οι μαθητές δεν έχουν εξασκηθεί αρκετά, το φύλλο εργασίας είναι πιο αναλυτικό και όπου χρειάζεται, παρεμβαίνω. Επίσης, επειδή η ενότητα είναι επαναληπτική συγκεκριμένων γραμματικών και συντακτικών φαινομένων, τα προβλήματα που υπάρχουν σε κάποιους μαθητές λύνονται μέσα στις ομάδες με τη βοήθεια των συμμαθητών τους και με διακριτική δική μου παρέμβαση.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της **ΣΤ' τάξης** του Δημοτικού σχολείου

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου και θα χρησιμοποιηθούν οι Η/Υ καθώς και ο διαδραστικός πίνακας αφής.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών είναι πολύ σημαντικές ώστε να αποτελέσουν πρόσφορο έδαφος για την οικοδόμηση των νέων γνώσεων.

Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν τα γραμματικά και συντακτικά φαινόμενα που θα εμπεδωθούν στη συγκεκριμένη ενότητα (ενεργητική-παθητική σύνταξη, υποκείμενο - ρήμα - αντικείμενο - κατηγορούμενο, μεταβατικά-αμετάβαρα, αιτιολογικές προτάσεις, σχηματισμός λογίων ρημάτων).

Γνωρίζουν, ακόμη, τη δομή κειμένων αναφορικού και κατευθυντικού λόγου. Επίσης, οι μαθητές είναι, σε ικανοποιητικό επίπεδο, χρήστες Η/Υ, των εκπαιδευτικών λογισμικών και των λογισμι-

κών γενικής χρήσης (κειμενογράφος, πρόγραμμα παρουσίασης, υπολογιστικά φύλλα, πρόγραμμα ζωγραφικής windows). Επίσης, γνωρίζουν τη χρήση του διαδραστικού πίνακα.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν:

- Ηλεκτρονικοί υπολογιστές.
- Διαδραστικός πίνακας αφής.
- Λογισμικό ζωγραφικής και σχεδίασης.
- Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.
- Λογισμικό παρουσίασης.
- Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων.
- Λογισμικό ανάπτυξης διαδραστικών διδασκαλιών Smart notebook.
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό γλώσσας Ε' - ΣΤ' Δημοτικού.
- Λογισμικό HOT POTATOES
- Εκτυπωτής και memory sticks..
- Φύλλα εργασίας.
- Χαρτιά , μαρκαδόροι και μολύβια.
- Βιβλία και λεξικά.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Η τάξη, η οποία θα υλοποιήσει το σενάριο , είναι η ΣΤ' τάξη του 12^{ου} Δημοτικού Σχολείου Χαλκίδας. Αποτελείται από 9 κορίτσια και 8 αγόρια ηλικίας 11-12 ετών.

Οι μαθητές προέρχονται από εργατικές οικογένειες, οι οποίες ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για την πρόοδο και το μαθησιακό επίπεδο των παιδιών τους. Υπάρχουν στην τάξη 3 μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, που όμως από την αρχή της σχολικής χρονιάς έχει παρατηρηθεί ότι με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο μπορούν και ανταποκρίνονται στους διδακτικούς στόχους και έχουν βοηθηθεί πολύ με την συνεργασία των ομάδων τους. Πρέπει, ακόμη, να σημειωθεί ότι αυτοί οι μαθητές έχουν ιδιαίτερες δεξιότητες στα καλλιτεχνικά και πρωτοτυπία ιδεών.

Η τάξη είναι χωρισμένη σε 5 ομάδες, οι οποίες για τη συγκεκριμένη ενότητα έχουν οριστεί από εμένα με κριτήρια να είναι μεικτές και ισοδύναμες σε όλα τα επίπεδα. Θα πρέπει να σημειωθεί ότι σε κάθε ενότητα της γλώσσας οι ομάδες αλλάζουν με διαφορετικούς τρόπους επιλογής(κλήρωση, επιλογή των ίδιων των μαθητών κλπ.). Τρεις ομάδες

αποτελούνται από τρεις(3) μαθητές και δύο ομάδες αποτελούνται από τέσσερις(4) μαθητές. Τα ονόματα των ομάδων είναι: **ΣΦΗΚΕΣ, ΤΣΑΚΑΛΙΑ, SUPER ΜΑΘΗΤΕΣ, ΑΠΑΙΚΤΟΙ ΚΑΙ ΑΤΑΚΤΟΙ.**

Το σενάριο θα υλοποιηθεί με ομαδοσυνεργατική μέθοδο, καταϊγισμό ιδεών, παιχνίδι ρόλων, ανακαλυπτική μέθοδο και χιονοστιβάδα ιδεών.

Αυτές οι διδακτικές μέθοδοι, η εμπύχωση, η καθοδήγηση, η παροχή κινήτρων στους μαθητές και ο συντονισμός της διδασκαλίας από εμένα οδηγεί τους μαθητές στην ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης, στην ανάληψη πρωτοβουλιών, στο να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και να οικοδομούν τη νέα γνώση τους. Εκφράζουν απόψεις μέσα στην ομάδα αλλά και στην ολομέλεια, αξιολογούν τις απόψεις των συμμαθητών αλλά αυτοαξιολογούν και τις δικές τους απόψεις, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη.

Στόχοι του σεναρίου

Ο γενικός σκοπός του σεναρίου μας είναι να κατακτηθεί, στο βαθμό των δυνατοτήτων των μαθητών, ο σχετικός με το θέμα γλωσσικός και κοινωνικός γραμματισμός και να αναπτυχθεί ο κριτικός γραμματισμός τους.

Ειδικότερα, οι μαθητές με την ολοκλήρωση της διαδικασίας θα πρέπει:

Στόχοι σε επίπεδο γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν τα κύρια σημεία λογοτεχνικών κειμένων και βάσει αυτών να δημιουργούν περίληψη των κειμένων. (Δραστηριότητα 1β).
- Να ερμηνεύουν εννοιολογικούς χάρτες (Δραστηριότητα 1α).
- Να αναπτύσσουν αφηγηματικό και περιγραφικό κείμενο (Δραστηριότητα 2,3).
- Να περιγράφουν διαδρομή σε χάρτη (Δραστηριότητα 4).
- Να διακρίνουν το λόγια ρήματα και να είναι ικανοί να τα χρησιμοποιούν σε προτάσεις. (Δραστηριότητα 5).
- Να αναγνωρίζουν την ενεργητική και παθητική σύνταξη (Δραστηριότητα 6-7).
- Να μετατρέπουν κείμενα ενεργητικής σύνταξης σε παθητική και αντίστροφα (Δραστηριότητα 6).
- Να διακρίνουν τις αιτιολογικές προτάσεις και τη χρησιμότητα τους στο λόγο (Δραστηριότητα 8).

- Να αναγνωρίζουν μέσα σε κείμενα τους κύριους όρους της πρότασης.(Δραστηριότητα 10).
- Να συντάσσουν διαβαθμισμένης δυσκολίας (επίσημες) επιστολές (Δραστηριότητα 11).
- Να δημιουργούν πίνακες δεδομένων στο excel(Δραστηριότητα 3).
- Να αποδίδουν με γραφική παράσταση (στήλη) δεδομένα. (Δραστηριότητα 3).
- Να εντοπίζουν τα ιδιαίτερα υφολογικά χαρακτηριστικά των κειμένων, ώστε να κατανοήσουν τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται διαφορετικό ύφος σε κάθε κείμενο (Δραστηριότητα 7, 8, 11).
- Να διακρίνουν το λεξιλόγιο των υπό επεξεργασία κειμένων σε επίσημο ή ανεπίσημο. (Δραστηριότητα 7, 8, 11).

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να συντάσσουν αφηγηματικό κείμενο περιγραφικό και διαβαθμισμένης δυσκολίας (Δραστηριότητα 1-2).
- Να υπολογίζουν ποσοστά (Δραστηριότητα 3).
- Να κατασκευάζουν ραβδογράμματα (Δραστηριότητα 3).
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας (ΟΛΕΣ ΟΙ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ).
- Να επιδεικνύουν ικανότητες σύνταξης επίσημων άρθρων σε εφημερίδα και επίσημων επιστολών (Δραστηριότητα 7,11).
- Να εφαρμόζουν εννοιολογικούς χάρτες για να κατασκευάσουν κείμενα. (Δραστηριότητα 1β, 2, 4).

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- Να υιοθετήσουν πρότυπα κριτικής σκέψης και αυτοαξιολόγησης (όλες οι δραστηριότητες).
- Να εξοικειωθούν με την εξαγωγή συμπερασμάτων (Δραστηριότητα 3).
- Να επιλύσουν προβλήματα που δημιουργούνται μέσα στις ομάδες (όλες οι δραστηριότητες).
- Να παροτρύνουν τους συμμαθητές τους στην ανάπτυξη πρωτοβουλιών (όλες οι δραστηριότητες).
- Να προβληματιστούν για τη χρησιμότητα της αλληλοβοήθειας και της συνεργατικής μάθησης (όλες οι δραστηριότητες).
- Να αμφισβητήσουν την ατομική μάθηση και τον ανταγωνισμό (όλες οι δραστηριότητες)

Στόχοι ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών

- Να εξοικειωθούν έτι περαιτέρω στη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών και των λογισμικών γενικής χρήσης (όλες οι δραστηριότητες).
- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι απ' τον Η/Υ ως μέσο δημιουργικής έκφρασης, ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης (όλες οι δραστηριότητες).
- Να αναπτύξουν με τη βοήθεια του Η/Υ περιβάλλον δημιουργικής μάθησης και επικοινωνιακής σκέψης. (όλες οι δραστηριότητες).

Πορεία διδασκαλίας

1η - 2η διδακτική ώρα

Στην αρχή της πρώτης διδακτικής ώρας ενημέρωσα τα παιδιά για τον καινούριο ήρωα με τον οποίο θα ζήσουμε νέες περιπέτειες.

Αυτή τη φορά ο ήρωας μας ήταν ο Λάμπης, που τον γνωρίσαμε από το τραγούδι «μες στο μουσείο» και από τη δραματοποιημένη αφήγηση της περιπέτειάς του «το άγαλμα που κρύωνε».

Πρόβαλα στο διαδραστικό πίνακα το video του τραγουδιού

«μες στο μουσείο», που συνοδεύεται με εικόνες από το νέο μουσείο της Ακρόπολης (εικονική περιήγηση των παιδιών σε μουσείο).

Αμέσως μετά τα παιδιά άκουσαν την δραματοποιημένη αφήγηση του κειμένου «Το άγαλμα που κρύωνε».

Από την αρχή επέστησα την προσοχή των παιδιών να ακούσουν προσεκτικά το τραγούδι και την αφήγηση, γιατί αμέσως μετά θα τους ζητηθεί να περιγράψουν τον Λάμπη και την περιπέτειά του.

Ακολούθως, ζήτησα από τις ομάδες να μπου μέσω του Η/Υ τους, στο Φύλλο εργασίας 1, όπου πρέπει να περιγράψουν το Λάμπη και την ιστορία του, αντλώντας στοιχεία από την αφήγηση και από το τραγούδι.

Στη συνέχεια, προέτρεψα τις ομάδες να ανταλλάξουν την εργασία τους κυκλικά και να γίνουν οι απαραίτητες συμπληρώσεις. Η ανταλλαγή έγινε με τη χρήση memory sticks.

Τα κείμενα συμπληρώθηκαν με την εισαγωγή σχολίων (track changes) του κειμενογράφου και επέστρεψαν στις αρχικές ομάδες.

Αφού συμπληρώθηκαν τα κείμενα και επεστρεψαν στις

αρχικές ομάδες, πρότεινα στα παιδιά να μπου στο Σχεδιάγραμμα 1 και να διαπιστώσουν αν το διορθωμένο τους κείμενο έχει όλα τα στοιχεία του σχεδιαγράμματος και έτσι έγινε η αξιολόγηση της εργασίας α' του φύλλου εργασίας 1.

Η κάθε ομάδα τελειοποίησε την εργασία της και την ανακοίνωσε στη ολομέλεια.

Μετά τις τελικές διορθώσεις, αν υπάρχουν, τοποθέτησε την εργασία της στον ηλεκτρονικό της φάκελο «ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΓΛΩΣΣΑΣ».

Αμέσως μετά, οι μαθητές εκπόνησε την β' εργασία του Φύλλου εργασίας 1.

Στο τέλος της εργασίας πρότεινα στις ομάδες να μπου στο σχεδιάγραμμα 2 και να ελέγξουν αν η β' εργασία του φύλλου εργασίας 1 έχει όλα τα στοιχεία του Σχεδιαγράμματος 2.

Η κάθε ομάδα ΑΥΤΟΔΙΟΡΘΩΘΗΚΕ και ανακοίνωσε την εργασία της στην ολομέλεια.

Μετά τις τελικές διορθώσεις, αν υπάρχουν, η κάθε ομάδα τοποθέτησε τη εργασία της στον ηλεκτρονικό της φάκελο.

Ακολούθως, παρότρυνα τις ομάδες να ανοίξουν το Φύλλο εργασίας 2. Εκεί έγραψαν τη συνέχεια της φανταστικής ιστορίας. Επεσήμανα στις ομάδες ότι θα πρέπει πρώτα να φτιάξουν το σχεδιάγραμμα της ιστορίας, χρησιμοποιώντας το εκπαιδευτικό λογισμικό ΓΛΩΣΣΑΣ της Ε' ΣΤ' Δημοτικού.

Οι ομάδες ετοίμασαν την ιστορία τους και τις προβάλαμε στο διαδραστικό πίνακα.

Έγινε συζήτηση, διορθώσεις και συμπληρώσεις στις εργασίες.

Μετά την τελειοποίηση των εργασιών οι ομάδες τοποθέτησαν την εργασία τους στον ηλε-





κτρονικό τους φάκελο.

Στην συνέχεια, παρουσίασα στο διαδραστικό τα διαφορετικά μουσεία που βρήκε ο Λάμπης (κατάλογος μουσείων). Ένα από αυτά τα μουσεία είναι και το Σπαθάριο Μουσείο Καραγκιόζη.

Τότε, ένας μαθητής, ανέφερε ότι έχουμε και στη Χαλκίδα έκθεση με καραγκιοζοφιγούρες που έχει σχεδιάσει ο αείμνηστος Σκαρίμπας.

Με αφορμή την παρατήρηση του μαθητή ρώτησα τους μαθητές ποια άλλα μουσεία γνωρίζουν να υπάρχουν στην πόλη μας.

Οι μαθητές ανέφεραν το Αρχαιολογικό Μουσείο, το Βυζαντινό Μουσείο και το Λαογραφικό Μουσείο και πρότειναν να επισκεφθούμε το Αρχαιολογικό Μουσείο, επηρεασμένοι από τον ήρωά μας, τον Λάμπη, πράγμα το οποίο έκανα αποδεκτό.

3η - 4η διδακτική ώρα

Το σενάριο συνεχίστηκε μετά την επίσκεψή μας στο Αρχαιολογικό Μουσείο, όπου τους μαθητές τους περίμενε μια έκπληξη.

Ανακάλυψαν, από την ιστο-

ρία των εκθεμάτων, ότι στη γειτονιά του σχολείου μας (στο Πεδίο Βολής ή Βαθροβούνι) υπάρχει η ακρόπολη της Αρχαίας Χαλκίδας.

Τα παιδιά, επιστρέφοντας στο σχολείο, δημιούργησαν ένα ερωτηματολόγιο που το θέμα του ήταν αν γνωρίζουν οι μαθητές του σχολείου μας την ύπαρξη του αρχαιολογικού χώρου.

Μπαίνοντας στην τάξη μου ανακοίνωσαν την ύπαρξη του ερωτηματολογίου. Πήρα αφορμή και επανέφερα τη γνώση που είχαμε συνοικοδομήσει στην προηγούμενη συνάντησή μας και τους ζήτησα να μετατρέψουν σε ποσοστά τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου και να δημιουργήσουν σε υπολογιστικό φύλλο τα ανάλογο γράφημα εκπονώντας το Φύλλο εργασίας 3. Με την εκπόνηση της εργασίας 3 παρατήρησαν ότι η πλειονότητα των μαθητών δε γνώριζε την ύπαρξη του χώρου.

Συζητήσαμε, λοιπόν, στην ολομέλεια με ποιον τρόπο θα μπορούσαμε να κάνουμε το χώρο γνωστό στους υπόλοιπους μαθητές. Υπήρξαν πολλές ιδέες και τελικά καταλήξαμε ότι το πιο αποτελεσματικό μέτρο

για τη γνωριμία του αρχαιολογικού χώρου ήταν να γίνει μια έκθεση στην στεγασμένη είσοδο του σχολείου, όπου θα μπορούσαν να τη δουν όλοι οι μαθητές.

Συζητήσαμε και καταλήξαμε ότι τα θέματα που θα περιέχει θα είναι:

α) Περιγραφή του Αρχαιολογικού Μουσείου.

β) Οδικός χάρτης διαδρομής από το σχολείο στο μουσείο.

γ) Οδικός χάρτης διαδρομής από το σχολείο στο πεδίο βολής.

δ) Φωτογραφικό υλικό από την επίσκεψη στο μουσείο και των εκθεμάτων που βρέθηκαν στην αρχαία Ακρόπολη.

ε) Άρθρο για την αρχαία ακρόπολη.

στ) Κείμενο με εντυπώσεις των παιδιών από το μουσείο.

ζ) Επιστολή προς το Υπουργείο Πολιτισμού για αξιοποίηση και διαφήμιση της ακρόπολης της αρχαίας Χαλκίδας.

η) Έκθεση ζωγραφικής με θέμα: «Πώς φαντάζομαι την αρχαία Ακρόπολη της Χαλκίδας».

Τα παιδιά σκέφτηκαν να δημιουργήσουμε ένα πρόγραμμα παρουσίασης (power point) με τα θέματα της έκθεσης.

Ξεκινώντας τις δραστηριότητες της δημιουργίας του πρώτου θέματος της έκθεσης συζητήσαμε στην ολομέλεια της τάξης ποια είναι τα στοιχεία εκείνα που κάνουν την περιγραφή ενός τόπου πλήρη.

Στο τέλος της συζήτησης, ζήτησα από τις ομάδες να μπου στους Η/Υ και να ανοίξουν το Φύλλο εργασίας 4.

Εκεί υπήρχε εννοιολογικός χάρτης περιγραφής τόπων με βάση τον οποίο οι ομάδες θα

ανέπτυσσαν το περιγραφικό τους κείμενο.

Οι ομάδες τέλειωσαν τις εργασίες τους, ενώθηκαν και δημιούργησαν δύο νέες ομάδες και ένωσαν τα κείμενά τους. Στη συνέχεια, τα δύο κείμενα που έχουν μείνει, διαβάστηκαν και το πληρέστερο κρατήθηκε για να αναρτηθεί στην έκθεση, και τοποθετήθηκε στο φάκελο «ΕΚΘΕΣΗ».

Στη συνέχεια, οι μαθητές, ανά ομάδες, ετοίμασαν το δεύτερο θέμα, την κατασκευή των οδικών χαρτών. Η 1^η και 2^η ομάδα ανέλαβε τον οδικό χάρτη και τις οδηγίες από το σχολείο μέχρι το Αρχαιολογικό Μουσείο και η 3^η, η 4^η και η 5^η ομάδα τον οδικό χάρτη και τις οδηγίες από το σχολείο μέχρι το Πεδίο Βολής.

Με τη μέθοδο του καταγισμού ιδεών ψάξαμε να βρούμε τον τρόπο δημιουργίας των χαρτών.

Μετά από συζήτηση, όμως, καταλήξαμε ότι ούτε όλους τους δρόμους θυμούνταν, ούτε την ακριβή διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσουν γνώριζαν. Τότε, προέτρεψα τις ομάδες να μπουν στο Φύλλο εργασίας 5, όπου είχα ήδη ετοιμάσει έναν οδικό χάρτη της Χαλκίδας, να βρουν το σχολείο τους σ' αυτόν τον χάρτη και τον τόπο προορισμού και στη συνέχεια να σχεδιάσουν τη διαδρομή μέσα από το πρόγραμμα ζωγραφικής.

Έπειτα, οι ομάδες σύγκριναν τους χάρτες που είχαν φτιάξει και αποφάσισαν ποιος από τους χάρτες είχε την πιο σύντομη και την πιο ακριβή διαδρομή. Αυτός κρατήθηκε, για να αναρτηθεί στην έκθεση και τοποθετήθηκε στο φάκελο «ΕΚΘΕΣΗ».

Πρόβαλα στο διαδραστικό πίνακα τους πληρέστερους χάρτες που είχαν συμφωνηθεί ότι θα αναρτηθούν στην έκθεση και με βάση αυτούς τους χάρτες οι ομάδες εκπόνησαν την β' άσκηση του Φύλλου εργασίας 5.

5η – 6η διδακτική ώρα

Τα παιδιά έφεραν όλο το υλικό που είχαν κρατήσει από την επίσκεψη τους στο Αρχαιολογικό Μουσείο. Άλλα είχαν φωτογραφίες, άλλα είχαν σημειώσεις από αυτά που τους εντυπωσίασαν και άλλα είχαν τον οδηγό του μουσείου με πληροφορίες και την ιστορία του μουσείου και της ακρόπολης της αρχαίας Χαλκίδας.

Με την ευκαιρία ρώτησα τους μαθητές τι τους έκανε ιδιαίτερη εντύπωση στο μουσείο και δύο μαθητές είπαν ότι τους έκαναν εντύπωση οι επιτύμβιες στήλες που βρίσκονταν έξω από το Μουσείο γιατί μπόρεσαν να διαβάσουν κάποιες αρχαίες λέξεις.

Πιο συγκεκριμένα από τις σημειώσεις τους μου διάβασαν τις λέξεις: έλαβον, υπερέβη, κα-

τέβαλλον, εισήγαγον. Τότε τους εξήγησα ότι υπάρχουν κάποιες λέξεις της αρχαίας ελληνικής, τις οποίες χρησιμοποιούμε αυτούσιες και στην νέα ελληνική και τους υπενθύμισα ότι ονομάζονται **λόγιες** λέξεις.

Τους κάλεσα να μπουν στο Φύλλο εργασίας 6, στο οποίο υπήρχε κείμενο με λόγια ρήματα και άσκηση του hot potatoes.

Πρόβαλα στο διαδραστικό τη λύση του φύλλου εργασίας και μέσα από την άσκηση καταλήξαμε στον ορισμό των λογίων ρημάτων.

Τα παιδιά, που είχαν αναλάβει να εκθέσουν φωτογραφίες θέλησαν να φτιάξουν ένα κολλάζ με αυτές. Η επιθυμία τους ήταν να βάλουν και πληροφορίες κάτω από κάθε φωτογραφία γι' αυτό και ανέτρεξαν στον οδηγό του μουσείου.

Αφού βρήκαν κάποια κείμενα, τους ζήτησα να διαβάσουν στην τάξη τις πληροφορίες αυτές. Μετά την ανάγνωση του πρώτου κειμένου, κάποιος μαθητής παρατήρησε ότι το κείμενο είναι δυσνόητο για τους



μικρότερους μαθητές.

Παίρνοντας αφορμή από την παρατήρηση του μαθητή ζήτησα από τους μαθητές να βρουν τον τρόπο να γίνει το κείμενο μας πιο κατανοητό για τους μικρότερους μαθητές. Η συζήτηση που διεξήχθη κατέληξε στο ότι το κείμενο είναι δυσνόητο γιατί απευθύνεται σε ενήλικες και έχει παθητική σύνταξη.

Καταλήξαμε, μετά από συζήτηση ότι το κείμενο θα γινόταν πιο κατανοητό αν το μετέτρεπαν σε ενεργητική σύνταξη.

Τότε κάλεσα τους μαθητές να ανοίξουν το Φύλλο εργασίας 7, όπου τους ζήτησα να μετατρέψουν την παθητική σύνταξη του κειμένου σε ενεργητική.

Οι ομάδες, μετά τη συμπλήρωση του φύλλου εργασίας 7 ανακοίνωσαν στην τάξη τα αποτελέσματα της εργασίας τους, έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις και στο τέλος ανακοινώθηκε ο τρόπος μετατροπής παθητικής σύνταξης μιας πρότασης σε ενεργητική (διαδικασία).

Με τον ίδιο τρόπο οι μαθητές εργάστηκαν και για τις υπόλοιπες φωτογραφίες εκθεμάτων που είχαν, μετατρέποντας και τα υπόλοιπα κείμενα παθητικής σύνταξης σε ενεργητική έχοντας κατανοήσει ότι η παθητική σύνταξη είναι κυρίως για επίσημα κείμενα.

Βλέποντας τις φωτογραφίες από τον αρχαιολογικό χώρο του πεδίου βολής οι μαθητές σκέφτηκαν να γράψουν ένα άρθρο στην τοπική εφημερίδα για να ενημερώσουν τους συμπολίτες τους για τις ανασκαφικές έρευνες στο Βαθροβούνι - Πεδίο Βολής. Συζητήσαμε τι ύφος πρέπει να έχει το άρθρο της εφημερίδας και καταλήξαμε ότι πρέπει να εί-

ναι επίσημο. Στην παρατήρηση μιας μαθήτριας ότι τα επίσημα άρθρα είναι σε παθητική σύνταξη, όλοι συμφώνησαν. Κάλεσα, λοιπόν, τις ομάδες να εκπονήσουν το Φύλλο εργασίας 8.

Οι ομάδες μοιράστηκαν τις φωτογραφίες και κατέγραψαν αντικείμενα. Αμέσως μετά η κάθε ομάδα άνοιξε το Λεξικό Τριανταφυλλίδη και βρήκε την ερμηνεία και ετυμολογία της κάθε λέξης της αρχαίας ελληνικής.

Αφού οι ομάδες τελείωσαν την εργασία τους οι εκπρόσωποι της κάθε ομάδας σηκώθηκαν και παρουσίασαν στις άλλες ομάδες τις φωτογραφίες, που προβλήθηκαν στο διαδραστικό πίνακα, λέγοντας την ερμηνεία και την προέλευση της λέξης.

Αφού όλες οι ομάδες παρουσίασαν τις λέξεις τους, έγινε συζήτηση στην τάξη για να κατανοήσουν όλοι τις λέξεις.

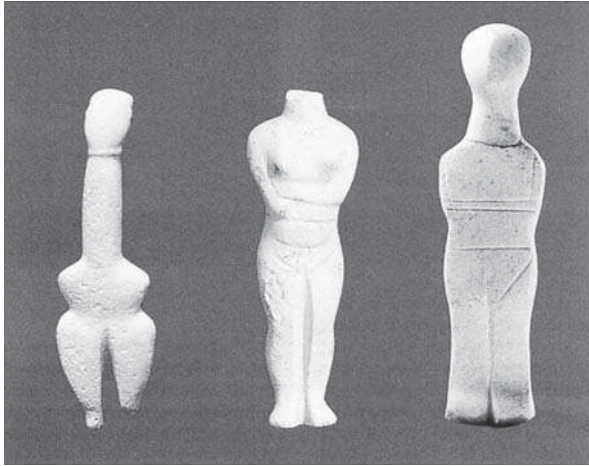
Αμέσως μετά, έβγαλα ένα μεγάλο κουτί και ζήτησα από

τις ομάδες να βάλουν μέσα τις φωτογραφίες που είχαν μπροστά τους. Ζήτησα από κάθε ομάδα να βγάλει με κλήρο έναν εκπρόσωπο (εξαιρείται ο προηγούμενος εκπρόσωπος που έκανε την παρουσίαση) για να παίξουμε ένα παιχνίδι γνώσεων. Ο εκπρόσωπος της ομάδας, που σηκώθηκε, τράβηξε από το κουτί τρεις τυχαίες φωτογραφίες και σε 30 δευτερόλεπτα έπρεπε να δώσει ερμηνεία και προέλευση των αντικειμένων που εικονίζονταν. Η ομάδα που κέρδισε έλαβε το βραβείο του καλού ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΟΥ.

7η – 8η διδακτική ώρα

Ξαναμοιράστηκαν οι φωτογραφίες και τα παιδιά κλήθηκαν να δημιουργήσουν ένα κολλάζ. Αφού τα παιδιά τέλειωσαν με το κολλάζ εκθεμάτων ενθουσιασμένος από τη δουλειά τους ανακοίνωσα ότι επειδή έχουν κουραστεί αρκετά το κείμενο εντυπώσεων από το μουσείο





θα τους το δώσω έτοιμο και, αν θέλουν, να κάνουν κάποιες συμπληρώσεις.(παιδαγωγικό τρικ)!

Μοίρασα το κείμενο που είχα ετοιμάσει σε κάθε μαθητή και τους ζήτησα να το διαβάσουν προσεκτικά και να πουν αν τους αρέσει. Τα παιδιά, διαβάζοντας το κείμενο, βρέθηκαν σε αμηχανία. Κοιτάχτηκαν μεταξύ τους και υπήρξε απόλυτη σιγή στην αίθουσα. Σε ερώτηση μου, αν συμβαίνει κάτι, κανείς δεν απάντησε.

Τότε, ένας μαθητής σήκωσε δειλά το χέρι του και είπε ότι δεν έβγαζε νόημα από το κείμενο.

Τα υπόλοιπα παιδιά, μόλις έγινε αυτή η παρέμβαση, άρχισαν να δηλώνουν ένα-ένα ότι και αυτά δεν κατανοούσαν το κείμενο. Με προσποιητή έκπληξη τα ρώτησα τι λείπει από το κείμενο και ανέφεραν ότι λείπει το «γιατί».

Τότε κάλεσα τις ομάδες να μπου στο Φύλλο εργασίας 9 για να εμπλουτίσουν το κείμενο. Το φύλλο εργασίας 9 είχε μέσα το κείμενο και συναφείς αιτιολογικές προτάσεις, ώστε να συμπληρωθεί. Το κείμενο συμπληρώθηκε, έγιναν οι αναγκαίες διορθώσεις και τέλος το διορθωμένο κείμενο ανακοινώθηκε στην τάξη για να αναρτηθεί στην έκθεση και μπήκε στο φάκελο.

Με αφορμή το συμπληρωμένο κείμενο μοίρασα στους μαθητές το Φύλλο εργασίας 10, όπου τους ζητήθηκε να κατατάξουν σε κατηγορίες τους κύριους όρους των προτάσεων.

Μετά το πέρας της εργασίας στο φύλλο εργασίας 10 αντάλλαξαν μεταξύ τους τα κείμενα (τα μέλη της 1^{ης} ομάδας στα μέλη της δεύτερης κ.ο.κ.) και έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις.

Τελειώνοντας την ενότητα ζήτησα από τις ομάδες να μπου στο Φύλλο εργασίας 11, όπου κλήθηκαν οι μαθητές να γράψουν μια επίσημη επιστολή προς τον Υπουργό Πολιτισμού όπου

ζήτησαν την αξιοποίηση του αρχαιολογικού χώρου του Βαθροβουνίου και τη διαφήμισή του.

Κάνοντας ανακεφαλαίωση και ανατροφοδότηση συζητήσαμε με τους μαθητές σε ποια σύνταξη γράφεται ένα επίσημο κείμενο, το είδος των εξαρτημένων προτάσεων που χρησιμοποιούμε για να υποστηρίξουμε τα επιχειρήματά μας και τα χαρακτηριστικά της επιστολής. Η καλύτερη επιστολή μπήκε στο φάκελο «ΕΚΘΕΣΗ» και ταχυδρομήθηκε στον/ στην κ. Υπουργό.

Στο τέλος, τα παιδιά δημιούργησαν ζωγραφιές στο Φύλλο εργασίας 12 για την έκθεση με θέμα «Πώς φαντάζομαι την αρχαία Ακρόπολη της Χαλκίδας», χρησιμοποιώντας το λογισμικό ζωγραφικής RNA και οι ζωγραφιές τους εκτυπώθηκαν και αναρτήθηκαν στην έκθεση.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση έγινε καθ' όλη τη διάρκειά του σεναρίου. Οι δραστηριότητες αξιολογήθηκαν στους επιμέρους τομείς:

• Χρήση λογισμικών/προγραμμάτων και αξιοποίησή τους στον αναφορικό και κατευθυντικό λόγο:

- Αξιοποίηση των λογισμικών προγραμμάτων στο έπακρο.
- Εκπαίδευση των μαθητών στα λογισμικά προγράμματα από την αρχή της σχολικής χρονιάς.

• Ανάληψη πρωτοβουλιών:

- Ενεργή συμμετοχή μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου, Ανάληψη πρωτοβουλιών που ξεπερνούσαν το δικό μου σχεδιασμό.
- Δημιουργία ερωτηματολόγιου από τους μαθητές.
- Δημιουργία έκθεσης «Πώς φαντάζομαι την αρχαία ακρόπολη της Χαλκίδας».
- Δημιουργία power point με περιεχόμενο την παρουσίαση της έκθεσης.

• Συνεργασία μαθητών:

- Έντονος ενθουσιασμός των μαθητών για την υλοποίηση των ομαδικών εργασιών.
- Δημιουργία χάρτη, κολλάζ.
- Ενθουσιώδης συμμετοχή στο παιδαγωγικό παιχνίδι.
- Άριστη λειτουργία των ομάδων (ομαδοσυνεργατική διδασκαλία).
- Μείωση παιδαγωγικού θορύβου, λόγω της

- συνεχούς λειτουργίας των ομάδων.
- Ποιότητα ανάπτυξης γραπτού λόγου:
- Διόρθωση και συμπλήρωση του αναφορικού (αφηγηματικός-περιγραφικός) και του κατευθυντικού (επιχειρηματολογικός) λόγου από τους ίδιους τους μαθητές με σχόλια (track changes).
- **Συμμετοχή μαθητών:**
 - Ενεργή συμμετοχή όλων ανάλογα με τις δεξιότητες τους
 - Αλληλεπίδραση στην τάξη.

Επέκταση της δραστηριότητας

Το συγκεκριμένο σενάριο θα μπορούσε να διαφοροποιηθεί ποιοτικά και ποσοτικά.

Στα πλαίσια της «ποσοτικής» επέκτασης θα μπορούσα να εντάξω στο σενάριο τη διδακτική επίσκεψη στο μουσείο και να αυξήσω τη χρονική διάρκεια του σεναρίου.

Θα μπορούσα να έχω ετοιμάσει ένα φύλλο εργασίας που θα συμπληρωνόταν από τους μαθητές με θέμα: «Η ζωή των αρχαίων Χαλκιδέων», βασισμένο στα οικιακά σκεύη, αγροτικά εργαλεία, κοσμήματα.

Στη συνέχεια στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης και της Ιστορίας θα μπορούσαν να συγκρίνουν τον τρόπο ζωής των αρχαίων Ελλήνων και των Ελλήνων της Τουρκοκρατίας.

Επίσης, θα μπορούσα να αυξήσω το χρόνο υλοποίησης του σεναρίου με διδακτική επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο του Βαθροβουνίου, όπου τα παιδιά σαν μικροί αρχαιολόγοι θα κατέγραφαν τις ανασκαφές που έβλεπαν (θεμέλια σπιτιών, ναού και δημοσίων κτιρίων), θα μετρούσαν τις διαστάσεις τους και θα υπολόγιζαν το εμβαδό.

Θα μπορούσαν, ακόμη, με κλίμακα 1:100 να απεικόνιζαν το χώρο (ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ).

Ακόμα, στα πλαίσια του γλωσσικού μαθήματος θα μπορούσα να αυξήσω τη χρονική διάρκεια του σεναρίου μου, προτρέποντας τους μαθητές να επισκεφθούν τις ιστοσελίδες των μουσείων, να περιηγηθούν εικονικά σε μουσεία του εσωτερικού και του εξωτερικού και να εκφράσουν τη γνώμη τους με τη χρήση επιχειρηματολογικού κειμένου για το ποιο μουσείο προτείνουν για επίσκεψη και για ποιους λόγους.

Στα πλαίσια τις ποιοτικής επέκτασης του σε-

ναρίου θα μπορούσα να αλλάξω τον τρόπο υλοποίησης του φύλλου εργασίας 5 (ΧΑΡΤΗΣ).

Αντί να δοθεί έτοιμος οδικός χάρτης της πόλης για να προσανατολιστούν οι μαθητές και να δημιουργήσουν ένα κείμενο οδηγιών από το σχολείο τους προς το Αρχαιολογικό Μουσείο και τον αρχαιολογικό χώρο του Βαθροβουνίου, θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα Google Earth και να κατευθυνθούν «διά ζώσης», εποπτεύοντας το χώρο από ψηλά, και στο Αρχαιολογικό Μουσείο και στον αρχαιολογικό χώρο του Βαθροβουνίου, περνώντας πάνω από τα σπίτια τους και βλέποντας τη γειτονιά τους (ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ).

Ακόμη, στο φύλλο εργασίας 2 (ιστορία πένας) αντί να χρησιμοποιήσουν εννοιολογικό χάρτη (εκπαιδευτικό λογισμικό Ε-ΣΤ δημοτικού), να δημιουργήσουν το δικό τους κόμικ είτε με τις μπογιές και τα μολύβια τους είτε με το πρόγραμμα ζωγραφικής RNA και μετά να καταγράψουν το κόμικ τους σε κείμενο.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή γλώσσας ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Βιβλίο δασκάλου γλώσσας ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Τετράδιο Εργασιών γλώσσας ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Ματσαγούρας Γ. Ηλίας, Η σχολική τάξη (τόμος Α'), 2001, Αθήνα
- Πυργιωτάκης Ε. Ιωάννης, Εισαγωγή στην Παιδαγωγική Επιστήμη, εκδόσεις Ελληνικά γράμματα, 2000, Αθήνα.
- Σύγχρονες τάσεις της εκπαίδευσης στην Κοινωνία της Πληροφορίας, Αναστασιάδης Παναγιώτης, Εκδόσεις Λιβάνη, Αθήνα 2000.
- Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές, εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα 2006.
- Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη (Β' τόμος), Κολιάδης Ε. Αθήνα 1995.
- «Ειδήσεις από την πόλη της Χαλκίδας», Αμαλία Καραπασχαλίδου, Χαλκίδα 2007.
- Οδηγός Αρχαιολογικού Μουσείου Χαλκίδας, 2001.

Φύλλο Εργασίας 1

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Θεωρήστε ότι ο Λάμπης είναι ο ήρωας του τραγουδιού «Μες στο μουσείο».

Παίρνοντας στοιχεία από το τραγούδι και το κείμενο, που μόλις ακούσατε:

- α) Περιγράψτε το Λάμπη, όπως τον φαντάζεστε.
- β) Διηγηθείτε την περιπέτειά του με λίγα λόγια. (έως 70 λέξεις)



Φύλλο Εργασίας 3

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Μετατρέψτε σε ποσοστά τα αποτελέσματα της έρευνάς σας κατά τάξη.

Δημιουργήστε σε υπολογιστικό φύλλο το ανάλογο γράφημα θετικών και αρνητικών απαντήσεων για όλες τις τάξεις που πήραν μέρος στην έρευνα.

Φύλλο Εργασίας 2

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Η ιστορία του Λάμπη, όμως, δεν τελειώνει εδώ... Μετά την επίσκεψη στο Μουσείο, ο Λάμπης πηγαίνει στο σπίτι του και γράφει στο ημερολόγιό του την εμπειρία του με την αγαπημένη του πένα. Ξαφνικά η μητέρα του Λάμπη τον φωνάζει. Ο Λάμπης κλείνει το ημερολόγιο, το βάζει στο συρτάρι του και φεύγει. Ξεχνά, όμως, την πένα πάνω στο γραφείο του.

Τότε... τα χρωματιστά του μολύβια, αιώνιοι εχθροί της πέννας, ζωντανεύουν, την περικυκλώνουν... και απειλούν ότι θα την σπάσουν.

Γράψτε τη συνέχεια της ιστορίας της πέννας, χρησιμοποιώντας το σχεδιάγραμμα από το λογισμικό ΓΛΩΣΣΑΣ Ε'-ΣΤ' Δημοτικού.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ.

Ανοίξτε το λογισμικό.

Επιλέξτε το συννεφάκι ΛΕΞΕΙΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑ.

Επιλέξτε το ΞΥΛΙΝΟ ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ.

Επιλέξτε πάνω δεξιά τη ΛΑΜΠΑ με την ένδειξη ΕΥΚΟΛΟ.

Πατήστε το ΑΝΘΡΩΠΑΚΙ πάνω αριστερά στο μενού επιλογών.

Επιλέξτε το ΣΠΙΤΑΚΙ.

Βρείτε την ΠΕΝΑ και βάλτε την ως ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΗΡΩΑ.

Συμπληρώστε τον εννοιολογικό πίνακα με ΦΡΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΕΣ.

Πατήστε στην κάτω μπάρα το ΒΙΒΛΙΟ και ΚΑΛΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ.

Φύλλο Εργασίας 4

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

- Περιγράψτε την εμπειρία σας στο Αρχαιολογικό Μουσείο της Χαλκίδας.
- Στη προσπάθειά σας θα σας βοηθήσει το παρακάτω σχεδιάγραμμα:



Φύλλο Εργασίας 5α

ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΔΩΝ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

A. Σχεδιάστε τη διαδρομή από το σχολείο σας έως τον Αρχαιολογικό Χώρο στο Πεδίο Βολής.

Για να μπορέσετε να σχεδιάσετε τη διαδρομή από το σχολείο έως τον προορισμό σας ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

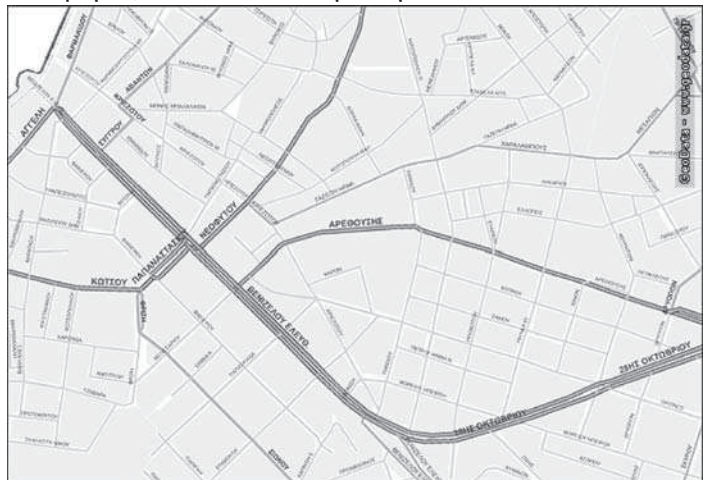
1. Κάντε δεξί κλικ πάνω στον χάρτη.
2. Επιλέξτε ΑΠΟΚΟΠΗ.
3. Ανοίξτε το πρόγραμμα «ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ» των windows.
4. Πατήστε ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ.
5. Πατήστε ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗ και ο χάρτης θα εμφανιστεί στην οθόνη σας.
6. Πατήστε ΤΟ ΟΡΘΟΓΩΝΙΟ και σχεδιάστε το πάνω στο σχολείο σας και στον τόπο προορισμού σας.
7. Διαλέξτε ΠΙΝΕΛΟ και από την παλέτα των χρωμάτων ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΡΩΜΑ και σύρετε το πινέλο στη διαδρομή που έχετε αποφασίσει.

8. Αποθηκεύστε στο φύλλο εργασίας 4/β.

B. Με τη βοήθεια του χάρτη της εργασίας Α' δώστε τις κατάλληλες οδηγίες για να μπορέσουν οι συμμαθητές σας να επισκεφθούν τον Αρχαιολογικό Χώρο στο Πεδίο Βολής.

Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες από τις παρακάτω λέξεις μπορείτε:

κατευθύνομαι, στρίβω, περνάω, προχωρώ, δι-
ασχίζω, ακολουθώ, ανεβαίνω, δεξιά, αριστερά,
ευθεία, απέναντι, μπροστά, παράλληλα, δρόμος,
λεωφόρος, στενό, διασταύρωση, πλατεία



Φύλλο Εργασίας 5β

ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΔΩΝ
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Α. Σχεδιάστε τη διαδρομή από το σχολείο σας έως το Αρχαιολογικό Μουσείο.

Για να μπορέσετε να σχεδιάσετε τη διαδρομή από το σχολείο έως τον προορισμό σας, ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Κάντε δεξί κλικ πάνω στον χάρτη.
2. Επιλέξτε ΑΠΟΚΟΠΗ.
3. Ανοίξτε το πρόγραμμα «ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ» των windows.
4. Πατήστε ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ.
5. Πατήστε ΕΠΙΚΟΛΛΗΣΗ και ο χάρτης θα εμφανιστεί στην οθόνη σας.
6. Πατήστε ΤΟ ΟΡΘΟΓΩΝΙΟ και σχεδιάστε το πάνω στο σχολείο σας και στον τόπο προορισμού σας.
7. Διαλέξτε ΠΙΝΕΛΟ και από την παλέτα των χρωμάτων ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΧΡΩΜΑ και σύρετε το πινέλο στη διαδρομή που έχετε αποφασίσει.



8. Αποθηκεύστε στο φύλλο εργασίας 4/β.

Β. Με τη βοήθεια του χάρτη της εργασίας Α' δώστε τις κατάλληλες οδηγίες για να μπορέσουν οι συμμαθητές σας να επισκεφθούν το Αρχαιολογικό Μουσείο.

Προσπαθήστε να χρησιμοποιήσετε όσο το δυνατόν περισσότερες από τις παρακάτω λέξεις μπορείτε:

κατευθύνομαι, στρίβω, περνάω, προχωρώ, διασχίζω, ακολουθώ, ανεβαίνω, δεξιά, αριστερά, ευθεία, απέναντι, μπροστά, παράλληλα, δρόμος, λεωφόρος, στενό, διασταύρωση, πλατεία

Φύλλο Εργασίας 6

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Διαβάστε το κείμενο και υπογραμμίστε τα ρήματα που προέρχονται από την αρχαία ελληνική.

Μια μεγάλη έκθεση με πίνακες που εισήχθησαν από το εξωτερικό έλαβε χώρα στο Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης Γουλανδρή, στην Άνδρο.

Οι πίνακες που αναδείχθηκαν ήταν του Πικάσο και το θέμα τους είχε σχέση με την ελληνική μυθολογία.

Ελήφθησαν αυστηρά μέτρα προστασίας, για την αποφυγή ατυχημάτων και φθορών.

Η προσπάθεια που καταβλήθηκε από τους υπεύθυνους ήταν μεγάλη.

Η έκθεση υπερέβη τις προσδοκίες των επισκεπτών και άφησε καλές εντυπώσεις.

Μετά συμπληρώστε τα κενά της άσκησης.

Φύλλο Εργασίας 7

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

ΤΟ ΧΡΥΣΟ ΣΤΕΦΑΝΙ

Ένα άλλο σημαντικό έκθεμα του Αρχαιολογικού Μουσείου είναι το χρυσό στεφάνι με τα 133 χρυσά φύλλα ελιάς. Το στεφάνι βρέθηκε από τους αρχαιολόγους το 1997 στην Αγία Ελεούσα.

Το στεφάνι είχε κατασκευαστεί από τον τεχνίτη της εποχής με τη μέθοδο της εκκρούσεως, για να στεφανωθεί από τις αρχές μια ξεχωριστή προσωπικότητα. Το στεφάνι θεωρείται από τους αρχαιολόγους το μεγαλύτερο εύρημα στεφανιού στον Ελλαδικό χώρο.

Α. Να υπογραμμίσετε τις προτάσεις παθητικής σύνταξης.

Β. Να κυκλώσετε το υποκείμενο, το ρήμα και το ποιητικό αίτιο των υπογραμμισμένων προτάσεων και να τις μετατρέψετε σε προτάσεις ενεργητικής σύνταξης.

Γ. Αντιστοιχίστε τις αλλαγές που κάνατε:

Φύλλο Εργασίας 8

ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΔΩΝ
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Είστε δημοσιογράφοι της τοπικής εφημερίδας «ΤΑ ΜΑΝΤΑΤΑ» και γράφετε το πρώτο σας άρθρο.

Χρησιμοποιήστε το φυλλάδιο «ΟΙΚΕΙΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ» για να γράψετε το άρθρο σας.

Μη ξεχάσετε να μετατρέψετε την ενεργητική σύνταξη σε παθητική και να κάνετε τις απαραίτητες αλλαγές.



Οι αρχαιολόγοι του μουσείου πραγματοποίησαν ανασκαφική έρευνα στο ΠΕΔΙΟ ΒΟΛΗΣ εξαιτίας της ανέγερσης του νέου ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟΥ στο χώρο αυτόν.

Οι ερευνητές ανακάλυψαν δημόσια κτίρια, λατρευτικούς χώρους, ένα μικρό χτιστό βωμό και αγροικίες.

Τα ευρήματα έδωσαν πολλές πληροφορίες για τη χρήση των χώρων.

Μέσα στα δωμάτια διαφόρων κτιρίων βρήκαν αγνύθες, σφονδύλια και άλλα αντικείμενα υφαντικής τέχνης.

Τα αντικείμενα αυτά απέδειξαν την ενασχόληση των γυναικών με την υφαντική τέχνη.

ΑΠΟΣΠΑΣΜΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟ
«ΟΙΚΕΙΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ»

Φύλλο Εργασίας 9

ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΔΩΝ
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Να συμπληρώσεις τα κενά με τις κατάλληλες προτάσεις:

επειδή υπήρχαν αγάλματα και αντικείμενα που δεν είχαμε ξαναδεί / αφού μας περίμενε η διευθύντρια και ο ξεναγός με καραμέλες / γιατί ήταν πολύ παραστατικός και μας έδωσε λεπτομερείς πληροφορίες για τα εκθέματα / διότι είδαμε αντικείμενα από το Βαθροβούνι που ήταν στη γειτονιά μας / γιατί θέλω να μάθω και άλλες λεπτομέρειες για τους αρχαιολογικούς χώρους της πόλης μου / γιατί υπήρχαν σπουδαία εκθέματα.

Η επίσκεψή μας στο Αρχαιολογικό Μουσείο θα μας μείνει αξέχαστη, _____.
Στην είσοδο του Μουσείου μείναμε έκπληκτοι, _____.
Μέσα στις αίθουσες βγάσαμε επιφωνήματα ενθουσιασμού, _____.
Ο ξεναγός μας άφησε άφωνους, _____.
Μείναμε στήλη άλατος, _____.
Θα ήθελα πολύ να ξαναεπισκεφτώ το μουσείο, _____.

Τα κλάσματα με κλάσματα και άσματα

των Γεωργίου Πανάγου, Πηνελόπης Τοθακίδου

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες

Το σενάριο υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ χρησιμοποιώντας:

- περιβάλλοντα εννοιολογικής χαρτογράφησης (inspiration)
- περιβάλλοντα διερεύνησης και ανακάλυψης (εκπαιδευτικό λογισμικό Μαθηματικών)
- περιβάλλοντα ηλεκτρονικής αξιολόγησης (hot potatoes)

Ακολουθείται ένα μοντέλο καθοδηγούμενης διερεύνησης και ανακάλυψης μέσα από δραστηριότητες που ευνοούν την κριτική και στοχαστική σκέψη, τη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση. Το σενάριο στηρίζεται σε αρχές της εποικοδομητικής προσέγγισης και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα.

Το σενάριο στηρίζεται στο πλαίσιο της παιδαγωγικής της αλληλεπίδρασης όπου τα παιδιά ενθαρρύνονται να εκφράζουν, να ανταλλάσσουν και να αντιπαραθέτουν τις ιδέες τους, να εντοπίζουν προβλήματα, να θέτουν ερωτήσεις, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητούν απαντήσεις και να τις ελέγχουν καθώς δουλεύουν ομαδοσυ-

Το σενάριο αυτό αφορά στο γνωστικό αντικείμενο των Μαθηματικών της Στ' τάξης, ενότητα Αριθμοί και πράξεις, Μάθημα 19. Κλάσματα ομώνυμα και ετερόνυμα, 20. Το κλάσμα ως ακριβές πηλίκο διαίρεσης, 21. Ισοδύναμα κλάσματα, 22. Σύγκριση – Διάταξη κλασμάτων, 23. Προβλήματα με πρόσθεση και αφαίρεση κλασμάτων, 24. Προβλήματα με πολλαπλασιασμό και διαίρεση κλασμάτων. Είναι συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, εφόσον αποτελεί θέμα ενοτήτων στο βιβλίο μαθηματικών της Στ' τάξης και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος των μαθηματικών.

Περιεχόμενα

- Σκεπτικό της δραστηριότητας • 62
- Πλαίσιο εφαρμογής • 63
- Στόχοι σεναρίου • 64
- Πορεία διδασκαλίας • 65
- Αξιολόγηση • 67
- Βιβλιογραφία • 67
- Φύλλα Εργασίας • 68

νεργατικά. και σε ένα υποστηρικτικό πλαίσιο βασιζόμενο στον κοινωνικό εποικοδομητισμό, στη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση και εμπειρική-βιωματική προσέγγιση.

Καθοριστικός είναι ο ρόλος των τεχνολογικών-πολιτισμικών εργαλείων στη μαθησιακή διαδικασία, αφού ενισχύουν την ικανότητα λογικών διεργασιών για την επίλυση προβλημάτων και ασκούν τους μαθητές στη διατύπωση νοητικών συμπερασμάτων. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση λογισμικών και κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες με παιδαγωγικές δραστηριότητες από περιβάλλοντα διερεύνησης και ανακάλυψης καθώς και συστήματα έκφρασης και ανάπτυξης της επικοινωνίας και της δημιουργικότητας.

Προστιθέμενη αξία

Η «προστιθέμενη αξία» του σεναρίου είναι ότι οι μαθητές μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία είναι ελεύθεροι να διερευνήσουν το πρόβλημά τους, κάνοντας υποθέσεις και πειραματισμούς όσες φορές απαιτείται, για να καταλήξουν στη γενίκευση και στο συμπέρασμα, απαλλαγμένοι από το φόβο του ενδεχόμενου λάθους.

Οι Τ.Π.Ε προωθούν δραστηριότητες επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών. Ο Η/Υ προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών, παρέχει νέες καθώς και αυθεντικές εμπειρίες στους μαθητές σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης, υποστηρίζει την ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα, ενθαρρύνει την έκφραση των απόψεων, των αντιλήψεων και των ιδεών των μαθητών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας.

Επιπλέον, προωθεί την εμπέδωση της μάθησης και ενθαρρύνει χρήσεις πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας. Η ένταξη των μαθητών σε ομάδες βοηθά τους μαθητές να αλληλεπιδρούν και να ανατροφοδοτούνται στις υποθέσεις που διατυπώνουν και στις αποφάσεις που παίρνουν.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Οι μαθητές γνωρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών. Παρά ταύτα υπάρχει το ενδεχόμενο λανθασμένων χειρισμών, γι' αυτό το λόγο ο δάσκαλος θα πρέπει να συντονίζει, να κατευθύνει τις κινήσεις των μαθητών στο χειρισμό των Η/Υ και να τους δίνει εξηγήσεις για να καταλάβουν και να μπορέσουν να ανταποκριθούν στην πορεία της διδασκαλίας.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου.

Χρόνος υλοποίησης

Η υλοποίηση του σεναρίου στην τάξη προβλέπεται να ολοκληρωθεί σε οχτώ (8) ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στην αίθουσα διδασκαλίας χρησιμοποιώντας το κινητό εργαστήριο των δέκα (10) φορητών υπολογιστών και έναν βιντεοπροβολέα.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών είναι πολύ σημαντικές ώστε να αποτελέσουν πρόσφορο έδαφος για την οικοδόμηση των νέων γνώσεων. Το σενάριο αυτό αποτελεί εμπέδωση της ήδη διδαχθείσας ύλης πάνω στη συγκεκριμένη ενότητα του αναλυτικού προγράμματος καθώς και επέκτασή της με τη βοήθεια των Τ.Π.Ε. Οι μαθητές έχουν μάθει να εργάζονται ομαδοσυνεργατικά. και είναι εξοικειωμένοι στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Έχουν μάθει από προηγούμενες διδασκαλίες, τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ. Γνωρίζουν τη λειτουργία του, να ανοίγουν προγράμματα με τη βοήθεια συντομεύσεων από την επιφάνεια εργασίας και να πλοηγούνται σ' αυτά. Έχουν εξοικειωθεί με τα περιβάλλοντα των λογισμικών που επιλέγουμε να διδάξουμε.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν ηλεκτρονικοί υπολογιστές, βιντεο-

προβολέας, εκτυπωτής λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης με κατάλληλα προσαρμοσμένη διεπιφάνεια χρήσης (**Kidspiration**). Βοηθά τους μαθητές να εκφράσουν, να οργανώσουν και να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Χρησιμοποιώντας τις αρχές της «οπτικής μάθησης» οι μαθητές καλλιεργούν τη δυνατότητα τους να οργανώνουν πληροφορίες, να κατανοούν έννοιες και να μοιράζονται τις σκέψεις τους. Ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση των μαθητών και υποστηρίζει την προσωπική τους εμπλοκή. Λογισμικό παρουσίασης (**Powerpoint**) πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο. Όταν ένας μαθητής δημιουργεί ένα υπερμέσο αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας, δεξιότητες συλλογισμού και δεξιότητες παρουσίασης. Στο πλαίσιο αυτό, τα υπερμέσα συνιστούν ισχυρά γνωστικά εργαλεία στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και των ανάπτυξη των γνωστικών δομών του. Η δημιουργία υπερμέσων ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης (με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο) σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που χαρακτηρίζεται από το λογοκεντρισμό και την έμφαση που προσδίδει στο γραπτό και τον προφορικό λόγο. Λογισμικά επιμέρους γνωστικών αντικειμένων (**Μαθηματικά Ε' & Στ'**): Εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων με ασκήσεις εξάσκησης και πρακτικής που λειτουργεί ως υποστηρικτικό υλικό στο πρόγραμμα σπουδών των Μαθηματικών. Φέρνουν σε επαφή τους μαθητές με τα μαθηματικά, ξεκινώντας από απλές έννοιες, ενώ εξελίσσονται σταδιακά και καταλήγουν σε σύνθετες πράξεις και προβλήματα. Μέσω αυτού και με τη βοήθεια της μπάρας, δίνεται η δυνατότητα της άμεσης παραστατικής απεικόνισης, για παράδειγμα των ισοδύναμων κλασμάτων και της δημιουργίας τους από τους ίδιους τους μαθητές, με παιγνιώδη μορφή και πειραματισμό. Συμπερασματικά είναι κλειστού τύπου λογισμικό (tutorials), πρακτικής και εξάσκησης που δίνει έμφαση στη διαρκή και ενεργό συμμετοχή του μαθητή, στην ενθάρρυνση του, στην εξάσκηση και στο ρόλο ταχείας ανάδρασης. Με τη βοήθεια του λογισμικού ο μαθητής γνωρίζει τον κόσμο των Μαθηματικών με τρόπο ευχάριστο και παιγνιώδη. Λογισμικό ηλεκτρονικής αξιολόγησης (**Hot Potatoes**), που επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλα-

πλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Δίνει την ευκαιρία, εκτός από την αξιολόγηση των μαθητών, για μεγαλύτερη συνεργασία με συμμετοχή όλων των μαθητών, αλλά και για ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης. Ο αξιολογικός του χαρακτήρας έγκειται στην επανάληψη, ενσωμάτωση και εμπέδωση νέων εννοιών που διδάσκονται με την συγκεκριμένη διδακτική ενότητα.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Οι εργασίες θα εφαρμοστούν σε ομάδες 3 μαθητών. Πριν από την διδασκαλία του μαθήματος, έχει γίνει από τον εκπαιδευτικό η εγκατάσταση των κατάλληλων λογισμικών: Εννοιολογικής χαρτογράφησης, Ηλεκτρονικής Αξιολόγησης και το εκπαιδευτικό λογισμικό του ΠΙ «Μαθηματικά Ε', Στ'». Ο **εκπαιδευτικός** έχει το ρόλο συντονιστή και εμπνευστή των ομάδων. Λειτουργεί καθοδηγητικά όποτε χρειάζεται, παρεμβαίνει ως βοηθός της ομάδας όταν του ζητηθεί και λειτουργεί ενισχυτικά, ενορχώνοντας διακριτικά τη διαδικασία. Έχει φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του εργαστηρίου, την εγκατάσταση των λογισμικών σε όλους τους υπολογιστές, έχει ετοιμάσει τις δραστηριότητες και τα φύλλα εργασίας των ομάδων, έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τη διεξαγωγή του μαθήματος. Οι **μαθητές** έχουν μάθει να εργάζονται ομαδοσυνεργατικά. Η εργασία σε ομάδες ευνοεί την αλληλοβοήθεια, την ανταλλαγή απόψεων και την αυτενεργό διερεύνηση του θέματος. Όλοι οι μαθητές σταδιακά αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, οικοδομούν τη νέα γνώση και μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν.

Στόχοι του σεναρίου

Γνωστικοί στόχοι

- να μελετήσουν την έννοια του κλάσματος ως μέρος του όλου.
- να συγκρίνουν το κλάσμα με την ακέραιη μονάδα.
- να διαπιστώσουν ότι το κλάσμα είναι το πηλίκο μιας διαίρεσης.
- να αναγνωρίζουν τα ομώνυμα και τα ετερόνυμα κλάσματα
- να αναγνωρίζουν δύο ισοδύναμα κλάσματα.
- να δημιουργούν ισοδύναμα κλάσματα.
- να κατανοήσουν τις πράξεις με κλάσματα

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων:

- να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργασίας και επικοινωνίας σε ομαδικές δραστηριότητες για την επίτευξη κοινού στόχου, αναπτύσσοντας προσωπική και συλλογική ευθύνη ως μέλη της ομάδας.
- να κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη και την κριτική τους ικανότητα
- να συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες έρευνας, πειραματισμού και ανακάλυψης

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- να τονώσουν την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες.
- Να εξοικειωθούν με τη διατύπωση συμπερασμάτων και να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα.
- να καλλιεργήσουν ερευνητικό και ομαδικό πνεύμα μέσα από συνεργατικές διαδικασίες και ανακαλυπτικές δραστηριότητες.

Ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε.:

- να είναι ικανοί, με τη χρήση Η/Υ, να ολοκληρώσουν με επιτυχία τις δραστηριότητες που θα τους ανατεθούν.
- να μπορούν να αξιοποιούν τα εκπαιδευτικά λογισμικά περιβάλλοντα που συνοδεύουν τις δραστηριότητες που θα υλοποιήσουν, ώστε να επιτύχουν τους προτεινόμενους μαθησιακούς στόχους.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των λογισμικών και γενικότερα του Η/Υ.
- Να αναπτύξουν θετική διάθεση για τους Η/Υ και να τους θεωρούν εργαλείο ανακάλυψης νέων γνώσεων.

Πορεία διδασκαλίας και Υλοποίηση δραστηριοτήτων

Το σενάριο περιλαμβάνει τρεις επιμέρους φάσεις:

Φάση 1n: Διαγνωστική αξιολόγηση προϋπάρχουσας γνώσης.

Η **Διαγνωστική αξιολόγηση** είναι ιδιαίτερα χρήσιμη γιατί ο εκπαιδευτικός μέσα από αυτή μπορεί να αναγνωρίσει το επίπεδο των γνώσεων που έχουν κατακτήσει οι μαθητές του από τις

προηγούμενες ενότητες των μαθημάτων ή τις λανθασμένες αντιλήψεις που έχουν υιοθετήσει από προηγούμενες τάξεις σπουδών.

Φάση 2n: Εισαγωγή στην νέα έννοια - Επισημοποίηση της νέας γνώσης. – Διαμορφωτική αξιολόγηση

Η **Διαμορφωτική αξιολόγηση** καθορίζει τι πρέπει να διορθωθεί στη διδασκαλία με σκοπό αντισταθμιστικό, ώστε όλοι οι μαθητές να φτάσουν στην κατάκτηση των διδακτικών στόχων με τη συνεχή και καθημερινή ή σε τακτικά διαστήματα αξιολόγηση της εκπονούμενης διαδικασίας.

Φάση 3n: Τελική αξιολόγηση - Απολογισμός.

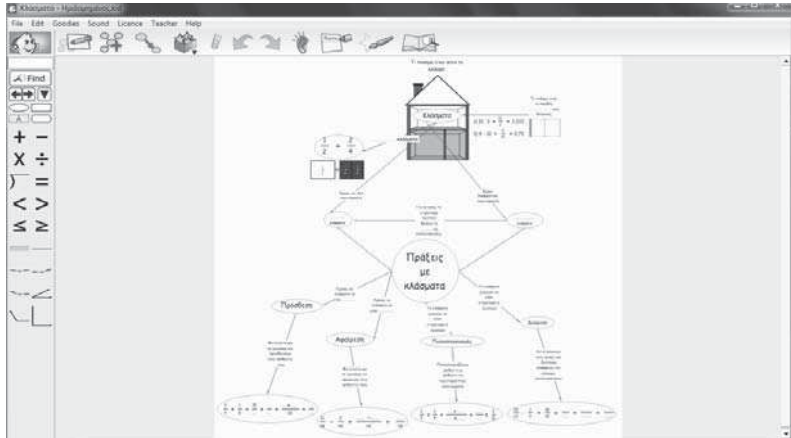
Με την **Τελική αξιολόγηση** που διενεργείται με την ολοκλήρωση της διδακτικής ενότητας, αποτιμάται με συστηματικό τρόπο το αποτέλεσμα της διδακτικής διαδικασίας που ακολουθήθηκε.

Παρουσίαση ροής – εφαρμογής των δραστηριοτήτων:

1^η φάση: 1^η και 2^η διδακτική ώρα: Διαγνωστική αξιολόγηση προϋπάρχουσας γνώσης

Στο περιβάλλον του λογισμικού **Kidspiration**, στο οποίο οι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι, καλούνται σε ομάδες των 2-3 ατόμων να συμπληρώσουν έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη σχετικά με την έννοια του κλάσματος. Με τη δραστηριότητα αυτή αξιοποιούμε την πρότερη γνώση των παιδιών σχετικά με την έννοια του κλάσματος, της ισοδυναμίας κλασμάτων, της αναγνώρισης της αξίας κλασμάτων. Χρησιμοποιείται το λογισμικό ως εργαλείο για την ανάδυση και την καταγραφή των γνώσεων των μαθητών. Έτσι αξιολογούμε την εμπέδωση της ήδη διδαχθείσας ύλης από προηγούμενες τάξεις στην ενότητα που αφορά τα κλάσματα, αναγνωρίζουμε το επίπεδο των γνώσεων που έχουν κατακτήσει οι μαθητές καθώς και τις λανθασμένες αντιλήψεις τους. Επιπρόσθετα το λογισμικό χρησιμεύει ως μέσο για ανταλλαγή και επικοινωνία ιδεών, αφού χρησιμοποιείται για τη συλλογική κατασκευή εννοιολογικών χαρτών από τις ομάδες των μαθητών.

Οι μαθητές εργάζονται στο παρακάτω ημιδομημένο φύλλο εργασίας του **Kidspiration** σε ομάδες των 3 ατόμων. Αρχικά τους ζητείται να



Το λογισμικό kidspiration

περιγράψουν τι βλέπουν στον ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη και να κάνουν υποθέσεις για τη σύνδεση και περιγραφή των κλασματικών εννοιών. Οι μαθητές συζητούν με την ομάδα τους, καταγράφουν στα πρόχειρα τετράδια τους και συμπληρώνουν εν τέλει τον ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη.

Στη συνέχεια οι μαθητές ομαδικά παρουσιάζουν στην ολομέλεια της τάξης τον ολοκληρωμένο εννοιολογικό χάρτη που δημιούργησαν. Ο εκπαιδευτικός καταγράφει σε χαρτί του μέτρου που αναρτά-

ται στον πίνακα τις έννοιες που γνωρίζουν οι μαθητές και τις έννοιες που τίθενται υπό αμφισβήτηση. Αφιερώνεται αρκετός χρόνος στο τέλος της δεύτερης διδακτικής ώρας για να διορθωθούν λανθασμένες αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με τα κλάσματα καθώς και να απαντηθούν τυχόν απορίες τους. Οι μαθητές εκτυπώνουν τους εννοιολογικούς χάρτες που δημιούργησαν.

2^η φάση: 3^η και 4^η διδακτική ώρα: Εισαγωγή στην νέα έννοια-Επισημοποίηση της



Παρουσίαση θεωρίας κλασμάτων από τον εκπαιδευτικό

νέας γνώσης. – Διαμορφωτική αξιολόγηση

Ο εκπαιδευτικός με τη βοήθεια ενός βιντεοπροβολέα και του λογισμικού παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης μια παρουσίαση σχετική με τα κλάσματα και τις πράξεις με κλάσματα. Στη συνέχεια παρακινεί τους μαθητές να δημιουργήσουν σε ομάδες 2-3 ατόμων μια παρουσίαση, στην οποία θα δίνουν οδηγίες και θα κατευθύνουν τους συμμαθητές τους να κάνουν πράξεις με κλάσματα. Το λογισμικό παρουσίας χρησιμοποιείται στη συγκεκριμένη δραστηριότητα για να βοηθήσει τους μαθητές να οργανώσουν πληροφορίες και να οικοδομήσουν γνώσεις. Πιο συγκεκριμένα ενισχύει την παρατηρητικότητα και το ενδιαφέρον των μαθητών σχετικά με τα κλάσματα. Χρησιμοποιείται επίσης και ως εργαλείο αξιολόγησης της γνώσης που έχει αποκτηθεί.

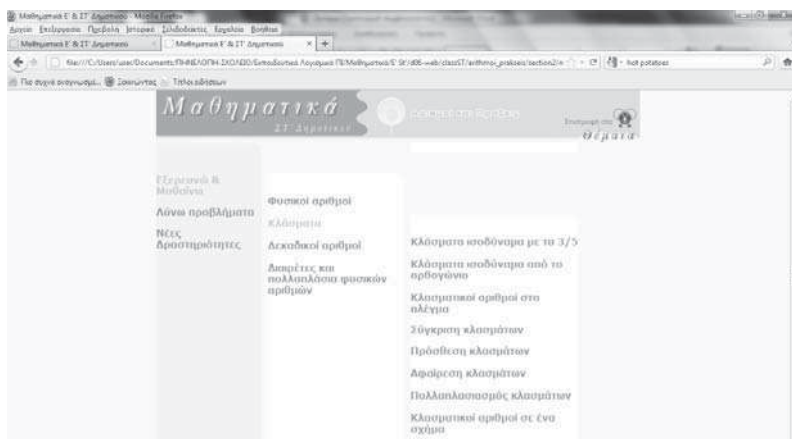
2^η φάση: 5^η και 6^η διδακτική ώρα: Εισαγωγή στην νέα έννοια - Επισημοποίηση της νέας γνώσης. – Διαμορφωτική αξιολόγηση

Στο λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής «**Μαθηματικά Ε' & Στ'**» του ΠΙ οι μαθητές καλούνται σε ομάδες των 2-3 ατόμων να φέρουν σε πέρας τις δραστηριότητες που περιέχονται στο κεφάλαιο «Κλάσματα».

Φύλλα εργασίας 1, 2, 3, 4, 5

3^η φάση: 7^η και 8^η διδακτική ώρα - Τελική αξιολόγηση-Απολογισμός

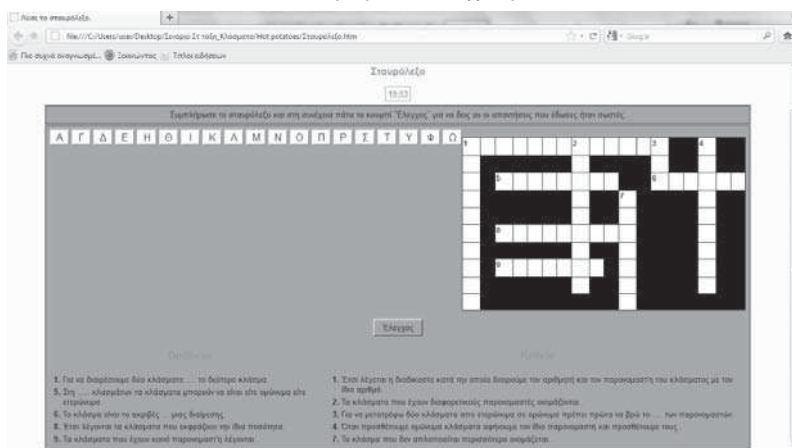
Στο περιβάλλον του λογισμικού ηλεκτρονικής αξιολόγησης **Hot**



Το λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής «Μαθηματικά Ε' & Στ'» του ΠΙ



Άσκηση αντιστοιχίσης



Σταυρόλεξο

potatoes οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε δραστηριότητες πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξων, αντιστοιχίσης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Οι δραστηριότητες έχουν δημιουργηθεί από τον εκπαιδευτικό με σκοπό τη συστηματική αποτίμηση της επί-

τευξης των στόχων που τέθηκαν.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση, όπως προαναφέρθηκε, γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου. Η αξιολόγηση των εργασιών των μα-

θητών γίνεται σχετικά με:

- Την ανάπτυξη πρωτοβουλιών στην εκτέλεση των μαθησιακών έργων.
- Τη συνεργασία και τη διαμαθητική επικοινωνία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των ομάδων και της σχολικής τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.
- Την αξιοποίηση εκπαιδευτικών λογισμικών και περιβαλλόντων προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες και να παράγουν υλικό, το οποίο παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.
- Την ποιότητα της επιχειρηματολογίας και των διαλόγων που αναπτύσσουν προκειμένου να παρουσιάσουν και να υποστηρίξουν τη γνώμη τους.
- Την ομαλή και απρόσκοπτη συνεργασία των μαθητών στο πλαίσιο των ομάδων.

Βιβλιογραφία

Βιβλίο μαθητή Μαθηματικά Στ' Δημοτικού, ΟΕΔΒ, 2011, Αθήνα
 Βιβλίο δασκάλου Μαθηματικά Στ' Δημοτικού, ΟΕΔΒ 2009, Αθήνα
 Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας. Αθήνα: Εκδόσεις Ράπτη.
 Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2003). Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και δράσης στο σχολείο και η συμβολή των νέων τεχνολογιών: Νέα ώθηση σε παλιά αιτήματα, Θέματα στην Εκπαίδευση. Αθήνα: Εκδόσεις Ράπτη.
 Ματσαγγούρας Γ. Ηλίας (2008). Η σχολική τάξη, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρη

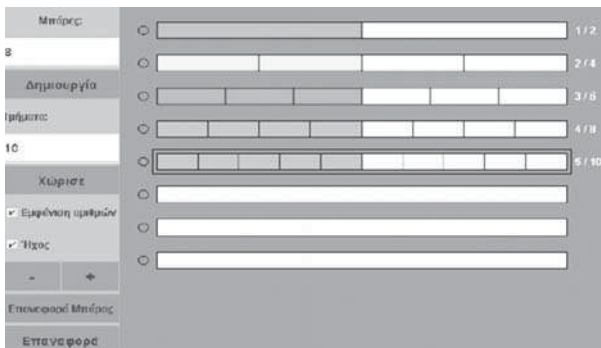
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ

Φύλλο Εργασίας 1 Ισοδύναμα κλάσματα

1. Ανοίξετε το λογισμικό «Μαθηματικά Ε΄ & Στ΄» κάνοντας διπλό κλικ στη συντόμευση του λογισμικού, που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Επιλέξτε: Μπάρες
3. Με τον τρόπο που ήδη γνωρίζετε επιλέξτε 6 μπάρες



4. Χωρίστε την 1η μπάρα σε δύο μέρη.
5. Χωρίστε τις επόμενες μπάρες με τη σειρά σε 2πλάσια, 3πλάσια, 4πλάσια, 5πλάσια και 6πλάσια μέρη σε σχέση με την πρώτη.
6. Στην πρώτη μπάρα σχηματίστε το $1/2$
7. Στις επόμενες μπάρες πειραματιστείτε και σχηματίστε κάθε φορά κλάσματα ισοδύναμα με το $1/2$



8. Γράψτε τα κλάσματα που δημιουργήσατε:
.....
.....
9. Φέρτε το χεράκι με τον κάθετο άξονα στις μπάρες. Συγκρίνετε τα κλάσματα. Τι παρατηρείτε;
.....
.....
10. Συζητούμε και καταγράφουμε με ποιο τρόπο δημιουργούμε ισοδύναμα κλάσματα;
.....
.....
11. Βάλτε στην οθόνη 3 μπάρες.
12. Στην 1η σχηματίστε τα $4/10$
13. Στις άλλες δύο πειραματιστείτε έως ότου ανα-

καλύψετε σε πόσα ίσα μέρη θα χωριστούν για να φτιάξετε 2 ισοδύναμα κλάσματα με το πρώτο.

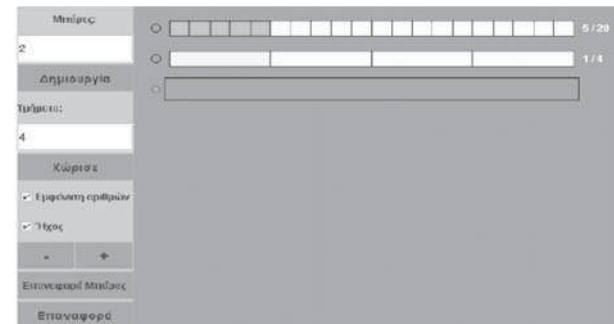


14. Ποια κλάσματα δημιουργήθηκαν;
.....
.....

15. Συζητήστε και καταγράψτε με ποιο τρόπο δημιουργήσατε ισοδύναμα κλάσματα.
.....
.....

Βάλτε στην οθόνη πάλι 3 μπάρες.

16. Σχηματίστε στην πρώτη τα $5/20$
17. Στις επόμενες προσπαθήστε να δημιουργήσετε ισοδύναμα κλάσματα με μικρότερους από το πρώτο, κάνετε δηλαδή απλοποίηση.
18. Ποια κλάσματα δημιουργήσατε;
.....
.....



19. Ποιο κλάσμα από αυτά είναι ανάγωγο (δεν απλοποιείται περισσότερο);
.....
.....

20. Με ποιο τρόπο απλοποιούμε τα κλάσματα;
.....
.....

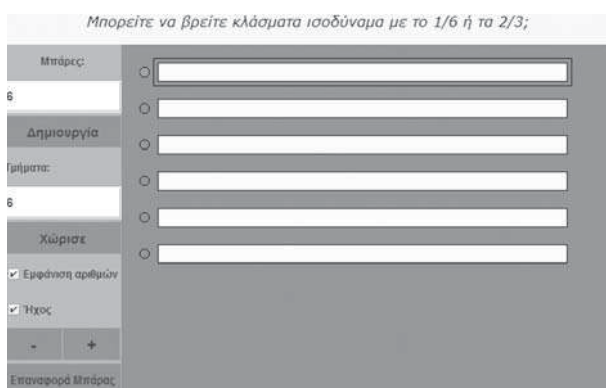
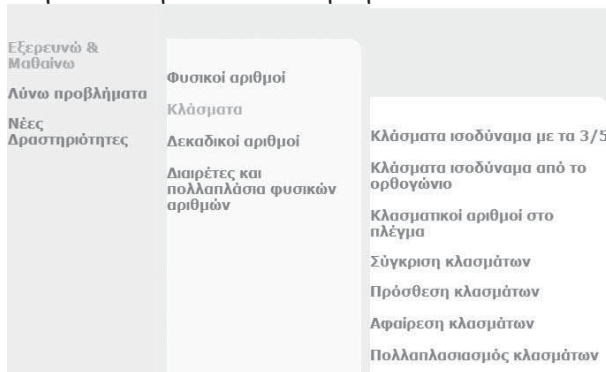
21. Ξέρετε άλλον τρόπο να απλοποιήσετε τα κλάσματα;
.....
.....

Φύλλο Εργασίας 2 Κλάσματα ισοδύναμα με τα 3/5

1. Κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση του λογισμικού «Μαθηματικά Ε' & Στ'», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Επιλέξτε την ενότητα «Τάξη Στ'»
3. Στη συνέχεια επιλέξτε την ενότητα «Αριθμοί και πράξεις»



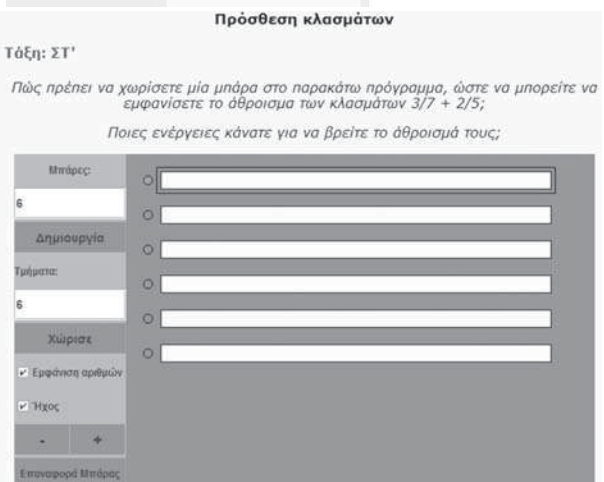
4. Επιλέξτε το σύνδεσμο «Εξερευνώ & Μαθαίνω», στη συνέχεια «Κλάσματα» και τέλος τη δραστηριότητα «Κλάσματα ισοδύναμα με τα 3/5»



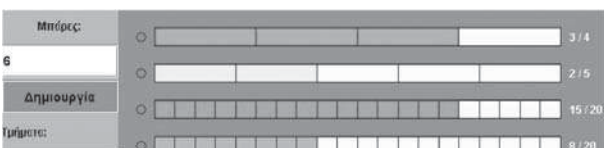
5. Επιλέξτε στην πρώτη μπάρα το κλάσμα 3/5.
6. Σε πόσα τμήματα θα πρέπει να χωρίσετε τις επόμενες μπάρες, ώστε να μπορείτε να επιλέξετε κλάσματα ισοδύναμα με τα 3/5.
7. Ελέγξτε την επιλογή σας κάνοντας κλικ πάνω στη διαχωριστική γραμμή της πρώτης μπάρας που ορίζει τα 3/5.
8. Συνεργαστείτε και ομαδικά να απαντήσετε στη δραστηριότητα.

Φύλλο Εργασίας 3 Πρόσθεση κλασμάτων

1. Κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση του λογισμικού «Μαθηματικά Ε' & Στ'», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Επιλέξτε την ενότητα «Τάξη Στ'»
3. Στη συνέχεια επιλέξτε την ενότητα «Αριθμοί και πράξεις»
4. Επιλέξτε το σύνδεσμο «Εξερευνώ & Μαθαίνω», στη συνέχεια «Κλάσματα» και τέλος τη δραστηριότητα «Πρόσθεση κλασμάτων»



5. Επιλέξτε στην πρώτη μπάρα το κλάσμα 3/7 και στη δεύτερη το 2/5.
6. Συνεργαστείτε και ομαδικά απαντήστε στη δραστηριότητα.
7. Ποιες ενέργειες κάνατε για να βρείτε το άθροισμα τους;
.....
.....



Φύλλο εργασίας 4 Αφαίρεση κλασμάτων

1. Κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση του λογισμικού «Μαθηματικά Ε΄ & ΣΤ΄», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Επιλέξτε την ενότητα «Τάξη ΣΤ΄»
3. Στη συνέχεια επιλέξτε την ενότητα «Αριθμοί και πράξεις»
4. Επιλέξτε το σύνδεσμο «Εξερευνώ & Μαθαίνω», στη συνέχεια «Κλάσματα» και τέλος τη δραστηριότητα «Αφαίρεση κλασμάτων»

Εξερευνώ & Μαθαίνω	Φυσικοί αριθμοί	
Λύνω προβλήματα	Κλάσματα	
Νέες Δραστηριότητες	Δεκαδικοί αριθμοί	Κλάσματα ισοδύναμα με τα 3/5
	Διαίρετες και πολλαπλάσια φυσικών αριθμών	Κλάσματα ισοδύναμα από το ορθογώνιο
		Κλασματικοί αριθμοί στο πλέγμα
		Σύγκριση κλασμάτων
		Πρόσθεση κλασμάτων
		Αφαίρεση κλασμάτων
		Πολλαπλασιασμός κλασμάτων

Αφαίρεση κλασμάτων

Τάξη: ΣΤ΄

Πώς πρέπει να χωρίσετε μία μπάρα στο παρακάτω πρόγραμμα, ώστε να μπορείτε να εμφανίσετε τη διαφορά των κλασμάτων $3/4 - 2/5$;

Ποιες ενέργειες κάνετε για να βρείτε τη διαφορά τους;

5. Επιλέξτε στην πρώτη μπάρα το κλάσμα $3/4$ και στη δεύτερη το $2/5$.
6. Συνεργαστείτε και ομαδικά απαντήστε στη δραστηριότητα.
7. Ποιες ενέργειες κάνετε για να βρείτε τη διαφορά τους;

Φύλλο εργασίας 5 Πολλαπλασιασμός κλασμάτων

1. Κάνετε διπλό κλικ στη συντόμευση του λογισμικού «Μαθηματικά Ε΄ & ΣΤ΄», που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.
2. Επιλέξτε την ενότητα «Τάξη ΣΤ΄»
3. Στη συνέχεια επιλέξτε την ενότητα «Αριθμοί και πράξεις»



4. Επιλέξτε το σύνδεσμο «Εξερευνώ & Μαθαίνω», στη συνέχεια «Κλάσματα» και τέλος τη δραστηριότητα «Πολλαπλασιασμός κλασμάτων»

Εξερευνώ & Μαθαίνω	Φυσικοί αριθμοί	
Λύνω προβλήματα	Κλάσματα	
Νέες Δραστηριότητες	Δεκαδικοί αριθμοί	Κλάσματα ισοδύναμα με τα 3/5
	Διαίρετες και πολλαπλάσια φυσικών αριθμών	Κλάσματα ισοδύναμα από το ορθογώνιο
		Κλασματικοί αριθμοί στο πλέγμα
		Σύγκριση κλασμάτων
		Πρόσθεση κλασμάτων
		Αφαίρεση κλασμάτων
		Πολλαπλασιασμός κλασμάτων

5. Επιλέξτε στην πρώτη μπάρα το κλάσμα $2/5$

Πολλαπλασιασμός κλασμάτων

Τάξη: ΣΤ΄

Στο παρακάτω πρόγραμμα επιλέξτε τα $2/5$ της πρώτης μπάρας.

Πώς πρέπει να τη χωρίσετε, ώστε να μπορείτε να επιλέξετε τα $3/7$ των $2/5$ αυτής;

Ποιες ενέργειες πρέπει να κάνετε για να εμφανίσετε τα $3/7$ των $2/5$ της μπάρας;

6. Πειραματιστείτε και ανακαλύψτε πως θα εμφανίσετε τα $3/7$ της πρώτης μπάρας.

Στην ενέρ...(υ)γεία μας

του Ευστάθιου Ξαφάκου

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες

Το συγκεκριμένο σενάριο μάθησης στοχεύει στην ανάδειξη της νέας γνώσης μέσα από τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών και μέσα από παραδείγματα της καθημερινής ζωής, προκειμένου να κατανοηθεί η έννοια της ενέργειας, με εστίαση στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης των μαθητών και στην ανακαλυπτική και διερευνητική μάθηση. Μέσα από τη συγκεκριμένη μορφή μάθησης, οι μαθητές θα κατανοήσουν καλύτερα τις βασικές έννοιες, που περιλαμβάνει η ενότητα, αφού δίνεται η ευκαιρία να ερευνήσουν από μόνοι τους τις πτυχές της «ενέργειας». Στα πλαίσια εξάλλου, των θεωριών μάθησης αξιοποιείται η αλληλεπιδραστική μάθηση (Vygotsky, 1978) και αυτό καθίσταται εφικτό μέσα από τις δραστηριότητες που προτείνονται. Οι μαθητές καλούνται μέσω της ανακαλυπτικής μάθησης (Bruner, 1990) να ανακαλύψουν νέα στοιχεία σχετικά με την ενέργεια και να «χτίσουν» τη νέα γνώση (εποικοδομισμός) (Piaget & Bruner στο Κασσωτάκης & Φλουρή, 2003).

Στην εφαρμογή εξάλλου του συγκεκριμένου σεναρίου αξιοποιούνται οι ομαδοσυνεργατικές μορφές διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 2000), αφού δημιουργούνται μικροομάδες εργασίας. Κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του συγκεκριμένου σεναρίου μάθησης οι μαθητές αυτενεργούν,

Το σενάριο αυτό αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Φυσικής της Στ' τάξης και πιο συγκεκριμένα την ενότητα «Ενέργεια». Οι επιμέρους ενότητες, οι οποίες συμπεριλαμβάνονται είναι: «Μορφές ενέργειας», «Πηγές ενέργειας», «Το πετρέλαιο ως πηγή ενέργειας – Επεξεργασία του αργού πετρελαίου», «Ορυκτοί άνθρακες ως πηγή ενέργειας», «Το φυσικό αέριο ως πηγή ενέργειας» και «Οικονομία στη χρήση ενέργειας». Το διδακτικό σενάριο είναι συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών.

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 71
Πλαίσιο εφαρμογής • 73
Στόχοι σεναρίου • 74
Πορεία διδασκαλίας • 75
Αξιολόγηση • 77
Επέκταση της δραστηριότητας • 78
Βιβλιογραφία • 78
Δικτυογραφία • 78
Φύλλα Εργασίας • 79



πρωτοτυπούν, εκφράζονται ελεύθερα και απενοχοποιούνται από τα λάθη τους, όπως ακόμη ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις. Όλες οι προτεινόμενες δραστηριότητες βασίζονται στο συγκεκριμένο μοντέλο, αφού η συμπλήρωση των ασκήσεων θα γίνεται ομαδικά.

Όσον αφορά στις νέες τεχνολογίες, αυτές αποτελούν ένα καινοτόμο γνωστικό εργαλείο, διότι ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας τες και εφαρμόζοντας τα εκπαιδευτικά λογισμικά που αναφέρονται στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, μετατρέπεται από μεταδότη γνώσεων σε ενεργό μέτοχο στη διαδικασία της μάθησης και σε κριτικό στοχαστή. Οι διδασκόμενοι δεν εκλαμβάνονται ως παθητικοί δέκτες αλλά ως αυτόνομα και υπεύθυνα άτομα, τα οποία συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης.

Το λογισμικό, που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν, προωθούν τη συγκριτική θεώρηση οπτικής των πραγμάτων, απόψεων, βοηθούν τους μαθητές ώστε να υιοθετήσουν την αναζήτηση και τη διερεύνηση, όπως επίσης καθοδηγούν τους μαθητές στην πορεία ανακάλυψης της γνώσης.

Συγκεκριμένα, το διαδίκτυο ως γνωστικό εργαλείο αποσκοπεί στην κριτική επεξεργασία της πληροφορίας και της ένταξής της στο σενάριο. Οι μαθητές αυτενεργούν αναζητώντας και ανακαλύπτοντας τη γνώση. Μέσω της Wikipedia, του Google earth, οι μαθητές πρόκειται να βρουν περισσότερες πληροφορίες για τις έννοιες που μελετώνται στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο. Το λογισμικό της παρουσίασης (Powerpoint) επιτρέπει την προετοιμασία και τη δημιουργία μιας πολυμεσικής παρουσίασης, προκαλώντας με αυτόν τον τρόπο τον ενδιαφέρον των μαθητών για τη συγκεκριμένη ενότητα.

Ο επεξεργαστής κειμένου (Word), ως εργαλείο διαχείρισης και επεξεργασίας πληροφοριών, μπορεί να συμβάλει στην ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές. Για αυτό το λόγο το τελικό τεστ αξιολόγησης, που είναι σε μορφή word, θα βοηθήσει στην ανατροφοδότηση όλων όσων διδάχτηκαν και στην ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου.

Οι εννοιολογικοί χάρτες χρησιμοποιούνται από τους μαθητές για να αποσαφηνίζουν τη

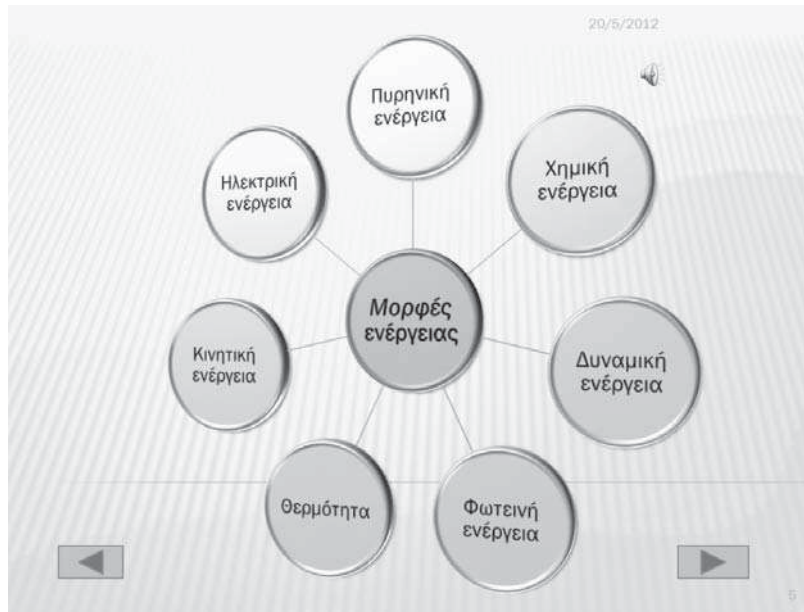
σκέψη τους, για να ενισχύσουν την ικανότητα τους να κατανοούν, για να ενσωματώνουν νέα γνώση και για να εντοπίζουν εσφαλμένες αντιλήψεις. Εδώ χρησιμοποιούνται ως γνωστικό εργαλείο για οικοδόμηση εννοιών και γνώσεων και ν' αναπαραστήσουν βασικές έννοιες και γνώσεις και τις σχέσεις που τις συνδέουν μεταξύ τους. Επιπλέον αποτελούν μέσο για ανταλλαγή και επικοινωνία ιδεών (Κόμης, 2004).

Το λογισμικό Hot Potatoes είναι μία ευχάριστη μορφή αξιολόγησης, αφού περιέχει πολλούς διασκεδαστικούς τρόπους αξιολόγησης. Οι μαθητές συμπληρώνουν με ευχάριστη διάθεση τις ασκήσεις.

Μέσω του προγράμματος Ζωγραφική, οι μαθητές καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους και συγχρόνως αποκτούν γνώσεις σχετικά με το αντικείμενο που πραγματεύεται η συγκεκριμένη ενότητα.

Προστιθέμενη αξία

Οι ΤΠΕ προωθούν δραστηριότητες επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών. Ο Η/Υ προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών, παρέχει νέες και αυθεντικές εμπειρίες στους μαθητές σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης, υποστηρίζει την ενσωμάτωση της μάθησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα, ενθαρρύνει την έκφραση απόψεων, των αντιλήψεων και των ιδεών των μαθητών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Επιπλέον, προωθεί την εμπέδωση της μάθησης και ενθαρρύνει χρήσεις πολλαπλών μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας.



Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές θα μπορέσουν να γνωρίσουν πτυχές της ενέργειας μέσα από διαφόρων μορφών δραστηριότητες, οι οποίες λαμβάνουν χώρα στον Η/Υ. Ο συνδυασμός εικόνας και ήχου συντελεί κάνει πιο ελκυστική τη μαθησιακή διαδικασία στους μαθητές.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

Οι έννοιες της Φυσικής, συμπεριλαμβανομένης και της έννοιας της ενέργειας, είναι δύσκολο να κατανοηθούν από τους μαθητές αυτής της ηλικίας και το γεγονός αυτό καταδεικνύεται από τις υπάρχουσες εναλλακτικές ιδέες των μαθητών (Κόκκοτας, 2004, Driver et al. 1998). Ειδικότερα, μέσα από τη δραστηριότητα, που προτείνεται την πρώτη διδακτική ώρα, ορισμένες εσφαλμένες αντιλήψεις τους πρόκειται να καταρριφθούν, οδηγούμενοι με αυτόν τον τρόπο στην ορθή αντίληψη της έννοιας της ενέργειας.

Οι περισσότεροι μαθητές θεωρούν ότι η ενέργεια «πα-

ράγεται» από τις πηγές και «καταναλώνεται» από τις διάφορες μηχανές. Καθημερινές εκφράσεις, όπως «κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας», «η μπαταρία άδειασε», «τελείωσε η ενέργεια», ενισχύουν την εδραίωση αυτής της εσφαλμένης αντίληψης. Ακόμη, θεωρούν ότι η ενέργεια έχει υλική υπόσταση. Επομένως, θα πρέπει ο δάσκαλος να αποσαφηνίσει ότι η ενέργεια δε χάνεται αλλά μετατρέπεται από τη μια μορφή στην άλλη (Αρχή Διατήρησης της Ενέργειας).

Όσον αφορά στην αντίληψη που έχουν για το πετρέλαιο, οι μαθητές θεωρούν ότι αυτό δημιουργήθηκε από την αποσύνθεση μεγάλων ζώων, κυρίως δεινοσαύρων. Εσφαλμένες αντιλήψεις έχουν και στις ενότητες που πραγματεύονται τους ορυκτούς άνθρακες και το φυσικό αέριο.

Στο πλαίσιο της προϋπάρχουσας γνώσης των ΤΠΕ, οι μαθητές σε μεγάλο βαθμό δε γνωρίζουν τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών, όπως το Hot Potatoes, το inspiration



κλπ, οπότε ο δάσκαλος θα πρέπει να συντονίζει, να κατευθύνει τις κινήσεις των μαθητών στο χειρισμό των Η/Υ και να τους δίνει εξηγήσεις για να καταλάβουν και να μπορέσουν να ανταποκριθούν στην πορεία της διδασκαλίας.

Πλαίσιο εφαρμογής

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Στ' τάξης του Δημοτικού Σχολείου.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν εντός της τάξης και θα χρησιμοποιήσουν 2 φορητούς υπολογιστές.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών είναι πολύ σημαντικές, ώστε να αποτελέσουν πρόσφορο έδαφος για την οικοδόμηση

των νέων γνώσεων. Οι μαθητές έχουν διδαχθεί στη Φυσική της Έ τάξης την έννοια της ενέργειας και πιο συγκεκριμένα έννοιες όπως «μετατροπή της ενέργειας», «υποβάθμιση της ενέργειας», «αποθήκες ενέργειας», «αρχή διατήρησης της ενέργειας».

Επίσης, οι μαθητές ήδη γνωρίζουν να πληκτρολογούν στον κειμενογράφο, όπως ακόμη έχουν εξασκηθεί στην πλοήγηση στο διαδίκτυο. Επιπλέον, γνωρίζουν τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ και είναι σε θέση να ανταποκριθούν στις δραστηριότητες που θα τους δοθούν.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την παρουσίαση του σεναρίου θα χρειαστούν φορητοί υπολογιστές, βιντεοπροβολέας, εκτυπωτής και σαρωτής, φύλλα εργασίας, χαρτιά και μαρκαδόροι.

Επιπρόσθετα, θα χρησιμοποιηθούν: λογισμικό γενικής χρήσης (Word), λογισμικό πα-

ρουσίασης (Power Point), ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια (Wikipedia), εκπαιδευτικά λογισμικά:

- Λογισμικό Φυσικής Ε' και Στ' τάξης (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο).
- Εννοιολογικής χαρτογράφησης Inspiration.
- Ηλεκτρονικής αξιολόγησης Hot Potatoes.
- Όσο διαρκεί η διδασκαλία θα είναι συνδεδεμένα στο διαδίκτυο ώστε να επισκεφτούν επιλεγμένους από το δάσκαλο δικτυακούς χώρους στην Ηλεκτρονική Διαδικτυακή Εγκυκλοπαίδεια, Wikipedia (διερεύνησης και ανακάλυψης της γνώσης) και γενικότερα στο διαδίκτυο.
- Google earth.
- Ζωγραφική.

Πηγές

Τα μέλη της κάθε ομάδας για να πετύχουν αυτά που ζητούνται, επισκέπτονται συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσουν να αναζητήσουν τις πληροφορίες, οι οποίες χρειάζονται για την εμπέδωση των εννοιών που περιλαμβάνονται στην ενότητα.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης:

Η διδασκαλία της ενότητας θα εφαρμοστεί εντός της σχολικής τάξης όπου οι μαθητές θα δουλέψουν σε μικρές ομάδες των 2 ατόμων. Αυτή αποτελεί την ιδανικότερη εφαρμογή μιας και συνδυάζει την αλληλεπίδραση με την τεχνολογία των υπολογιστών αλλά και ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες, οι οποίες είναι απαραίτητες για την αποτελεσματική διαπραγμάτευση της γνώσης και της μάθησης.



Ιστοσελίδα Skool.gr

Ακόμη πρόκειται να χρησιμοποιηθεί το παιχνίδι ρόλων.

Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη διαδικασία, εμψυχώνει, ενθαρρύνει για συνεργασία, καθοδηγεί τους μαθητές και τους δίνει κίνητρα να εκφράσουν τις απόψεις τους και να αξιολογήσουν τις απόψεις των συμμαθητών τους, ώστε να αναπτύξουν την κριτική σκέψη τους. Η εργασία σε ομάδες ευνοεί την αλληλοβοήθεια, την ανταλλαγή απόψεων και την αυτενεργό διερεύνηση του θέματος. Όλοι οι μαθητές σταδιακά αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, οικοδομούν τη νέα γνώση και μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν.

Στόχοι του σεναρίου

ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ: Να αποκτήσουν οι μαθητές βασικές γνώσεις για την ενέργεια και τις πηγές ενέργειας.

Γνωστικοί στόχοι:

- Να κατανοήσουν τι είναι ενέργεια. (1^η διδακτική ώρα - λογισμικό παρουσίασης Powerpoint, παρουσίαση στο Skool.gr).
- Να γνωρίσουν τις διάφορες

μορφές ενέργειας (2^η διδακτική ώρα - εργασία στο Powerpoint) και να διακρίνουν τις πηγές της σε ανανεώσιμες και μη ανανεώσιμες (3^η διδακτική ώρα - εργασία στο λογισμικό Hot Potatoes).

- Να συνειδητοποιήσουν τις συνέπειες στο περιβάλλον από τη χρήση μη ανανεώσιμων πηγών ενέργειας (5^η διδακτική ώρα - βίντεο σε ιστοσελίδα) (6^η διδακτική ώρα - Google Earth -θερμοηλεκτρικά εργοστάσια και ρύπανση).
- Να γνωρίσουν τα μέσα και τους τρόπους που μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι ανανεώσιμες και καθαρές πηγές ενέργειας προς όφελος του περιβάλλοντος (7^η διδακτική ώρα - παιχνίδι).

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων:

- Να εξοικειωθούν με την επιστημονική μεθοδολογία (παρατήρηση, διατύπωση υποθέσεων ή ενδιάμεσων ερωτημάτων για την επίλυση ερωτήματος-προβλήματος, συγκέντρωση, οργάνωση και αξιολόγηση πληροφοριών από διάφορες πηγές,

κ.ά) αναφορικά με το θέμα της ενέργειας (6^η διδακτική ώρα - Google earth, Wikipedia).

- Να μπορούν να περιγράψουν παραδείγματα σχετικά με την ενέργεια από την καθημερινή ζωή (6^η διδακτική ώρα - debate).
- Να επιχειρηματολογούν για τις πιθανές εναλλακτικές λύσεις-απαντήσεις σχετικά με τα ερωτήματα που θέτουν σε σχέση με την ενέργεια (debate).
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση της τεχνολογίας της Πληροφορικής (χρήση Η/Υ και σχετικού λογισμικού της Φυσικής, που αναφέρεται στην ενέργεια) (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να μπορούν να συνεργάζονται στην παραγωγή γραπτού λόγου, με θέμα την ενέργεια (όλα τα φύλλα εργασίας).

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων:

- Να αναπτύξουν κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, με σκοπό την υλοποίηση ομαδικής εργασίας (1^η διδακτική ώρα - φύλλο εργασίας, 3^η Διδακτική ώρα - Ζωγραφική).
- Να υιοθετήσουν στάσεις φιλικές προς τις ανανεώσιμες και καθαρές πηγές ενέργειας. (7^η διδακτική ώρα - τελικό τεστ αξιολόγησης, 8^η διδακτική ώρα, παιχνίδι).

Καθ' όλη τη διάρκεια του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές θα ανατρέχουν στο αρχείο του powerpoint, το οποίο εμπεριέχει τις βασικές πληροφορίες για όλες τις ενότητες.

Πορεία διδασκαλίας

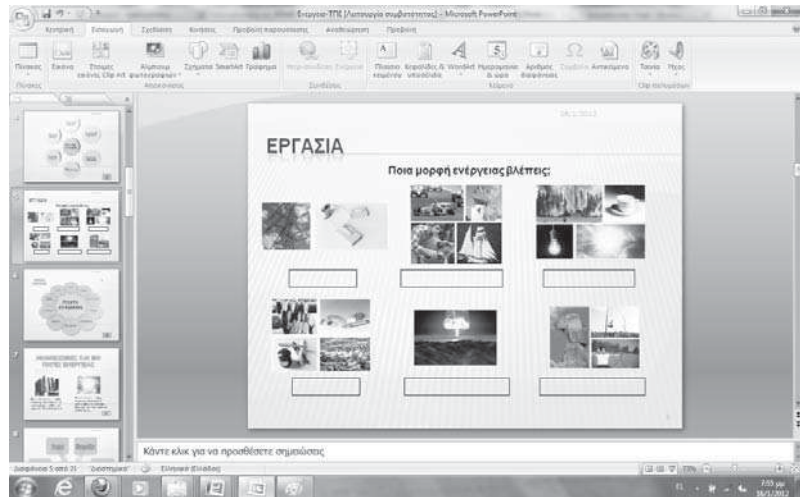
1η διδακτική ώρα

Η ενέργεια δεν μπορεί να κατανηθεί εύκολα από τους μαθητές, διότι αποτελεί μία αφηρημένη έννοια. Την πρώτη διδακτική ώρα εφαρμόζεται ο καταγισμός ιδεών (Rinkston, 1981). Οι μαθητές ανακαλούν συνειρμικά προϋπάρχουσες αντιλήψεις (Φυσική Ε' τάξης) και προβαίνουν σε ελεύθερη και αυθόρμητη έκφραση ιδεών σχετικά με την έννοια της ενέργειας. Στη συνέχεια, αφού ακουστούν όλες οι γνώμες των μαθητών, γίνεται η παρουσίαση με τη βοήθεια του λογισμικού παρουσίασης του Powerpoint και παράλληλη χρήση προτζέκτορα. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης ζητείται από τους μαθητές να συζητήσουν σε ομάδες των δύο ατόμων και να προσεγγίσουν την έννοια της ενέργειας, όπως αυτοί την αντιλαμβάνονται. Επιπλέον, παρακολουθούν μία σχετική παρουσίαση για το τι είναι η ενέργεια. Σε αυτήν υπάρχουν ερωτήσεις κατανόησης. Ο στόχος αυτών των δραστηριοτήτων είναι η γνωστική σύγκρουση των μαθητών και η παρουσίαση της νέας γνώσης.

Στη συνέχεια μοιράζεται το πρώτο φύλλο εργασίας, όπου καταγράφουν τις παρατηρήσεις τους στον κενό χώρο και τις παρουσιάζουν στις υπόλοιπες ομάδες.

2η διδακτική ώρα

Δίνεται στους μαθητές το δεύτερο φύλλο εργασίας, στο οποίο τους ζητείται να ανατρέξουν μέσω της μηχανής αναζήτησης Google σε σχετικές σελίδες, οι



2η διδακτική ώρα

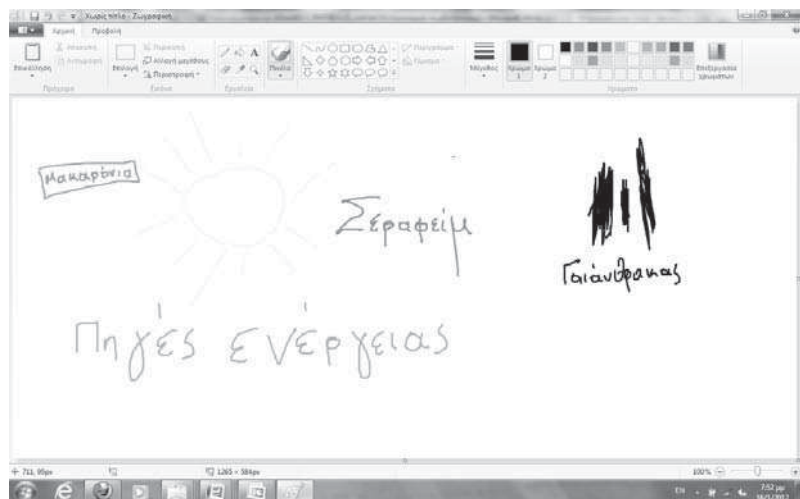
οποίες αναφέρονται στα «πρόσωπα» της ενέργειας και να αναζητήσουν πληροφορίες για το μάθημα. Κάποιες από αυτές τις καταγράφουν στον επεξεργαστή κειμένου Word και αποθηκεύουν τις εργασίες τους σε φάκελο. Στη συνέχεια γίνεται η αναλυτική περιγραφή των μορφών ενέργειας, όπου αναλύεται η καθεμία ξεχωριστά.

Αφού ολοκληρωθεί η περιγραφή των μορφών ενέργειας, οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν την άσκηση, η οποία βρίσκεται στο λογισμικό παρουσίασης ως συνέχεια της ενότητας, έτσι ώστε να διαπιστωθεί ο

βαθμός κατάκτησης των βασικών εννοιών της ενότητας.

3η διδακτική ώρα

Αρχικά παρουσιάζονται μέσω του λογισμικού παρουσίασης οι πηγές ενέργειας. Κατόπιν, οι μαθητές καλούνται με έναν παιγνιώδη τρόπο να ζωγραφίσουν, όπως αυτοί τις φαντάζονται, τις πηγές ενέργειας. Το λογισμικό που θα χρησιμοποιηθεί είναι η **Ζωγραφική**. Κάθε ομάδα καλείται να σχεδιάσει μία εικόνα με τις πηγές ενέργειας και να την αποθηκεύσει σε φάκελο. Αφού ολοκληρωθεί αυτή η διαδικασία, στη συνέχεια η καθεμία παρουσιάζει



3η διδακτική ώρα

την εικόνα της και ζητά από τις άλλες ομάδες να σχολιάσουν τις πηγές ενέργειας που φαίνονται μέσα από τις ζωγραφιές.

4η διδακτική ώρα

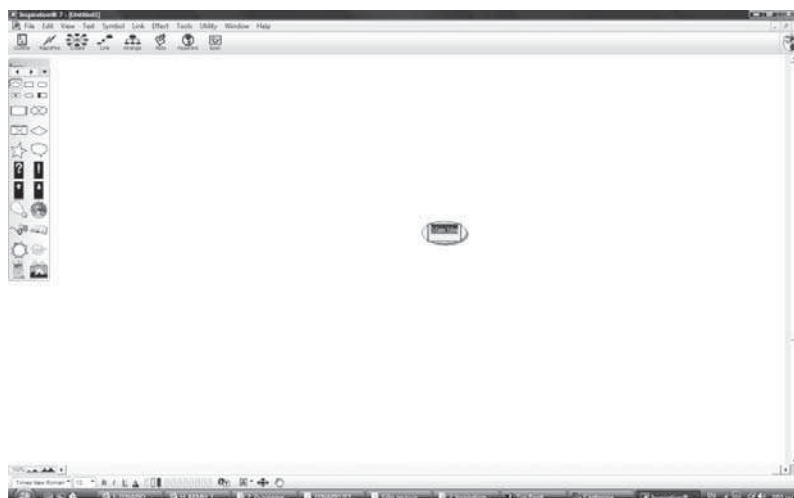
Μετά την παρουσίαση των πηγών ενέργειας, γίνεται η διάκρισή τους σε ανανεώσιμες και μη ανανεώσιμες. Κατά τη διάρκεια της παρουσιάσής τους δίδονται αναλυτικά στοιχεία για αυτές.

Οι μαθητές καλούνται να εργαστούν σε ένα φύλλο εργασίας στο λογισμικό Hot Potatoes, το οποίο έχει ως στόχο να ξέρουν να διακρίνουν οι μαθητές τις ανανεώσιμες πηγές ενέργειας από τις μη ανανεώσιμες. Πιο συγκεκριμένα, συμπληρώνουν μία άσκηση αντιστοίχισης, στην οποία υπάρχουν οι πηγές ενέργειας και θα πρέπει οι μαθητές να τις χαρακτηρίσουν ως ανανεώσιμες και μη ανανεώσιμες. Αφού ολοκληρωθεί η συγκεκριμένη εργασία, στη συνέχεια οι μαθητές θα γνωρίσουν ποιες πηγές ενέργειας είναι φιλικές προς το περιβάλλον και ποιες δεν είναι.

Στο τέλος δίνεται το τρίτο φύλλο εργασίας, στο οποίο θα πρέπει να γράψουν ποιες πηγές ενέργειας χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους περισσότερο και στη συνέχεια να εκφράσουν τη γνώμη τους σχετικά με το ποια πηγή ενέργειας από αυτές είναι φιλικότερη προς το περιβάλλον. Η εργασία θα εκτελεστεί σε αρχείο Word και θα αποθηκευτεί σε φάκελο.

5η διδακτική ώρα

Δίνονται πληροφορίες σχετικές με το πετρέλαιο, μέσω του λογισμικού παρουσίασης, και στη συνέχεια οι μαθητές παρακολουθούν δύο βίντεο σχετικά με



Ενδεικτική εικόνα από το λογισμικό Inspiration

την εξόρυξη του πετρελαίου.

Στη συνέχεια με τη χρήση του προγράμματος **Inspiration** οι μαθητές πρόκειται να σχεδιάσουν έναν εννοιολογικό χάρτη με τα κλάσματα πετρελαίου.

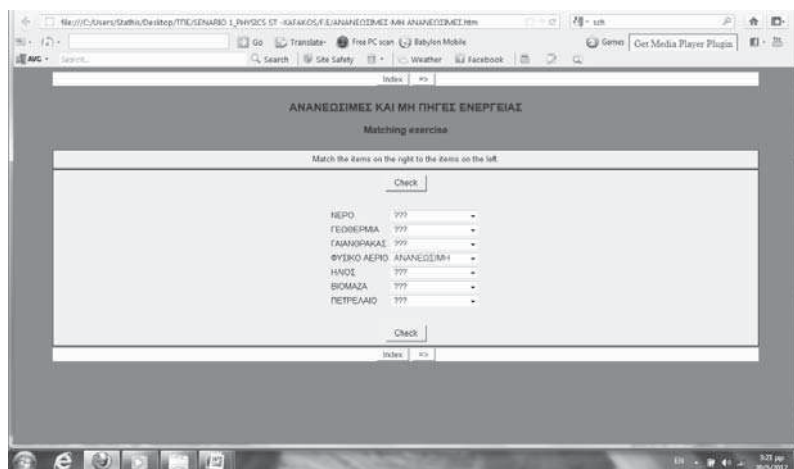
Στο τέλος οι μαθητές ανατρέχουν σε συγκεκριμένη ιστοσελίδα, στην οποία θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο, το οποίο αναφέρεται στη μόλυνση του περιβάλλοντος από τα προβλήματα κατά την εξόρυξη και τη μεταφορά του πετρελαίου.

6η διδακτική ώρα

Οι μαθητές πλοηγούνται με τη βοήθεια του Google earth στην

Ελλάδα και με την καθοδήγηση του δασκάλου τους οδηγούνται στην περιοχή της Πτολεμαΐδας, στην οποία λαμβάνει χώρα η εξόρυξη του λιγνίτη, στο θερμοηλεκτρικό εργοστάσιο και πιο συγκεκριμένα στα φουγάρα. Τα παιδιά μπορούν να παρατηρήσουν τους έντονους καπνούς, οι οποίοι εξέρχονται από αυτά. Η εικόνα αυτή θα χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για να γίνει στη συνέχεια αναφορά στους γαιάνθρακες, μέσω παρουσίασης στο Powerpoint, και στον τρόπο επεξεργασίας τους για την παραγωγή ηλεκτρικής ενέργειας.

Κατόπιν, δίδονται αναλυτικά



Εργασία στο Λογισμικό Hot Potatoes



Παιχνίδι στο διαδίκτυο σχετικό με την εξοικονόμηση ενέργειας

στοιχεία, μέσω λογισμικού παρουσίασης, για το φυσικό αέριο. Οι μαθητές αναζητούν πληροφορίες από την Wikipedia.

«Διοργάνωση debate»

Με την υποστήριξη πληροφοριακού υλικού, το οποίο θα βρουν στο Λογισμικό Φυσικής της Ε' και Στ' τάξης (διαθεματικά σενάρια – τα πολλά πρόσωπα της ενέργειας – κείμενα), τα παιδιά γίνονται κάτοικοι μιας περιοχής της Κρήτης που αντιμετωπίζουν ενεργειακό πρόβλημα. Χωρίζονται σε τρεις ομάδες – η 1^η που υποστηρίζει την κατασκευή πυρηνικού εργοστασίου, η 2^η που υποστηρίζει την κατασκευή θερμοηλεκτρικού εργοστασίου και η 3^η που υποστηρίζει τη χρήση ήπιων μορφών ενέργειας. Ακολουθεί αντιπαράθεση απόψεων με συντονιστή τον δάσκαλο.

7η διδακτική ώρα

Οι μαθητές παρακολουθούν στην αρχή της διδακτικής ώρας ένα βίντεο σχετικό με την εξοικονόμηση της ενέργειας, το οποίο περιλαμβάνεται στο λογισμικό παρουσίασης.

Στη συνέχεια λαμβάνει χώρα συζήτηση μεταξύ των ομάδων

σχετικά με τους τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας, ενώ παράλληλα προβάλλεται μία παρουσίαση στο Powerpoint.

Στη συνέχεια θα ενημερωθούν για τους τρόπους εξοικονόμησης της ενέργειας και τέλος θα κληθούν να ασχοληθούν με ένα ευχάριστο παιχνίδι, στο οποίο οι μαθητές καλούνται να κατασκευάσουν μία περιοχή, φιλική προς το περιβάλλον και παράλληλα με υψηλά αποθέματα ενέργειας για την κάλυψη των αναγκών των κατοίκων της.

8η διδακτική ώρα

Οι μαθητές ανατρέχουν σε αρχείο του Word το οποίο περιέχει το τελικό τεστ αξιολόγησης όλης της ενότητας. Με το συγκεκριμένο τεστ πραγματοποιείται η γενική αξιολόγηση των όσων διδάχτηκαν, όπως επίσης δίνεται η δυνατότητα να διαπιστωθεί ποιες έννοιες κατανοήθηκαν και ποιες δεν κατανοήθηκαν από τους μαθητές.

Αξιολόγηση

Εφαρμόζεται η διαμορφωτική αξιολόγηση, οπότε γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια του σενα-

ρίου και γίνεται αναφορικά με:

- Την ανάπτυξη πρωτοβουλιών στην εκτέλεση των μαθησιακών έργων.
- Τη συνεργασία και τη διαμαθητική επικοινωνία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των ομάδων και της σχολικής τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.
- Την αξιοποίηση διαδικτυακών διευθύνσεων και λογισμικών, προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες και να παράγουν υλικό από κείμενα και εικόνες, το οποίο παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.
- Την ποιότητα της επιχειρηματολογίας και των διαλόγων που αναπτύσσουν, προκειμένου να παρουσιάσουν και να υποστηρίξουν τη γνώμη τους.

Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται να αξιολογηθεί αν έχουν κατακτηθεί οι απαραίτητες γνώσεις γύρω από την ενέργεια, τις μορφές και τις πηγές της. Επίσης, στο επίπεδο των δεξιοτήτων αν έχουν εξοικειωθεί περισσότερο με τη χρήση των ΤΠΕ και στο επίπεδο των στάσεων αν κρατούν θετική στάση απέναντι στην εξοικονόμηση της ενέργειας και κατά συνέπεια στην προστασία του περιβάλλοντος.

Επέκταση της δραστηριότητας

Οι μαθητές, αν υπάρχει ο απαιτούμενος χρόνος ή στο μάθημα των Εικαστικών, μπορούν να δημιουργήσουν ένα κολάζ με εικόνες από μορφές ενέργειας ή από τις ανανεώσιμες και τις μη ανανεώσιμες πηγές ενέργειας. Επίσης, η παρούσα ενότητα μπορεί να συνδεθεί και με άλλα μαθήματα (διαθεματική προσέ-

γιση), όπως για παράδειγμα με τη Γεωγραφία (να εντοπίσουν μέσω διαδικτυακής αναζήτησης τις χώρες όπου υπάρχουν κοιτάσματα πετρελαίου), με το μάθημα της Γλώσσας (να βρουν παράγωγες λέξεις με θέμα την ενέργεια ή το πετρέλαιο), με τα Μαθηματικά (να υπολογίσουν τον όγκο των δεξαμενών πετρελαίου). Ακόμη, μπορούν να γράψουν ένα άρθρο στη σχολική εφημερίδα τους, το οποίο να αναφέρεται στις φιλικές ενεργειακές πηγές και να δώσουν προτάσεις για την αξιοποίησή τους.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή, Φυσικά Δημοτικού - Ερευνώ και Ανακαλύπτω Στ' τάξη, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Βιβλίο Δασκάλου, Δημοτικού - Ερευνώ και Ανακαλύπτω Στ' τάξη, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Σκέψη και Γλώσσα*, Αθήνα: Γνώση.
- Driver, A., Squires, P., Rushworth, V., & Wood-R. (1998).

- Οικοδομώντας τις έννοιες των Φυσικών Επιστημών*, Επιμέλεια Π. Κόκκοτας, Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Κασσωτάκης, Μ. & Φλουρίης, Γ. (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία*, τ.Β', Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Κόκκοτας, Π. (2004). *Διδακτική των Φυσικών Επιστημών, Μέρος II, Σύγχρονες προσεγγίσεις στη διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών*, Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία*, Αθήνα: Γρηγόρη
- Rinkston, R. (1981) *The Process of Brainstorming* ED282153

Δικτυογραφία

- <http://www.google.com/earth/index.html>
- <http://www.wikipedia.org/>
- www.skool.gr
- www.google.com
- <http://www.enercities.eu/game.php>
- <http://video.gr.msn.com/watch/video/εφιάλτης-η-πετρελαιοκηλίδα/11zjgs07u>



Φύλλο Εργασίας

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

1. Να βρείτε μέσω του διαδικτύου και συγκριμένα μέσω της μηχανής αναζήτησης Google πληροφορίες σχετικά με τις μορφές ενέργειας και να τις καταγράψετε σε λίγες γραμμές.

2. Να εντοπίσετε 5 εικόνες μέσα από το διαδίκτυο όπου στην κάθε μία να φαίνεται και μία μορφή ενέργειας.



Γραπτή Δοκιμασία

ΟΝΟΜΑ ΜΑΘΗΤΗ/ΤΡΙΑΣ:

ΕΝΟΤΗΤΑ 1: ΕΝΕΡΓΕΙΑ

1. Ανανεώσιμη πηγή ενέργειας είναι:

- A) η τροφή
- B) το ξύλο
- Γ) ο ήλιος
- Δ) το πετρέλαιο

2. Η επεξεργασία του πετρελαίου γίνεται:

- A) στο υδροηλεκτρικό εργοστάσιο
- B) στο θερμοηλεκτρικό εργοστάσιο
- Δ) στο βενζινάδικο
- E) στο διυλιστήριο

3. Το πετρέλαιο δημιουργήθηκε από:

- A) φυτά
- B) μικροοργανισμούς
- Γ) μύκητες
- Δ) ανθρώπους

4. Η τροφή έχει :

- A) κινητική ενέργεια
- B) χημική ενέργεια
- Γ) δυναμική ενέργεια
- Δ) ηλεκτρική ενέργεια

5. Το πετρέλαιο ονομάζεται και: :

- A) λευκός χρυσός
- B) θησαυρός
- Γ) μαύρος χρυσός
- Δ) χρυσός

6. Το κερί κατασκευάζεται από:

- A) ορυκτέλαιο
- B) παραφίνη
- Γ) βενζίνη
- Δ) μαζούτ

Συμπληρώνω τα κενά:

7. Ο λιγνίτης είναι _____ πηγή ενέργειας.
(ανανεώσιμη, μη ανανεώσιμη)

8. Για την εξόρυξη του φυσικού αερίου η Ελλάδα συνεργάστηκε με τη _____
(Αλβανία, Ρωσία, Βουλγαρία)

Να αναφέρεις μερικά κλάσματα που παράγονται από την επεξεργασία του πετρελαίου:

9. Αν πιέσεις ένα ελατήριο, αυτό θα αποκτήσει _____ ενέργεια.

(κινητική, χημική, δυναμική)

Να αναφέρεις πέντε τρόπους εξοικονόμησης ενέργειας:

10. Το αεροπλάνο κινείται με _____
(κηροζίνη, μαζούτ, πετρέλαιο, παραφίνη)

11. Στην Αθήνα κάποια αστικά λεωφορεία είναι διακοσμημένα με φυσαλίδες. Αυτά κινούνται με _____

(πετρέλαιο, φυσικό αέριο, βενζίνη, ηλεκτρικό)

12. Όταν ένα αυτοκίνητο κινείται, έχει _____ ενέργεια.

(δυναμικά, κινητική, χημική)



Τα δαχτυλίδια που αναπηδούν

της Δήμητρας Κωστοπούλου

Σκεπτικό της Δραστηριότητας

Καινοτομίες

Το σενάριο υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία με την παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ χρησιμοποιώντας:

- Περιβάλλοντα πρακτικής γραμματισμού (λογισμικό επεξεργαστή κειμένου γενικής χρήσης)
- Περιβάλλον υπολογιστικού φύλλου
- Περιβάλλοντα διερεύνησης και ανακάλυψης (εκπαιδευτικά λογισμικά προσομοίωσης πειραμάτων Φυσικής, «Ανακαλύπτω τις μηχανές», Kidopedia, «Μαθαίνω τα πειράματα» και εκπαιδευτικά παιχνίδια).
- Πολυμεσικά εργαλεία(power point, video).

Ειδικότερα, η προσφορά των ανωτέρω εργαλείων είναι ότι:

- Το **λογισμικό επεξεργασίας κειμένου** μπορεί να διευκολύνει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές, οι οποίοι απαντούν γρήγορα και με ελκυστικό τρόπο στα φύλλα εργασίας.
- Το **λογισμικό υπολογιστικό φύλλο (excel)** υποβοηθά τους μαθητές στην οργάνωση, επεξεργασία και την παρουσίαση αριθμητικών δεδομένων. Συνιστά επομένως έναν εύχρηστο τρόπο για υπολογιστική μοντελοποίηση δεδομένων και πληροφοριών.
- Τα **λογισμικά προσομοίωσης πειραμάτων**,

Το σενάριο αφορά το γνωστικό αντικείμενο ΦΥΣΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ της ΣΤ΄ τάξης, ενότητα 9, μάθημα ΗΛΕΚΤΡΟΜΑΓΝΗΤΙΣΜΟΣ.

ΘΕΜΑ: «Γνωριμία με τους μαγνήτες και τον ηλεκτρομαγνητισμό και εφαρμογές τους στην καθημερινή ζωή».

Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ, εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας στο βιβλίο φυσικών επιστημών, της ΣΤ΄ τάξης και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος.

Φυσική: Ιδιότητες των μαγνητών, λειτουργία πυξίδας, ηλεκτρομαγνήτης, ηλεκτρογεννήτρια και λειτουργία υδροηλεκτρικών εργοστασίων και ανεμογεννητριών.

Γλώσσα: Δημιουργία επίσημης επιστολής και παραγωγή περιγραφικών κειμένων.

Μαθηματικά: Εύρεση ποσοστών και δημιουργία προβλημάτων.

Γεωγραφία: Προσανατολισμός με πυξίδα.

Αισθητική αγωγή: Δημιουργία παιχνιδιού

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 82

Πλαίσιο εφαρμογής • 84

Στόχοι σεναρίου • 84

Πορεία διδασκαλίας • 86

Αξιολόγηση • 90

Επέκταση της δραστηριότητας • 91

Βιβλιογραφία • 91

Δικτυογραφία • 91

Φύλλα Εργασίας • 92

που χρησιμοποιούνται στο παρόν σενάριο παρέχουν ένα πεδίο εργασίας, στο οποίο οι μαθητές μπορούν να πειραματίζονται ελεύθερα με ηλεκτρικά κυκλώματα, μαγνήτες και μαγνητικές βελόνες. Μέσα από αυτόν τον πειραματισμό, επιχειρείται η σύνδεση των ηλεκτρικών και των μαγνητικών φαινομένων, ώστε να εξηγήσουν το νόημα της έννοιας του ηλεκτρομαγνητισμού και με τα παιχνίδια αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών και με διασκεδαστικό τρόπο επαληθεύουν, αξιοποιούν το λάθος και μαθαίνουν.

- Το **λογισμικό παρουσίασης** (Power Point) λειτουργεί ως γνωστικό εργαλείο και διευκολύνει την επικοινωνία και την ανταλλαγή των απόψεων και αποτελεσμάτων των ομάδων με το σύνολο της τάξης.
- Τα **video** δίνουν επιστημονικές αναλύσεις με εικονική πραγματικότητα σε θέματα που δεν μπορούν τα παιδιά να τα προσεγγίσουν στην καθημερινή τους ζωή.

Προστιθέμενη αξία

Το σενάριο ακολουθεί ένα μοντέλο καθοδηγούμενης διερεύνησης και ανακάλυψης μέσα από δραστηριότητες που ευνοούν την κριτική σκέψη, τη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση.

Στηρίζεται στις αρχές της εποικοδομητικής προσέγγισης και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις του Vygotsky και των απογόνων του, όπου δίνεται έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στην αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων μερών καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα.

Οι μαθητές πειραματίζονται, δοκιμάζουν, επαληθεύουν, διασταυρώνουν απόψεις, αξιοποιούν το λάθος, συζητούν μεταξύ τους, διασκεδάζουν, καταλήγουν σε συμπεράσματα, «χτίζουν» γνώση και μαθαίνουν.

Το σενάριο επιδιώκει να αναλύσει την καθημερινή εμπειρία των μαθητών και όχι να χρησιμοποιήσει την απόκρυφη ορολογία της Φυσικής και να απευθυνθεί μόνο σε μνημένους.

Στόχος του σεναρίου δεν είναι απλά οι μαθητές να μάθουν τις απαντήσεις αλλά να συνηθίσουν να παρατηρούν τον κόσμο γύρω τους και να συνηθίσουν να αναρωτιούνται.

Με τη χρήση καταστάσεων από την καθημερινότητα εξυπηρετείται με τον καλύτερο τρόπο

η απαίτηση για εφαρμογή των εννοιών της Φυσικής σε καταστάσεις της καθημερινής ζωής.

Με τη διδακτική εκμετάλλευση των εκπαιδευτικών λογισμικών που δίνουν τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης (προσομοίωση πειραμάτων) επιτυγχάνεται η αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για το μάθημα της Φυσικής και η αύξηση της συμμετοχής των παιδιών στη διαδικασία συνοικοδόμησης γνώσης.

Παράλληλα, με το παρόν σενάριο επιτυγχάνεται η ανάπτυξη του σεβασμού και της συλλογικότητας και οι μαθητές κατανοούν ότι η μάθηση είναι μια ενεργητική διαδικασία που αναπτύσσει την ικανότητα άσκησης κριτικής διαφόρων πρακτικών και την ικανότητα διαπραγμάτευσης των διαφορετικών γνώσεων, με σεβασμό στην προσωπικότητα των συμμαθητών τους.

Γνωστικά- Διδακτικά προβλήματα:

Οι μαθητές γνωρίζουν σε ικανοποιητικό βαθμό τη χρήση Η/Υ, του κειμενογράφου, του προγράμματος υπολογιστικών φύλλων (excel) και του προγράμματος ζωγραφικής RNA .

Γι' αυτό και η εκπόνηση των εργασιών δεν χρειάζεται ιδιαίτερες επισημάνσεις και εξηγήσεις. Στις ελάχιστες περιπτώσεις που κάποια ομάδα αντιμετωπίζει δυσκολίες επεμβαίνω συμβουλευτικά και διακριτικά.

Στη χρήση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών του BBC-science clips και στη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών προσομοίωσης πειραμάτων φυσικής, «Ανακαλύπτω τις μηχανές», «Μαθαίνω τα πειράματα», επειδή είναι η πρώτη γνωριμία των μαθητών με τα περιβάλλοντα αυτά, τα φύλλα εργασίας είναι αναλυτικότερα και παρεμβαίνω, όπου χρειαστεί, για να αμβλύνω την σύγχυση.

Επίσης με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο οι ομάδες λύνουν πολλά από τα προβλήματα που ανακύπτουν με συνεργασία και αλληλεπίδραση και δική μου παρέμβαση.

Η δική μου παρέμβαση, βεβαίως, γίνεται σε ισότιμη βάση με τους μαθητές, αφού η ανακαλυπτική και εποικοδομητική μέθοδος έχει την ομάδα ως βασικό μοχλό συνοικοδόμησης γνώσης και η οποία έχει ως βασικό της στόχο την αλληλεπίδραση και αναβάθμιση των μελών της.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της **ΣΤ΄ τάξης** του Δημοτικού σχολείου.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στην τάξη του σχολείου και θα χρησιμοποιηθούν οι 12 Η/Υ της τάξης.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι πρότερες γνώσεις των μαθητών είναι πολύ σημαντικές ώστε να αποτελέσουν πρόσφορο έδαφος για την οικοδόμηση των νέων γνώσεων.

Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν τη χρήση της πυξίδας, τις βασικές ιδιότητες των μαγνητών και τη ροή ρεύματος σε ένα κλειστό ηλεκτρικό κύκλωμα. Επίσης, οι μαθητές είναι, σε ικανοποιητικό επίπεδο, χρήστες Η/Υ, των εκπαιδευτικών λογισμικών και των λογισμικών γενικής χρήσης (κειμενογράφος, RNA, υπολογιστικά φύλλα).

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν:

- Ηλεκτρονικοί υπολογιστές.
- Λογισμικό επεξεργασίας κειμένου.
- Λογισμικό παρουσίασης.
- Λογισμικό υπολογιστικών φύλλων.
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό Προσομοιώσεων πειραμάτων φυσικής.
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Ανακαλύπτω τις μηχανές».
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό Kidopedia.
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Μαθαίνω τα πειράματα».
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό Physics Lab.
- Πρόγραμμα ζωγραφικής RNA.
- Εκτυπωτές.
- Φύλλα εργασίας.
- Χαρτιά, μαρκαδόροι και μολύβια.
- Βιβλία φυσικών επιστημών.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Η τάξη, η οποία θα υλοποιήσει το σενάριο, είναι η ΣΤ΄ τάξη του 9^{ου} Δημοτικού Σχολείου Χαλκίδας. Αποτελείται από 11 κορίτσια και 14 αγόρια.

Οι μαθητές προέρχονται από υψηλού βιοτικού επιπέδου οικογένειες, οι οποίες ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για την πρόοδο και το μαθησιακό επίπεδο των παιδιών τους. Υπάρχουν στην τάξη 2 αλλοδαποί μαθητές μεγαλύτερης ηλικίας, οι οποίοι όμως έχουν κλίση στις φυσικές επιστήμες, παρόλη τη δυσκολία τους στη γλώσσα. Η τάξη είναι χωρισμένη σε 6 ομάδες (5 των τεσσάρων παιδιών και 1 των 5 παιδιών) οι οποίες για τη συγκεκριμένη ενότητα έχουν δημιουργηθεί με κλήρωση. Τα ονόματα των ομάδων είναι: **ΑΕΤΟΙ, ΤΙΓΡΕΙΣ, ΚΕΡΑΥΝΟΙ, ΚΥΚΛΑΜΙΝΑ, ΖΩΓΡΑΦΟΙ ΚΑΙ ΜΟΥΣΙΚΟΙ**.

Το σενάριο θα υλοποιηθεί με ομαδοσυνεργατική μέθοδο, ιδεοθύελλα, παιχνίδι ρόλων, ανακαλυπτική μέθοδο, προσομοίωση πειραμάτων και εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Αυτές οι διδακτικές μέθοδοι θα βασίζονται στο εκπαιδευτικό μοντέλο του Οντάριο (The Ontario Curriculum), το οποίο είναι ένα διερευνητικό μοντέλο διδασκαλίας, όπου οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες είτε σε μικρές ομάδες, είτε σε επίπεδο τάξης. Η εμπύχωση, η καθοδήγηση, η παροχή κινήτρων στους μαθητές και ο συντονισμός της διδασκαλίας από εμένα οδηγεί τους μαθητές στην ανάπτυξη της κριτικής τους σκέψης, στην ανάληψη πρωτοβουλιών, στο να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και να οικοδομούν τη νέα γνώση τους. Εκφράζουν απόψεις μέσα στην ομάδα αλλά και στην ολομέλεια, αξιολογούν τις απόψεις των συμμαθητών τους αλλά αυτοαξιολογούν και τις δικές τους απόψεις, αναπτύσσοντας την κριτική τους σκέψη.

Στόχοι του σεναρίου

Ο γενικός σκοπός του σεναρίου μας είναι η ανάπτυξη ικανοτήτων των μαθητών για έρευνα, για κριτική και δημιουργική σκέψη, για επικοινωνία ιδεών, για συνεργασία και λήψη αποφάσεων και για την κατανόηση θεμελιωδών εννοιών και θεμάτων του ηλεκτρομαγνητισμού.

Ειδικότερα, οι μαθητές με την ολοκλήρωση της διαδικασίας θα πρέπει:

Στόχοι σε επίπεδο γνώσεων

- Να αναγνωρίζουν πειραματικά την ύπαρξη υλικών που έλκονται και που δεν έλκονται από έναν μαγνήτη. (Δραστηριότητα 1, 2).
- Να διακρίνουν το κοινό χαρακτηριστικό των σωμάτων που έλκονται. (Δραστηριότητα 3).
- Να αναγνωρίζουν πειραματικά ότι η έλξη σε ένα ραβδόμορφο μαγνήτη είναι πιο ισχυρή στα άκρα του. (Δραστηριότητα 4).
- Να διαπιστώνουν ότι οι ομώνυμοι πόλοι ενός μαγνήτη απωθούνται, ενώ οι ετερόνυμοι έλκονται. (Δραστηριότητα 6, 8).
- Να κατανοήσουν ότι ένας ραβδόμορφος μαγνήτης ή μια μαγνητική βελόνα, που περιστρέφονται ελεύθερα, παίρνουν την κατεύθυνση Βορράς-Νότος. (Δραστηριότητα 9).
- Να αναφέρουν ότι ο προσανατολισμός του μαγνήτη και της πυξίδας οφείλεται στο μαγνητικό πεδίο της γης. (Δραστηριότητα 12).
- Να διαπιστώνουν πειραματικά ότι όταν ένας καλός αγωγός διαρρέεται από ρεύμα αποκτά μαγνητικές ιδιότητες. (Δραστηριότητα 14).
- Να απαριθμούν τις κυριότερες εφαρμογές των ηλεκτρομαγνητών. (Δραστηριότητα 21).
- Να περιγράψουν με απλά λόγια την αρχή λειτουργίας της γεννήτριας. (Δραστηριότητα 20).
- Να συνδέουν τα ηλεκτρικά με τα μαγνητικά φαινόμενα, κατανοώντας το φαινόμενο ηλεκτρομαγνητισμός. (Δραστηριότητα 18, 19).

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να κατασκευάζουν ηλεκτρομαγνήτη. (Δραστηριότητα 15).
- Να σχεδιάζουν το μαγνητικό πεδίο ενός μαγνήτη. (Δραστηριότητα 5, 7).
- Να ελέγχουν τη σωστή λειτουργία της πυξίδας. (Δραστηριότητα 10,11).
- Να χρησιμοποιούν τους μαγνήτες, τους ηλεκτρομαγνήτες και τις εφαρμογές τους. (Δραστηριότητα 15).
- Να επιλύουν προβλήματα που αφορούν τη χρήση των μαγνητών και ηλεκτρομαγνητών. (Δραστηριότητα 13).
- Να αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να αναπτύσσουν ικανότητες χρήσης και αξιοποίησης των γνώσεων των Φυσικών Επιστημών στην καθημερινή ζωή. (Όλες οι δραστηριότητες).

- Να διατυπώνουν ερωτήματα, σχετικά με τις Φυσικές Επιστήμες, που έχουν νόημα γι' αυτούς. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να σχεδιάζουν και να εκτελούν έρευνα με στόχο την απάντηση στα ερωτήματα αυτά. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να συνάγουν συμπεράσματα που στηρίζονται στα δεδομένα της έρευνας. (Δραστηριότητα 16,17).
- Να ανακοινώνουν συμπεράσματα σε συγκεκριμένο ακροατήριο. (Όλες οι δραστηριότητες).

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- Να αποδέχονται τη χρησιμότητα της πυξίδας και του ηλεκτρομαγνήτη στη ζωή των ανθρώπων (Δραστηριότητα 9).
- Να αποδέχονται την ύπαρξη βόρειου γεωγραφικού πόλου στο νότιο μαγνητικό πόλο και αντίστροφα. (Δραστηριότητα 12).
- Να υιοθετούν πρότυπα κριτικής σκέψης και αυτοαξιολόγησης. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να εξοικειωθούν με τη εξαγωγή συμπερασμάτων. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να επιλύουν προβλήματα που δημιουργούνται στις ομάδες. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να παροτρύνουν τα μέλη της ομάδας σε ανάπτυξη πρωτοβουλιών. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να προβληματίζονται για τη χρησιμότητα της συνεργατικής μάθησης. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στις Φυσικές Επιστήμες, την έρευνα, τη συνεργασία, την ισότιμη συμμετοχή και την αξιοποίηση των Φυσικών Επιστημών στην κοινωνία και το περιβάλλον. (Όλες οι δραστηριότητες).

Στόχοι ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών

- Να εξοικειωθούν στη χρήση λογισμικών προσομοίωσης. (Δραστηριότητα, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 14, 15,18, 20).
- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στον Η/Υ ως μέσο δημιουργικής έκφρασης, ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης. (Όλες οι δραστηριότητες).
- Να αναπτύξουν με τη βοήθεια του Η/Υ περιβάλλον δημιουργικής μάθησης και εποικοδομητικής σκέψης. (Όλες οι δραστηριότητες).

Πορεία διδασκαλίας και υλοποίησης δραστηριοτήτων

Διδακτική σύμβαση

Η αφήγηση της πορείας διδασκαλίας χρησιμοποιεί φανταστικά ονόματα μαθητών/μαθητριών, τα οποία ουδεμία σχέση έχουν με την πραγματικότητα, για προστασία των προσωπικών δεδομένων των μαθητών.

Επίσης, επειδή το παρόν σεμινάριο πραγματοποιήθηκε στην τάξη, η αφηγηματική γραφή περιλαμβάνει τόσο φανταστικά όσο και πραγματικά γεγονότα, με σκοπό την έμφαση στο μεταδιδασκτικό σχολιασμό και στην επέκταση.

1η διδακτική ώρα

Μπαίνοντας στην τάξη παρατήρησα ότι η Άννα έχει φέρει μαζί της το φίλο της, το Δάκη το Αρκουδάκι, που την αγαπούσε πολύ. Έτσι καθόταν στο χέρι της και αγκάλιαζε το δάχτυλό της, χωρίς να το αφήνει. Οι συμμαθητές της κοιτούσαν με περιέργεια και κάποιοι ρωτούσαν την Άννα πώς συνέβαινε αυτό το φαινόμενο.



Η Άννα για να μεγαλώσει την περιέργεια των συμμαθητών της άνοιξε τα χεράκια του και το έβαλε δίπλα της με ανοιχτή αγκαλιά.

Παρακολούθησα τη συζήτηση που γινόταν και παρενέβην λέγοντας ότι, για να μπορέσουμε να λύσουμε το πρόβλημα, θα έπρεπε να ακολουθήσουμε μια συγκεκριμένη στρατηγική.

Στην αρχή κατέγραψα στον πίνακα όλες τις ιδέες των μαθητών (ΙΔΕΟΘΥΕΛΛΑ).

Στη συνέχεια τους είπα ότι στο εξής θα εργάζονταν στους Η/Υ, όπου υπήρχαν διάφορες δραστηριότητες, που θα ήταν τα εργαλεία τους για να φτάσουν στη λύση του προβλήματος.

Και το ταξίδι της εξερεύνησης ξεκίνησε....

Για να γίνει ακόμα πιο μυστηριώδες το παιχνίδι της ανακάλυψης έβαλα προς διερεύνηση και λύση ένα ακόμη παράξενο φαινόμενο.

Πρόβαλα στην οθόνη, μέσω του δικού μου Η/Υ και projector, το video 1, με θέμα «τα δαχτυλίδια που αναπηδούν».

Μετά το τέλος της προβολής ρώτησα τους μαθητές πώς ήταν δυνατόν να αναπηδούν και να στέκονται στο κενό τα δαχτυλίδια και κατέγραψα τις ιδέες τους δίπλα στη στήλη με τις προηγούμενες ιδέες που είχα ήδη καταγεγραμμένες στον πίνακα.

Επεξεργαστήκαμε τις ιδέες και βρήκαμε τις κοινές απαντή-

σεις, συγκρίνοντας τις δύο στήλες και κυκλώνοντας τις κοινές υποθέσεις.

Έτσι, καταλήξαμε ότι όλα οφείλονται στους μαγνήτες.

Τώρα, όμως, οι μαθητές έπρεπε να εξερευνησουν το πώς και το γιατί.

Τα παιδιά χωρίστηκαν σε 6 ομάδες (1 ομάδα είχε 5 μαθητές) και η κάθε ομάδα θα χρησιμοποιούσε 2 Η/Υ. Οι μαθητές εναλλάσσαν ρόλους σε τακτά χρονικά διαστήματα και έτσι μεγιστοποιήθηκε η ενεργοποίηση και η συμμετοχή όλων. Για παράδειγμα, αυτός που κρατούσε σημειώσεις ή χειριζόταν τον Η/Υ ή εκπροσωπούσε την ομάδα αντικαθίστατο από τον επόμενο και ούτω καθεξής.

Μια νέα έκπληξη περίμενε τους μαθητές!!

Το φύλλο εργασίας 1 ήταν ένα παιχνίδι, με το οποίο θα ανακάλυπταν ποια αντικείμενα έλκονταν και ποια δεν έλκονταν από έναν μαγνήτη.

Οι εκπλήξεις δεν σταμάτησαν εκεί!!

Στο παιχνίδι της εξερεύνησης προστέθηκαν δύο ακόμη συνεργάτες: ο Αλ ο δεινόσαυρος και ο κ. Μυστήριος. (φύλλο εργασίας 2). Τα παιδιά παρακολούθησαν το απόσπασμα της εκπαιδευτικής τηλεόρασης και καταγράψαν για άλλη μια φορά τα υλικά που έλκονταν και που δεν έλκονταν.

Το φύλλο που κατέγραψε κάθε ομάδα τα υλικά πέρασε κυκλικά από ομάδα σε ομάδα και έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις.

Στο τέλος, υπήρχαν 6 φύλλα κοινών απαντήσεων.

Ένας μαθητής διάβασε τις απαντήσεις, έγιναν οι τελικές

διορθώσεις και οι ομάδες κατέγραψαν τις σωστές απαντήσεις στον πίνακα του φύλλου εργασίας 3 και βρήκαν τι κοινό είχαν τα υλικά που έλκονταν.

Έλεξαν τις απαντήσεις τους, παρακολουθώντας τον κ. Μυστήριου που παρουσίασε την ιστορία του μαγνήτη στο **video 2**, που πρόβαλα στην οθόνη.

2η διδακτική ώρα

Στην αρχή της 2^{ης} διδακτικής ώρας επιβράβευσα τους μαθητές για την ερευνητική τους δράση και ρώτησα αν κατανόησαν απολύτως τι συνέβαινε με το αρκουδάκι της Άννας και τα «δαχτυλίδια που αναπηδούν».

Όλοι απάντησαν ότι το κοινό σημείο των δύο παραδειγμάτων είναι οι μαγνήτες. Ο Γιώργος, όμως, παρατήρησε ότι ανάμεσα στα δύο παραδείγματα υπάρχει και μια μεγάλη διαφορά. Στο παράδειγμα του Δάκη οι μαγνήτες ένωναν τα χέρια του ενώ στα «δαχτυλίδια που αναπηδούν» οι μαγνήτες σπρώχνονταν μεταξύ τους.

Οι μικροί ερευνητές είχαν να λύσουν ένα καινούριο πρόβλημα: γιατί και πώς συνέβαινε αυτό. Πρότεινα στα παιδιά έναν διαφορετικό τρόπο εργασίας. Η τάξη χωρίστηκε στο **εργαστήριο 1** (1^η-2^η ομάδα), στο **εργαστήριο 2** (3^η-4^η ομάδα) και στο **εργαστήριο 3** (5^η-6^η ομάδα) για να μελετήσουν με διαφορετική μέθοδο το μαγνητικό πεδίο.

Μετά το κάθε εργαστήριο ανακοίνωσε τα αποτελέσματα των μελετών του όπως και τον τρόπο έρευνάς του. Στο 1^ο εργαστήριο μοίρασα το φύλλο εργασίας 4α, μαγνήτες και ρινίσματα σιδήρου για να πραγματοποιήσουν πειραματική απόδειξη. Το

εργαστήριο 2 δούλεψε στον Η/Υ με πείραμα προσημείωσης εκπονώντας το φύλλο εργασίας 4β και το τρίτο εργαστήριο ασχολήθηκε με το θεωρητικό μέρος του προβλήματος, μελετώντας το φύλλο εργασίας 4γ.

Οι εκπρόσωποι των εργαστηρίων ανακοίνωσαν τον τρόπο που εργάστηκαν και το συμπέρασμα που κατέληξαν και ακολούθησε συζήτηση για την εμπέδωση των εννοιών.

Τα συμπεράσματα καταγράφηκαν στον πίνακα και ο κ. Μυστήριος ήρθε να επιβεβαιώσει τα αποτελέσματα των μελετών των εργαστηρίων με το **video 3**, που προβλήθηκε στην οθόνη.

Στο τέλος, η κάθε ομάδα έφτιαξε το μαγνητικό πεδίο του δικού της μαγνήτη χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα **Physics Lab** το οποίο τυπώθηκε και αναρτήθηκε στον πίνακα εργασιών (φύλλο εργασίας 5).

Μόλις τελείωσαν, μοίρασα σε κάθε εργαστήριο ένα κόκκινο και ένα μπλε πανί και ζήτησα να φτιάξουν ένα μαγνήτη σε όποιο σχήμα ήθελαν. Τα παιδιά που ήταν οι πόλοι, κρατούσαν οι Βόρειοι το κόκκινο και οι Νότιοι το μπλε πανί.

Στην παρουσίαση του κάθε εργαστηρίου οι υπόλοιποι έκαναν τις πρόκες και ανάλογα με την απόσταση που θα βρίσκονταν άλλοι θα έλκονταν και κολούσαν πάνω στους πόλους και άλλοι θα παράμεναν ακίνητοι. Έτσι με παιχνίδι και χαμόγελο έκλεισε και η δεύτερη ώρα.

3η Διδακτική ώρα

Τα εργαστήρια συνέχισαν την έρευνα με το φύλλο εργασίας 6. Στην πρώτη εργασία όλοι έπαιξαν το παιχνίδι με τους μαγνή-

τες στο εκπαιδευτικό λογισμικό BBC-science clips αλλά αυτή τη φορά έβαλαν πάνω στο τραπέζι μόνο τα υλικά που έλκονταν, εκτός του μαγνήτη, και δοκίμασαν να τραβήξουν τα υλικά πρώτα με το μικρό και μετά με τον μεγάλο μαγνήτη και κατέγραψαν τις παρατηρήσεις τους. Η δεύτερη εργασία του φύλλου εργασίας 6 αναφερόταν στην έλξη και στην άπωση των πόλων του μαγνήτη.

Το πρώτο εργαστήριο έπαιξε πάλι το παιχνίδι του εκπαιδευτικού λογισμικού BBC-science clips, μόνο που αυτή τη φορά στο τραπέζι υπήρχε μόνο ο μαγνήτης και προσπάθησαν να τον έλξουν με τους δυο πόλους του μαγνήτη, που κρεμόταν. φύλλο εργασίας 6α

Το δεύτερο εργαστήριο έκανε πειραματική απόδειξη με μαγνήτες φύλλο εργασίας 6β.

Το τρίτο εργαστήριο έκανε το πείραμα προσομοίωσης φύλλο εργασίας 6γ.

Όλα τα εργαστήρια κατέγραψαν τις παρατηρήσεις τους και ο εκπρόσωπος τους τα ανακοίνωσε στην ολομέλεια.

Όταν ανακοινώθηκαν τα αποτελέσματα της πρώτης εργασίας και για να μην υπάρξει η λανθασμένη εντύπωση ότι η μαγνητική δύναμη εξαρτάται πάντα από το μέγεθος του μαγνήτη, ο φίλος τους Αλ ο Δεινόσαυρος έδωσε πάλι τη λύση με το **video 4** που προβλήθηκε. Αμέσως μετά, ανακοινώθηκαν τα αποτελέσματα της 2^{ης} εργασίας τους. Ακολούθησε συζήτηση και στη συνέχεια ρώτησα τα παιδιά αν ήταν έτοιμα να μου απαντήσουν αν υπήρχε τελικά διαφορά ανάμεσα στο Δάκη και «τα δαχτυλίδια που αναπηδούν».

Όλοι συμφώνησαν ότι και τα δύο προβλήματα είχαν λύση στη έλξη και την άπωση των πόλων του μαγνήτη. Ο κ. Μυστήριος με τον Αλ το Δεινόσαυρο επιβεβαίωσε τις απαντήσεις των παιδιών με το **video 5** που προβλήθηκε.

Κατόπιν, μπήκαν στο φύλλο εργασίας 7, και σχεδίασαν το μαγνητικό πεδίο των δύο μαγνητών χρησιμοποιώντας το λογισμικό Physics Lab, το εκτύπωσαν και το κρέμασαν στο πίνακα εργασιών.

Η ενότητα με τους μαγνήτες έκλεισε ευχάριστα, με το παιχνίδι που έφτιαξαν τα παιδιά ανά δύο, «**τη γάτα και το ποντίκι**». Το παιχνίδι ήταν μια εφαρμογή της άπωσης των ομοίων πόλων (φύλλο εργασίας 8). Τα παιδιά χρησιμοποίησαν το RNA και κατασκεύασαν τη γάτα και το ποντίκι και το εκτύπωσαν. Έπειτα ακολούθησαν τις οδηγίες και έφτιαξαν το παιχνίδι. Όταν ήταν όλοι έτοιμοι το **κυνήγι** άρχισε. Όποια δυάδα κατάφερε πρώτη το στόχο κέρδισε το βραβείο του **μεγάλου μαγνήτη**.

4η Διδακτική ώρα

Ρώτησα τους μαθητές αν τους άρεσε το παιχνίδι που έπαιξαν την προηγούμενη ώρα και για να συνεχίσουν τα παιδιά να βρίσκονται στον κόσμο της φαντασίας τους προέτρεψα να μου πουν μια ιστορία, φανταστική ή όχι, με κάποιο αντικείμενο που ήταν εφαρμογή των μαγνητών.

Ο Αργύρης θυμήθηκε την περιβαλλοντική εκδρομή που πήγαμε την προηγούμενη χρονιά στο δάσος της Υπάτης. Ο Θεωδωρής αναρωτήθηκε δυνατά τι σχέση μπορεί να είχε η εκδρομή στο δάσος με το μαγνήτη.

Ο Αργύρης συνέχισε την ιστορία θυμίζοντας στα παιδιά ότι στην αρχή της περιήγησης σε κάθε ομάδα έδωσαν ένα χάρτη και μια πυξίδα για να τους βοηθήσει στον προσανατολισμό της.

Τότε η Εύα φώναξε «έχει δίκιο ο Αργύρης». Η πυξίδα λέγεται αλλιώς και μαγνητική πυξίδα, γιατί έχει μέσα της έναν μαγνήτη. Τα παιδιά συμφώνησαν αλλά αναρωτήθηκαν τι ήταν αυτό που την έλκει. Ένα νέο μυστήριο έπρεπε να ερευνηθεί.

Οι μικροί ερευνητές έπιασαν δουλειά...

Στην αρχή τους ρώτησα αν ήξεραν προς τα πού ήταν ο Βορράς. Όλοι κοίταξαν από το παράθυρο και μου έδειξαν το βουνό Πυξαριά, που βρίσκεται στο Βορρά σε σχέση με τη θέση της τάξης μας.

Έπειτα, μοίρασα στις ομάδες από μια πυξίδα και ζήτησα να ελέγξουν αν ο Βορράς βρίσκεται

προς την κατεύθυνση που μου έδειξαν. Πράγματι όλες οι πυξίδες προσανατολίστηκαν προς το βουνό Πυξαριά

Μετά από αυτή τη δραστηριότητα τα εργαστήρια άνοιξαν τους υπολογιστές και εκπόνησαν το **φύλλο εργασίας 9**.

Νέα έκπληξη περίμενε τα παιδιά!!

Ο Δάκης το Αρκουδάκι κρύφτηκε και τους είχε αφήσει ένα χάρτη με την κρυψώνα του. Για να τον βρουν έπρεπε να χρησιμοποιήσουν το χάρτη, την πυξίδα και τις οδηγίες που είχε ο χάρτης. Το πρώτο εργαστήριο βρήκε τις οδηγίες του στο φύλλο εργασίας 9α, το δεύτερο εργαστήριο στο φύλλο εργασίας 9β και το τρίτο εργαστήριο στο φύλλο εργασίας 9γ.

Τα εργαστήρια τύπωσαν το χάρτη, πήραν την πυξίδα και ξεκίνησαν. Ο χρόνος που είχαν στη διάθεση τους ήταν μόνο 5 λεπτά, για αυτό κινήθηκαν ήσυχα, συντονισμένα και γρήγορα.

Εγώ τους περίμενα στην πόρτα της εισόδου.

Μόλις τελείωσε ο χρόνος σφύριξα και τα εργαστήρια ήρθαν κοντά μου. Το 1^ο και το 3^ο εργαστήριο διαμαρτυρήθηκαν, ενώ το 2^ο ευχαριστημένο μου έδειξε το Δάκη που τον είχε βρει καθισμένο στις κερκίδες του γηπέδου μπάσκετ.

Τα παιδιά του 1^{ου} και του 3^{ου} εργαστηρίου αναρωτήθηκαν τι έκαναν λάθος.

Μπήκαμε στην τάξη και τους ρώτησα αν ακολούθησαν ακριβώς τις οδηγίες του Δάκη. Ο εκπρόσωπος του 1^{ου} εργαστηρίου απάντησε ότι με μεγάλη προσοχή έβαλαν το χάρτη πάνω στο χαρτόνι, όπως ακριβώς αναφερόταν στις οδηγίες και την πυξίδα δίπλα στο μαγνήτη, όπως έγραφαν οι οδηγίες. Πήγαν στο σημείο που έδειχνε ότι βρισκόταν ο Δάκης, έψαξαν κάτω από τα δέντρα αλλά δεν βρήκαν τίποτα. Γύρισαν πίσω για να επαναλάβουν τα βήματα αλλά ο χρόνος τελείωσε και έτσι έμειναν άπρακτοι. Ακριβώς το ίδιο πρόβλημα είχε και το τρίτο εργαστήριο.

Ο εκπρόσωπος του 2^{ου} εργαστηρίου είπε ότι ακολούθησαν τις οδηγίες και βρήκαν αμέσως το Δάκη. Τότε ανακοίνωσα ότι άλλο ένα μυστήριο έπρεπε να λυθεί: «Γιατί χάθηκαν τα δύο εργαστήρια; Τι λάθος έκαναν;»

Τους κάλεσα να μπουν στους Η/Υ και να εκπονήσουν το φύλλο εργασίας 10. Εκεί συνέκριναν τις οδηγίες των τριών εργαστηρίων, βρήκαν τις ομοιότητες και τις διαφορές και κατέγραψαν το συμπέρασμά τους.

Οι εκπρόσωποι των εργαστηρίων ανακοίνωσαν τα συμπεράσματά τους, που ήταν κοινά, στην ολομέλεια ότι μάλλον έφταιγε ο μαγνήτης. Για να ελεγχθεί η ορθότητα του συμπεράσματος, οι μαθητές εκπόνησαν το φύλλο εργασίας 11 που ήταν προσομοίωση πειράματος του Colorado (μαγνήτης-πυξίδα) και κατέγραψαν τα συμπεράσματά τους.

Οι εκπρόσωποι ανακοίνωσαν το συμπέρασμά τους αλλά αμέσως γεννήθηκε το επόμενο ερώτημα: τι έλκει το μαγνήτη της πυξίδας και δείχνει πάντα το Βορρά;

Τότε τους ζήτησα να εκπονήσουν το φύλλο εργασίας 12 (πυξίδα-γη) όπου κατέγραψαν πού οφείλεται η μαγνητική δύναμη της γης, ποιος είναι ο Βόρειος μαγνητικός πόλος και ποιος ο Νότιος μαγνητικός πόλος της γης. Μετά την ανακοίνωση των συμπερασμάτων ακολούθησε συζήτηση για τη γη, τον τεράστιο μαγνήτη. Για ακόμη καλύτερη εμπέδωση μοίρασα σε κάθε εργαστήριο ένα άγκιστρο με ένα κρεμασμένο μαγνήτη και τους ζήτησα να παρατηρήσουν προς τα πού δείχνει ο Βόρειος πόλος του μαγνήτη. Όλοι παρατήρησαν ότι δείχνει προς το βουνό Πυξαριά, δηλαδή το Βορρά.

Τότε πρόβαλα το **video 6** από το National geographic με τον επιστήμονα της NASA MARIO AKUNA, που εξήγησε για το μαγνητικό πεδίο της γης.

5η Διδακτική ώρα

Στην αρχή της ώρας ζήτησα από κάθε ομάδα να πάρει την πυξίδα της, να βγει στο μεγάλο μπαλκόνι και να κοιτάξει τι συνέβαινε νοτιοανατολικά.

Οι ομάδες προσανατολίστηκαν με την πυξίδα και ο Πάρης φώναξε: « Στο λιμάνι, κοιτάτε στο λιμάνι, ξεφορτώνουν τα κοντέινερ».

Ζήτησα από τα παιδιά να παρατηρήσουν προσεχτικά τι γινόταν και όταν επέστρεψαν στην τάξη συμπλήρωσαν το φύλλο εργασίας 13.

Οι ομάδες απάντησαν σωστά στις 3 πρώτες ερωτήσεις, αλλά δεν μπόρεσαν να απαντήσουν στην 4^η ερώτηση και μου ζήτησαν τη λύση του προβλήματος. Εγώ τους πρότεινα να ερευνήσουν καλύτερα το θέμα, ξεκινώντας από το φύλλο εργασίας 14 που ήταν προσομοίωση του εργαστηρίου ηλεκτρομαγνητισμού Faraday. Οι εκπρόσωποι περιέγραψαν το φαινόμενο, ακολούθησε συζήτηση και έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις και σημειώσεις. Έπειτα προβλήθηκε το **video 7** που εξηγεί το φαινόμενο του ηλεκτρομαγνητισμού με απλά λόγια από το Kidopedia.

Οι μαθητές συνέχισαν την έρευνά τους εκπονώντας το φύλλο εργασίας 15 όπου διάβασαν ποιος ανακάλυψε τον ηλεκτρομαγνητισμό αλλά και από τι αποτελείται ο ηλεκτρομαγνήτης. Ακόμη στο ίδιο φύλλο πειραματίστηκαν με τους τρόπους που αυξάνεται η δύναμη έλξης ενός ηλεκτρομαγνήτη και αποθήκευσαν τους πίνακες μετρήσεων στο φάκελο «πειράματα».

6η Διδακτική ώρα

Την προηγούμενη διδακτική ώρα οι ομάδες εργάστηκαν με μεγάλη αφοσίωση και προσοχή στην εκπόνηση των πειραμάτων γι' αυτό τους επαίνεσα και τους πρότεινα να συνεχίσουν στο φύλλο εργασίας 16, όπου μετέτρεψαν τα στοιχεία του πειράματος σε ραβδόγραμμα και κατέγραψαν το συμπέρασμά τους.

Οι ομάδες ανακοίνωσαν στην ολομέλεια τα συμπεράσματά τους και έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις. Ζήτησα να συγκρίνουν τα ποσά σπείρες-πινέζες, μπαταρίες-πινέζες και απάντησαν ότι είναι ανάλογα ποσά. Τότε τους ζήτησα να εκπονήσουν το φύλλο εργασίας 17, όπου διατύπωσαν ένα πρόβλημα με ανάλογα ποσά που το θέμα του θα προερχόταν από το πείραμα. Έπειτα το τύπωσαν και το έδωσαν κυκλικά στην επόμενη ομάδα η οποία το έλυσε. «Το καλύτερα διατυπωμένο πρόβλημα» μπήκε στην εφημερίδα της τάξης.

Ακολούθως τα παιδιά παρακολούθησαν το **video 8** «κατασκευή ηλεκτρομαγνήτη» και πήραν τα ανάλογα υλικά από το κουτί τους και κατασκεύασαν τον δικό τους ηλεκτρομαγνήτη.

Στο τέλος, τους ρώτησα αν απαντήθηκε το 4^ο ερώτημα του φύλλου εργασίας 13. Ακολούθησε συζήτηση, για τις χρήσεις του ηλεκτρομαγνήτη.

7η Διδακτική ώρα

Στην ενότητα της γλώσσας για τα επαγγέλματα οι μαθητές είχαν φέρει διαφορές φωτογραφίες επαγγελματιών του χθες και του τώρα. Ο Μάριος είχε φέρει τη φωτογραφία του παππού του, που ήταν ταχυδρόμος πάνω σε ένα ποδήλατο. Ο Μάριος, κάθε φορά που πάει στο χωριό του, παίρνει το ποδήλατο του παππού και κάνει βόλτες αλλά οι φίλοι του τον κοροϊδεύουν, επειδή το ποδήλατο είναι πολύ παλιό.

Ο Μάριος, όμως, μας είπε μια ιστορία που τον κάνει να αγαπάει ιδιαίτερα αυτό το ποδήλατο. «Πέρσι το καλοκαίρι φιλοξενούσα τη φίλη μου



την Ερασμία, στο χωριό του παππού. Ένα απόγευμα πήγαμε βόλτα με τα ποδήλατα στο κοντινό δασάκι. Περνούσαμε πολύ ωραία και ξεχαστήκαμε μέχρι που νύχτωσε. Ανάψαμε τότε τα φώτα των ποδηλάτων. Εγώ με το δυναμό και η Ερασμία με το σύστημα μπαταρίας που είχε και γυρίζαμε τραγουδώντας. Ξαφνικά το φως της έσβησε και αυτή άρχισε να φοβάται γιατί πίστευε ότι μπορεί να σβήσει και το δικό μου φως και να μέναμε στα σκοτάδια. Τότε της εξήγησα ότι το δικό μου φως ανάβει όσο κινώ τα πετάλια, άρα δεν πρέπει να φοβάται τίποτα. Η Ερασμία δεν μπορούσε να καταλάβει τι της έλεγα, δεν πίστευε ότι το λαμπάκι μπορεί να ανάβει χωρίς μπαταρία. Ευτυχώς, για εμάς, που είχαμε χαθεί, οι γονείς μας, που μας έψαχναν, είδαν το φως του ποδηλάτου και μας βρήκαν. Έτσι το ποδήλατο μας έσωσε». Μετά την ιστορία, ο Μάριος με ρωτά πώς μπορεί το φως να ανάβει με την κίνηση των πεταλιών:

Μεταφέρω το ερώτημα στην τάξη μήπως ξέρουν, αλλά κανείς δεν μπορούσε να λύσει το πρόβλημα.

Τότε, τους παρακίνησα να χρησιμοποιήσουν πάλι τα εργαλεία που είχαν στη διάθεσή τους για να βρουν την απάντηση. Έτσι μπήκαν στο Φύλλο εργασίας 18, έκαναν την προσομοίωση του νόμου του Faraday και έγραψαν την παρατήρησή τους.

Μετά την προσομοίωση ανακοίνωσαν τα συμπεράσματά τους.

Προέτρεψα τους μαθητές να ζωγραφίσουν ένα ποδήλατο και να γράψουν κάτω από τη ζωγραφιά πώς λειτουργεί το δυναμό.

Μόλις τέλειωσαν, ένωσαν τις ομάδες σε εργα-

στήρια, συνέκριναν τις απαντήσεις τους και τις διόρθωσαν ή τις συμπλήρωσαν και έπειτα ανακοίνωσαν την τελική τους απάντηση.

Κατέγραψα και τις 3 απαντήσεις στον πίνακα, τις συνέκρινα και κράτησα την πληρέστερη, αφού έγιναν οι απαραίτητες διορθώσεις.

Ακολούθως, τους παρακίνησα να μπουν στο φύλλο εργασίας 19, να παρακολουθήσουν το πείραμα της Kiderpedia και να κάνουν το επαναληπτικό τεστ του ηλεκτρομαγνητισμού που έχει.

Η κάθε ομάδα έπρεπε να βρει το ποσοστό επιτυχίας της για να φανεί ποιοι ερευνητές πέτυχαν τον στόχο τους.

8η Διδακτική ώρα

Κλείνοντας την ενότητα, ρώτησα τους μαθητές αν γνώριζαν πώς παράγεται το ηλεκτρικό ρεύμα. Όλοι απάντησαν με σιγουριά ότι παράγεται στα εργοστάσια της ΔΕΗ. Συνέχισα ρωτώντας, αν γνώριζαν με ποιον τρόπο παράγεται το ρεύμα σ' ένα υδροηλεκτρικό εργοστάσιο. Η απάντηση ήρθε αυθόρμητα: «με την κίνηση του νερού».

Σημείωσα ότι για να ολοκληρωθεί η απάντησή τους θα πρέπει να μπουν στο φύλλο εργασίας 20, να κάνουν την προσομοίωση με το νερό και την γεννήτρια στο εργαστήριο Faraday για να γνωρίσουν τι ακριβώς συμβαίνει μέσα στη γεννήτρια του εργοστάσιο. Πριν δώσουν την τελική τους απάντηση να μπουν στο λογισμικό «ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΩ ΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ» (φύλλο εργασίας 21) για να πάρουν ακόμα περισσότερες πληροφορίες για το υδροηλεκτρικό εργοστάσιο και τις ανεμογεννήτριες. Ο εκπρόσωπος κάθε ομάδας ανακοίνωσε το κείμενο που είχε δημιουργήσει η ομάδα του. Οδήγησα τα παιδιά με την προβολή του **video 9** μέσα σ' ένα υδροηλεκτρικό εργοστάσιο και σε μια ανεμογεννήτρια.

Το ταξίδι της εξερεύνησης τελείωσε και ήρθε η ώρα να εξερευνηθούν τι τελικά κέρδισαν από αυτή την περιπέτεια, με το τελικό φύλλο αξιολόγησης που μοιράστηκε σε κάθε μαθητή.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση έγινε καθ' όλη τη διάρκειά του σεναρίου. Οι δραστηριότητες αξιολογήθηκαν στους επιμέρους τομείς:

Χρήση λογισμικών/προγραμμάτων και αξιοποίησή τους

- Αξιοποίηση λογισμικού προγράμματος προσομοίωσης πειραμάτων Φυσικής.
- Αξιοποίηση λογισμικού προγράμματος Physics Lab.
- Αξιοποίηση εκπαιδευτικών παιχνιδιών BBC.
- Αξιοποίηση εκπαιδευτικού παιχνιδιού Kiderepia.
- Αξιοποίηση λογισμικού προγράμματος σχεδίασης και ζωγραφικής RNA.

Ανάληψη πρωτοβουλιών

- Οι μαθητές, συμμετέχοντας ενεργά καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου, αναλάμβαναν πρωτοβουλίες που ξεπερνούσαν το δικό μου σχεδιασμό.

Συνεργασία μαθητών

- Ενθουσιασμός εκ μέρους των μαθητών στις δραστηριότητες προσομοίωσης και τις δραστηριότητες εκπαιδευτικού παιχνιδιού.
- Άριστη συνεργασία μαθητών (ομαδοσυνεργατική διδασκαλία).
- Επιτυχής εφαρμογή της ανακαλυπτικής μάθησης.
- Επιτυχία εκπαιδευτικού παιχνιδιού .

Συμμετοχή μαθητών

- Ενεργή συμμετοχή μαθητών στις δραστηριότητες.
- Ικανοποιητική αλληλεπίδραση ομάδων.

Επέκταση δραστηριότητας

Το συγκεκριμένο σενάριο θα μπορούσε να διαφοροποιηθεί με πολλούς τρόπους.

Τα παιδιά θα μπορούσαν να παίξουν το θεατρικό δρώμενο «**Ο ηλεκτρομαγνητισμός**», κείμενο από την ιστοσελίδα «Η φυσική συναντά το θέατρο», στα πλαίσια του μαθήματος της Θεατρικής Αγωγής.

Επίσης τα παιδιά, επειδή είναι σε ικανοποιητικό επίπεδο γνώστες της αγγλικής γλώσσας, θα μπορούσαν να κάνουν το **quiz** από το εκπαιδευτικό παιχνίδι του BBC- schools science clips, ως επέκταση του μαθήματος της Αγγλικής Γλώσσας.

Οι μαθητές, επίσης, θα μπορούσαν να βρουν πληροφορίες σχετικά με τους Χανς Κρίστιαν Έρστεντ, Michael Faraday, Αντρέ Μαρί Αμπέρ, James

Clerk Maxwell και να ανακαλύψουν πώς συνδέεται ο καθένας από αυτούς με το φαινόμενο του ηλεκτρομαγνητισμού και χρησιμοποιώντας τις εικόνες που έχουν βρει και αυτές που υπάρχουν στο πρόγραμμα inspiration, καθώς και τις πληροφορίες που έχουν βρει, να φτιάξουν ένα δικό τους διάγραμμα με θέμα «**Η ιστορία του ηλεκτρομαγνητισμού**», στα πλαίσια του μαθήματος της Γλώσσας.

Οι μαθητές, επίσης, θα μπορούσαν να εκπονήσουν τις δραστηριότητες του μαγνητισμού από **τον οδηγό για το μαθητή** του εκπαιδευτικού λογισμικού « Ανακαλύπτω τις μηχανές».

Τέλος, θα μπορούσαν να σχεδιάσουν ένα **project** με θέμα «Προστασία του περιβάλλοντος και ανανεώσιμες πηγές ενέργειας», στα πλαίσια του μαθήματος της Ευέλικτης Ζώνης.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή Φυσικής ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Βιβλίο δασκάλου Φυσικής ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Τετράδιο Εργασιών Φυσικής ΣΤ' Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2009, Αθήνα.
- Ματσαγγούρας Γ. Ηλίας, Η σχολική τάξη (τόμος Α'), 2001, Αθήνα
- Πυργιωτάκης Ε. Ιωάννης, Εισαγωγή στην Παιδαγωγική Επιστήμη, εκδόσεις Ελληνικά γράμματα, 2000, Αθήνα.
- Σύγχρονες τάσεις της εκπαίδευσης στην Κοινωνία της Πληροφορίας, Αναστασιάδης Παναγιώτης, Εκδόσεις Λιβάνη, Αθήνα 2000.
- Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές, εκδόσεις Gutenberg, Αθήνα 2006.
- Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη (Β' τόμος), Κολιάδης Ε. Αθήνα 1995.

Δικτυογραφία

- www.garyfallidoy.org/energeia4/level_1/electromagnet_built.html (τελευταία επίσκεψη 2-2-2012).
- www.Bbc.co.uk/schools/scienceclips/ages/7_8/magnets_springs.shtml (τελευταία επίσκεψη 2-2-2012).

Φύλλο Εργασίας 1

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

- Ας παίξουμε το παιχνίδι με τους μαγνήτες.(Κάντε ctrl+κλικ στον μαγνήτη)
- Πατήστε FULL SCREEN
- Βάλτε διάφορα αντικείμενα πάνω στο τραπέζι σέρνοντας τα από τον πίνακα με τα βελάκια. Για να εμφανιστεί το επόμενο αντικείμενο κάντε κλικ πάνω στα βελάκια.
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι για να δείτε ποια αντικείμενα έλκει και ποια όχι ο μαγνήτης.
- Για να επιστρέψει ο μαγνήτης στην αρχική του θέση πατήστε RESET.
- Τι παρατηρείτε;
- Καταγράψτε τα αντικείμενα που έλκονται και τα αντικείμενα που δεν έλκονται.



Αντικείμενα που έλκονται :

Αντικείμενα που δεν έλκονται :

Φύλλο Εργασίας 2

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Παρακολουθήστε το video με τον Αλ τον Δεινόσαυρο, που προσπαθεί και αυτός να ανακαλύψει τι κάνουν οι μαγνήτες. Καταγράψτε ποια υλικά έλκονται από το μαγνήτη και ποια όχι. [κάντε ctrl+κλικ στον υπολογιστή]

Υλικά που έλκονται :

Υλικά που δεν έλκονται :

Φύλλο Εργασίας 3

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

1. Συμπληρώστε τον πίνακα με τα υλικά που έχετε ήδη δει και παίξει.

Υλικά	Έλκονται	Δεν Έλκονται

2. Τι κοινό έχουν τα υλικά που έλκονται; Γράψτε το συμπέρασμά σας.

Φύλλο Εργασίας 4α

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

- Πάρτε μέσα από το κουτί δραστηριοτήτων διάφορους μαγνήτες και το δοχείο με τα ρινίσματα σιδήρου. Ρίξτε πάνω σε ένα φύλλο μικρή ποσότητα ρινισμάτων και πλησιάστε το μαγνήτη. Τι παρατηρείτε;
- Επαναλάβετε το πείραμα και με άλλους μαγνήτες.
- Γράψτε το συμπέρασμα.


Φύλλο Εργασίας 4β

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Παρατηρήστε τη δύναμη του μαγνήτη χρησιμοποιώντας το μαγνητόμετρο σε ένα πείραμα προσομοίωσης.

Για να κάνετε το πείραμα ακολουθήστε την παρακάτω διαδρομή.

- Κάντε ctrl+κλικ στο 
- Επιλέξτε ραβδόμορφος μαγνήτης
- Τσεκάρετε μόνο το μαγνητόμετρο
- Πλησιάστε το κυκλάκι με το σταυρό στα χρωματισμένα άκρα του μαγνήτη
- Γράψτε στον πίνακα τις μετρήσεις B
- Έπειτα πλησιάστε το κυκλάκι σε διάφορα σημεία του μαγνήτη από το ένα άκρο στο άλλο.
- Γράψτε στον πίνακα τις μετρήσεις B και έπειτα το συμπέρασμά σας.

Φύλλο Εργασίας 4γ

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Διαβάστε τους ορισμούς και το πείραμα και παρατηρήστε τις εικόνες:

Μαγνητικό πεδίο: λέγεται ο χώρος μέσα στον οποίο ασκούνται μαγνητικές δυνάμεις.

Το μαγνητικό πεδίο περιγράφεται με ένα διανυσματικό μέγεθος B που ονομάζεται μαγνητική επαγωγή και εκφράζει το πόσο ισχυρό ή ασθενές είναι το μαγνητικό πεδίο.

Τα χαρακτηριστικά των δυναμικών γραμμών ενός μαγνητικού πεδίου είναι τα εξής :

- Είναι κλειστές.
- Ξεκινούν από το βόρειο και καταλήγουν στο νότιο πόλο του μαγνήτη.
- Δεν τέμνονται.
- Η φορά τους συμπίπτει με τη φορά της έντασης B μαγνητικού πεδίου.
- Η πυκνότητα τους σε κάποιο σημείο του πε-

δίου είναι ανάλογη προς την ένταση του πεδίου στο σημείο αυτό:

(πυκνές δυναμικές γραμμές → μεγάλη ένταση → ισχυρό Μ.Π.)

(αραιές δυναμικές γραμμές → μικρή ένταση → ασθενές Μ.Π.)

στ) Μας δίνουν μια εποπτική εικόνα του πεδίου.

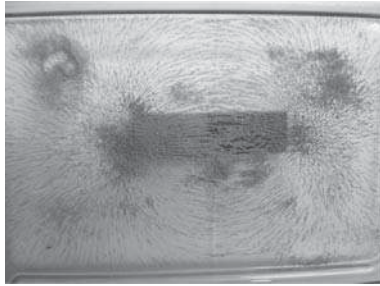
Μαγνήτης: έχει την ιδιότητα να έλκει τα σιδηρομαγνητικά υλικά.

Σιδηρομαγνητικά υλικά: είναι ορισμένα μεταλλικά υλικά που έλκονται από το μαγνήτη όπως ο σίδηρος, το κοβάλτιο και το νικέλιο.

Φύλλο Εργασίας 4γ - Πείραμα

Μαγνητικό πεδίο ραβδόμορφου μαγνήτη
Πειραματική εργασία:

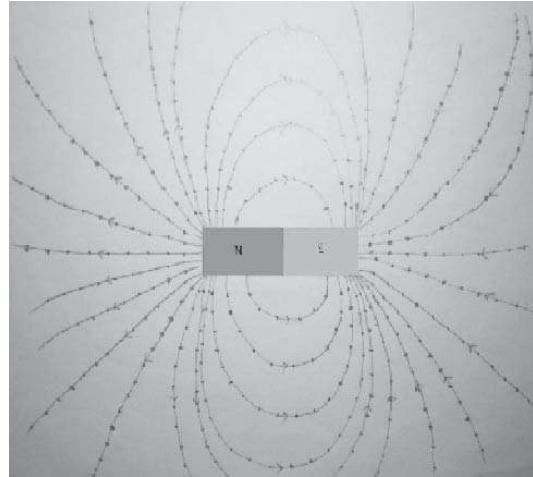
- Τοποθετούμε το ραβδόμορφο μαγνήτη στο κέντρο του πλαισίου και τον καλύπτουμε με τη διαφανή πλακέτα.
- Ακολουθώντας ρίχνουμε τα ρινίσματα σιδήρου πάνω στην πλακέτα.
- Φροντίζουμε να ρίξουμε τα ρινίσματα ομοιόμορφα πάνω στην πλακέτα για να έχουμε μια καλή εικόνα.
- Κτυπούμε ελαφρά την πλακέτα για να αναπηδήσουν τα ρινίσματα και για να κινηθούν για λίγο ελεύθερα από τη δύναμη τριβής.
- Τέλος εμφανίζονται οι δυναμικές γραμμές.



Πειραματικά αποτελέσματα:

Τα ρινίσματα μαγνητίζονται από το μαγνητικό πεδίο που δημιουργεί ο μαγνήτης. Βλέπουμε ότι περισσότερα ρινίσματα σιδήρου συγκεντρώνονται στους πόλους του μαγνήτη, άρα εκεί η μαγνητική δύναμη είναι ισχυρότερη και οι δυναμικές γραμμές πυκνότερες.

Χαρτογράφηση δυναμικών γραμμών ραβδόμορφου μαγνήτη:



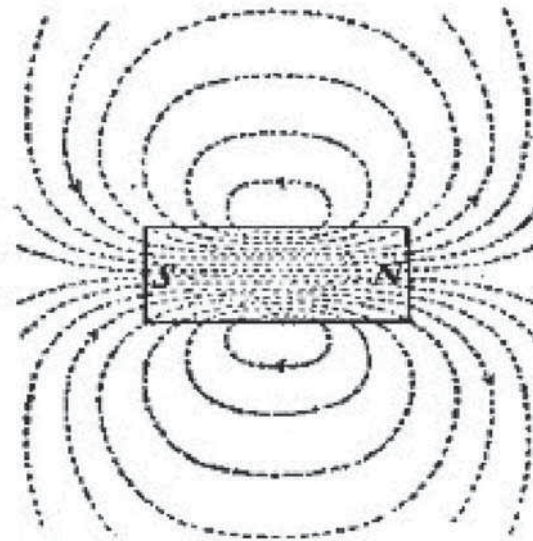
Φύλλο Εργασίας 5

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ:
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Ζωγραφίστε το δικό σας μαγνητικό πεδίο χρησιμοποιώντας το PhysicsLab.

Για να το δημιουργήσετε :

- Κάντε κλικ στο BField
- Διαλέξτε τον πρώτο μαγνήτη.
- Κάντε κλικ οπουδήποτε στην οθόνη και θα εμφανιστούν οι μαγνητικές γραμμές.
- Συνεχίστε μέχρι να έχεις την εικόνα του μαγνητικού πεδίου.
- Πατήστε print για να τυπώσετε το δικό σας μαγνητικό πεδίο.



Φύλλο Εργασίας 6α

Δραστηριότητα 1

- Παίξτε το παιχνίδι με τους μαγνήτες.(Κάντε ctrl+κλικ στον μαγνήτη)
- Πατήστε FULL SCREEN
- Βάλτε τα αντικείμενα που έλκονται από το μαγνήτη πάνω στο τραπέζι (εκτός του μαγνήτη) σέρνοντας τα από τον πίνακα με τα βελάκια.
- Για να εμφανιστεί το επόμενο αντικείμενο κάντε κλικ πάνω στα βελάκια.
- Επιλέξτε το μικρό μαγνήτη
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Για να επιστρέψει ο μαγνήτης στην αρχική του θέση πατήστε RESET.
- Επιλέξτε το μεγάλο μαγνήτη
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και με τα υπόλοιπα υλικά.
- Τι παρατηρείτε; Γράψτε το συμπέρασμά σου.

Δραστηριότητα 2

- Παίξτε πάλι το παιχνίδι με τους μαγνήτες.(Κάντε ctrl+κλικ στον μαγνήτη)
- Πατήστε FULL SCREEN
- Βάλτε το μαγνήτη πάνω στο τραπέζι σέρνοντας τον από τον πίνακα με τα βελάκια.
- Επιλέξτε το μικρό μαγνήτη
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Για να επιστρέψει ο μαγνήτης στην αρχική του θέση πατήστε RESET.
- Επιλέξτε ROTATE για να αντιστραφεί ο μαγνήτης.
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Τι παρατηρείτε;
- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και με το μεγάλο μαγνήτη.
- Τι παρατηρείτε; Γράψτε το συμπέρασμά σας.

Φύλλο Εργασίας 6β

Δραστηριότητα 1

- Παίξτε το παιχνίδι με τους μαγνήτες.(Κάντε ctrl+κλικ στον μαγνήτη)
- Πατήστε FULL SCREEN
- Βάλτε τα αντικείμενα που έλκονται από το μαγνήτη πάνω στο τραπέζι (εκτός του μαγνήτη) σέρνοντας τα από τον πίνακα με τα βελάκια.
- Για να εμφανιστεί το επόμενο αντικείμενο κάντε κλικ πάνω στα βελάκια.
- Επιλέξτε το μικρό μαγνήτη
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Για να επιστρέψει ο μαγνήτης στην αρχική του θέση πατήστε RESET.
- Επιλέξτε το μεγάλο μαγνήτη
- Έπειτα πατήστε το κόκκινο, το πράσινο ή το κίτρινο λαμπάκι
- Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και με τα υπόλοιπα υλικά.
- Τι παρατηρείτε; Γράψτε το συμπέρασμά σου.

Δραστηριότητα 2

- Πάρτε μέσα από το κουτί δραστηριοτήτων διάφορους μαγνήτες και πλησιάστε τους. Τι παρατηρείτε;
- Επαναλάβετε το πείραμα κρατώντας στην ίδια θέση τον ένα μαγνήτη και πλησιάζοντας την άλλη άκρη του άλλου μαγνήτη. Τι παρατηρείτε;
- Γράψτε το συμπέρασμα.

Αργοναυτική εκστρατεία

της Ζωής Μαστροθανάση

Σκεπτικό της δραστηριότητας

Καινοτομίες:

Στο σενάριο αυτό η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί το διαδίκτυο ως πηγή πληροφόρησης, εφόσον το διαδίκτυο αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της μάθησης. Έχει δημιουργήσει ένα WebQuest, το οποίο αποτελεί μια δραστηριότητα κατευθυνόμενης διερεύνησης για τους μαθητές (Βοσνιάδου 2001). Στη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές αναλαμβάνουν ενεργό δράση στην οικοδόμηση της νέας γνώσης, αξιοποιώντας το διαδίκτυο ως βασική πηγή πληροφορίας αλλά όχι και μοναδική και με βάση συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους.

Οι ιστοεξερευνήσεις έχουν σχεδιαστεί με σκοπό να οριοθετούν τη δραστηριότητα των μαθητών, να εστιάζουν στη χρήση της πληροφορίας παρά στην απλή αναζήτησή της και να υποστηρίζουν τους μαθητές να καλλιεργήσουν την αναλυτική, συνθετική σκέψη και την κριτική τους ικανότητα.

Επιπλέον χρησιμοποιεί λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, λογισμικό επεξεργασίας κειμένου και φύλλα εργασίας σε word, λογισμικό πρακτικής άσκησης για αξιολόγηση της κατανόησης Hot potatoes, λογισμικό παρουσίασης power point με το οποίο γίνεται η παρουσίαση των μαθημάτων με αφήγηση-εικόνα-ήχο και άλλων πληροφοριών, γιατί εξυπηρετεί στις

Το σενάριο αφορά την Ιστορία της Γ' τάξης Δημοτικού και συγκεκριμένα την 4η Ενότητα, που πραγματεύεται την Αργοναυτική εκστρατεία.

Θέμα: «Η Αργοναυτική εκστρατεία» (Εισαγωγή)

«Ο Φρίξος, η Έλλη και το χρυσόμαλλο δέρας»

«Πελίας και Ιάσονας»

«Αργοναυτική εκστρατεία»

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 96

Πλαίσιο εφαρμογής • 99

Στόχοι σεναρίου • 100

Πορεία διδασκαλίας • 101

Αξιολόγηση • 106

Επέκταση της δραστηριότητας • 106

Βιβλιογραφία • 107

Δικτυογραφία • 107

Φύλλα Εργασίας • 108

μικρές ηλικίες για αισθητική απόλαυση και το πρόγραμμα ζωγραφικής.

Το σενάριο θα στηριχτεί στις γνωστικές θεωρίες μάθησης και συγκεκριμένα στην ανακαλυπτική μάθηση (Bruner) και στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες για τη μάθηση (Vygotsky, Doise) και θα προτιμηθεί η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας. Σύμφωνα με τις γνωστικές θεωρίες, η μάθηση είναι μια διαδικασία κατασκευής της γνώσης με βάση προγενέστερες γνώσεις, οι οποίες τροποποιούνται. Ο μαθητής μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα, αλληλεπιδρά μαζί του και κατασκευάζει ή ανασκευάζει τη γνώση μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες. Επίσης σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες η μάθηση δημιουργείται από την αλληλεπίδραση του ατόμου με άλλα άτομα, όπου ο δάσκαλος έχει το ρόλο του οργανωτή, του εμπυχωτή και του καθοδηγητή στη μαθησιακή διαδικασία.

Η χρήση του Η/Υ και των συγκεκριμένων λογισμικών που προαναφέρθηκαν, σε συνδυασμό με τη θεωρητική και μεθοδολογική προσέγγιση που θα ακολουθηθεί, ενισχύουν τη μαθησιακή διαδικασία έναντι της παραδοσιακής μεθόδου διδασκαλίας, αφού:

α) βοηθούν το μαθητή να αποκτήσει δεξιότητες ενεργού αναζήτησης και κριτικής ανάγνωσης του πληροφοριακού υλικού (παρουσιάσεις, κείμενα, εικόνες, βίντεο).

β) Παρέχουν στο μαθητή χειροπιαστά αντικείμενα και εργαλεία σκέψης που του επιτρέπουν να δρα πάνω σε αυτά, να πειραματίζεται με αυτά, να αυτοελέγχεται και να αυτοδιορθώνεται.

γ) Του δίνουν επίσης τη δυνατότητα, να εκφράζει και να διαπραγματεύεται με τους άλλους τις ιδέες του και να ανακαλύπτει τη νέα γνώση χτίζοντάς τη, με την απαραίτητη διευκόλυνση του δασκάλου και των συμμαθητών του. (Ράπτης & Ράπτη, 2003)

Προστιθέμενη αξία

Ο Η/Υ χρησιμοποιείται εδώ ως πολυαισθητηριακό και δυναμικό μέσο διδασκαλίας, που βοηθά τους μαθητές να αφομοιώνουν και να δημιουργούν τη νέα γνώση και τους διευκολύνει, ώστε να είναι σε θέση να λειτουργούν σε πιο προωθημένα επίπεδα συμβολικής, κριτικής και δημιουργικής σκέψης και να αναπτύσσουν ολόπλευρα την προσωπικότητά τους. (Ράπτης & Ράπτη, 2003)

Πιο συγκεκριμένα:

Το διαδίκτυο παρουσιάζει κάποια χαρακτηριστικά που το διαφοροποιούν από την προϋπάρχουσα τεχνολογία των εποπτικών μέσων όπως είναι οι προβολές διαφανειών, τα βίντεο κ.τ.λ. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι οι πολλαπλές υπηρεσίες που παρέχει στο περιβάλλον της σχολικής τάξης (ως πηγή πληροφόρησης, μέσο δημοσίευσης και επικοινωνίας). Ειδικά το WebQuest που χρησιμοποιείται, αποτελεί μια δραστηριότητα κατευθυνόμενης διερεύνησης που εμπλέκει τους μαθητές ενεργά στη μάθηση. Η εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει μια λίστα από συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους που έχει επισκεφτεί και είναι κατάλληλοι, ώστε οι μαθητές να αντλήσουν τις πληροφορίες τους γρήγορα, αποφεύγοντας τον κίνδυνο του χάσιμου χρόνου και του αποπροσανατολισμού, κάτι που είναι σχεδόν βέβαιο σε μικρές ηλικίες. Οι μαθητές αναλαμβάνουν την αναζήτηση της πληροφορίας, την αξιολόγησή της, την επιλογή της κατάλληλης πληροφορίας και την αξιοποίησή της με βάση τους στόχους της δραστηριότητάς τους.

Η εννοιολογική χαρτογράφηση¹ που χρησιμοποιείται, είναι μία ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες, η οποία εκμεταλλεύεται, για εκπαιδευτικούς σκοπούς, την έμφυτη τάση των παιδιών για έκφραση και δημιουργία και επιπλέον δίνει έμφαση στον προσωπικό τρόπο που ο καθένας οικοδομεί τη γνώση, ανάλογα με τις προϋπάρχουσες εμπειρίες και ιδέες του.

Με τη χρήση αυτού του λογισμικού οι μαθητές οργανώνουν καλύτερα τη σκέψη τους και η μάθηση γίνεται ενεργητική και αποτελεσματική. Είναι κατάλληλο για την ανάδειξη των προϋπαρχουσών γνώσεων των μαθητών και για την καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης, αφού απαιτεί οργάνωση και αναπαράσταση των εννοιών και των μεταξύ τους σχέσεων σε μια ιεραρχική μορφή με τις γενικότερες και πιο περιεκτικές έννοιες στο κέντρο ή στην κορυφή του χάρτη και τις πιο λεπτομερείς σε δεύτερο επίπεδο. Οι σύνδεσμοι που βρίσκονται ανάμεσά τους προσδιορίζουν τις σχέσεις μεταξύ των εννοιών.

Η ανάπτυξη εννοιολογικών χαρτών μέσω υπολογιστή σε σχέση με τις συμβατικές μεθόδους (χαρτί και μολύβι) έχει πολλά πλεονεκτήματα. Κατ'

¹ Αυτή η τεχνική αναπτύχθηκε από τον Novak τη δεκαετία 1960-70.

αρχάς δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να συμπληρώνουν ημιδομημένους εννοιολογικούς χάρτες ή να σχεδιάζουν εύκολα εννοιολογικούς χάρτες και να κάνουν αλλαγές στο περιεχόμενο και τη δομή τους. Οι ιδέες των μαθητών μπορούν να καταγραφούν με την τεχνική «του καταιγισμού των ιδεών», να οργανωθούν σε κατηγορίες και να επεκταθούν εύκολα είτε με προσθήκες είτε με τροποποιήσεις. Έτσι μπορούν να ξεπεράσουν σε έκταση μια τυπική σελίδα. Επίσης έχουν τη δυνατότητα εισαγωγής εικονιδίων καθώς και δυναμικής διασύνδεσης με το διαδίκτυο για πρόσθετες πληροφορίες. (Μ. Βασιλοπούλου, 2001)

Η χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού μάλιστα εξυπηρετεί τους στόχους της διδασκαλίας, επειδή οι μαθητές της Γ΄ τάξης δεν είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση Η/Υ και η ευκολία χρήσης του μπορεί να καλύψει τις πιθανές δυσκολίες που ενδέχεται να προκύψουν στη μαθησιακή διαδικασία και να οδηγήσουν σε αργούς ρυθμούς διδασκαλίας. Επιπλέον η ολοκλήρωση των εννοιολογικών χαρτών των «**ηρώων**», του «**Φρίξου και της Έλλης**» και της «**Αργοναυτικής εκστρατείας**», θα τους βοηθήσει να παράγουν προφορικό και γραπτό λόγο περιγράφοντας τα σημαντικότερα γεγονότα της ενότητας.

Ο επεξεργαστής κειμένου είναι ένα ισχυρό μέσο διδασκαλίας που χρησιμοποιείται με πολλούς και ποικίλους τρόπους όπως για την παραγωγή και τροποποίηση κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Ευνοεί την πολυτροπικότητα, καθώς ενσωματώνει διαφορετικές μορφές όπως εικόνα-κείμενο-σκίτσα και κάνει τις εργασίες των μαθητών πιο ευχάριστες και πιο δημιουργικές. Εδώ χρησιμοποιείται ως πρόσθετο παιδαγωγικό υλικό και για τη δημιουργία Φύλλων Εργασίας.

Το Power point χρησιμοποιείται για την παρουσίαση των μαθημάτων της 4^{ης} ενότητας καθώς και για την παρουσίαση πρόσθετων πληροφοριών που έχουν σχέση με το χώρο- χρόνο, τη μουσική και την τέχνη γενικότερα, τα έθιμα εκείνης της εποχής σε συνδυασμό με τη σημερινή πραγματικότητα, τη γέννηση της αστρολογίας ως επιστήμης, διότι αποτελεί ένα πολυμεσικό εργαλείο οπτικοποίησης που προκαλεί το αυξημένο ενδιαφέρον των μαθητών.

Το Hot potatoes είναι ένα πολύ καλό εργαλείο διαδραστικών ασκήσεων διάφορων τύπων, που δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εξασκηθούν

σε ένα περιβάλλον που παρέχει ανάδραση σχετικά με την ορθότητα των απαντήσεών τους, καθώς αξιολογούν οι ίδιοι τις γνώσεις τους και ανατροφοδοτούνται. Επιπλέον η ενίσχυση που δίνεται στους μαθητές από τη σωστή απάντηση είναι άμεση, γεγονός που δυναμώνει το κίνητρο για μάθηση.

Με το πρόγραμμα ζωγραφικής οι μαθητές χαλαρώνουν και με την καλή συνεργασία δημιουργούν καλλιτεχνήματα. Με αυτό το πρόγραμμα αφυπνίζεται η φαντασία και η δημιουργικότητα των μαθητών.

Γενικά όπως χαρακτηριστικά θεωρεί και ο Pappert (1980), η χρήση του υπολογιστή βάζει στα χέρια του παιδιού νέα γνωστικά εργαλεία και μ' αυτό τον τρόπο μεταβάλλει τη μάθηση από αντικείμενο πειθαρχίας και ταλαιπωρίας σε διαδικασία ανακάλυψης και ενθουσιασμού. Το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο και παρέχει κίνητρα για περισσότερη διερεύνηση και εμπάθυνση από ότι ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας. Επιπλέον η ένταξη των μαθητών σε ομάδες βοηθά τους μαθητές να αλληλεπιδρούν και να ανατροφοδοτούνται.

Γνωστικά - διδακτικά προβλήματα:

Οι μαθητές έχουν μάθει από προηγούμενες ενότητες να ξεχωρίζουν τις έννοιες μύθος-παραμύθι και να προσεγγίζουν την έννοια ήρωας. Επειδή όμως οι έννοιες αυτές είναι εύκολο να παρερμηνευτούν και να λησμονηθούν, η εκπαιδευτικός μετά την παρουσίαση του εισαγωγικού σημειώματος και με κατάλληλες ερωτήσεις διευκολύνει τους μαθητές να θυμηθούν και να διαπιστώσουν ότι η κάθε εποχή και ο κάθε τόπος έχει τους ήρωές του και τους μύθους του, ανάλογα με τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες κάθε κοινωνίας.

Σε ένα σενάριο που οργανώνεται ως ένα WebQuest οι μαθητές καλούνται να χρησιμοποιήσουν ως βασική πηγή πληροφορίας το διαδίκτυο. Λόγω όμως της νεαρής ηλικίας είναι αμφίβολο αν η ελεύθερη πλοήγηση και αναζήτηση αρκεί για να οδηγήσει στη μάθηση και στην επίτευξη των διδακτικών στόχων του μαθήματος. Για να λυθεί αυτό το πρόβλημα η αναζήτηση περιορίζεται σε συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους που έχουν εντοπιστεί και αξιολογηθεί από την εκπαιδευτικό και με τη διαμεσολάβησή της ανάμεσα στις Νέες Τεχνολογίες και στους μαθητές.

Ένα πρόβλημα που απασχολεί σοβαρά τους εκπαιδευτικούς, είναι το πρόβλημα της απομυ-

θοποίησης, δεδομένου ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας δεν έχουν αναπτυγμένη την αφαιρετική σκέψη, που αποτελεί βασική προϋπόθεση για να κατανοηθεί ο συμβολικός χαρακτήρας των μύθων. Επίσης η απομυθοποίηση υπονομεύει την ομορφιά και τη μαγεία των μύθων, κάτι που δεν πρέπει να συμβεί σ' αυτή την ηλικία. Η εκπαιδευτικός στο μάθημα 2 «Πελίας και Ιάσονας», χρησιμοποιώντας πληροφορίες από το διαδίκτυο που τις συζητά με τους μαθητές και με τη χρήση βίντεο, προχωρεί με προσεκτικούς χειρισμούς στην απομυθοποίηση και συνδέει την Αργοναυτική εκστρατεία με τις προσπάθειες των Αχαιών να κατακτήσουν πλούσιους τόπους και να δημιουργήσουν αποικίες.

Μία επιπλέον δυσκολία ενδέχεται να δημιουργηθεί στη χρήση του εκπαιδευτικού λογισμικού kidspiration, διότι οι μαθητές θα το χρησιμοποιήσουν για πρώτη φορά. Η δυσκολία αυτή θα ξεπεραστεί **α)** με το χωρισμό των μαθητών σε ομάδες, έτσι ώστε σε κάθε ομάδα να υπάρχει τουλάχιστον ένας μαθητής που να χειρίζεται καλά τον υπολογιστή και **β)** με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, η οποία με συντομία και σαφήνεια θα εξηγή, θα συντονίζει και θα κατευθύνει διακριτικά τις κινήσεις των μαθητών.

Πλαίσιο εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Γ' τάξης.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 9 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Οι υπολογιστές θα έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης με τα εκπαιδευτικά λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών:

Οι πρότερες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο, σύμφωνα με τις βασικές αρχές του εποικοδομισμού του Piaget, διότι σ' αυτές βασίζεται η δόμηση της γνώσης.

Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν την έννοια «μύθος», τη διαφορά του από το παραμύθι και το

ρόλο ενός ήρωα στην ιστορία. Η εκπαιδευτικός θα στηριχθεί στις γνωστές έννοιες και θα δημιουργήσει ένα καλά σχεδιασμένο μαθησιακό περιβάλλον, που θα παρέχει στους μαθητές τα κατάλληλα κάθε φορά εργαλεία σκέψης, τα οποία θα τους είναι οικεία, για να μπορούν να τα χειριστούν δρώντας πάνω στο μαθησιακό περιβάλλον και οικοδομώντας την καινούρια έννοια «εκστρατεία».

Οι μαθητές γνωρίζουν τις βασικές δεξιότητες χρήσης του Η/Υ, μπορούν να γράφουν μικρά κείμενα. Έχουν ασκηθεί στο πρόγραμμα της ζωγραφικής και είναι σε θέση να αποθηκεύουν τις εργασίες τους.

Απαιτούμενα βοηθητικά εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν ηλεκτρονικοί υπολογιστές, το εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration, το λογισμικό Hot Potatoes, λογισμικό γενικής χρήσης (Word), λογισμικό παρουσιάσεων Power point, το πρόγραμμα ζωγραφικής, βιντεοπροβολέας και ένας εκτυπωτής, για την εκτύπωση των εργασιών των μαθητών. Οι μαθητές θα έχουν μαζί τους μολύβι και τετράδιο Εργασιών και το βιβλίο Ιστορίας του μαθητή, το οποίο θα χρησιμοποιήσουν για να διαβάσουν την εισαγωγή της Ενότητας.

Η σύνδεση με τους δικτυακούς τόπους και τα βίντεο θα γίνεται απευθείας μέσω Internet.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Το σενάριο θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής και οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των 3 ατόμων με ανομοιογενή σύνθεση. Θα προτιμηθεί αυτό το μέγεθος ομάδας, διότι η έρευνα έχει δείξει ότι όσο αυξάνεται ο αριθμός μαθητών στην ομάδα τόσο η επικοινωνία γίνεται πολυπλοκότερη και η ενεργός συμμετοχή όλων των μελών μικρότερη. Για το λόγο αυτό στα πρώτα στάδια εφαρμογής της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας είναι προτιμότερο να δημιουργούνται ομάδες των 2 ή 3 ατόμων (Ματσαγγούρας, 1998).

Θα προτιμηθεί η ανομοιογενής σύνθεση με εναλλασσόμενους ρόλους για να εξασφαλιστεί το κατάλληλο πλαίσιο στήριξης και ενεργού ένταξης στη μαθησιακή διαδικασία των αδύνατων μαθητών, που συνήθως στην παραδοσιακή τάξη παραμένουν απομονωμένοι. Ένας επιπλέον

λόγος είναι το γεγονός ότι στις ομάδες θα πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας μαθητής που χειρίζεται καλά τον υπολογιστή, ο οποίος θα βοηθήσει και τους υπόλοιπους να εξοικειωθούν στη χρήση του έτσι ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι της όλης διαδικασίας

Η εκπαιδευτικός διαδραματίζει σημαντικό και δύσκολο ρόλο στην όλη διαδικασία. Είναι εκείνη που μεσολαβεί ανάμεσα στις Ν.Τ. και στους μαθητές, που συντονίζει τις ομάδες, που παρέχει ανατροφοδότηση και έμμεση βοήθεια όταν η ομάδα περιέλθει σε αδιέξοδο και κυρίως εκπαιδεύει τους μαθητές σε ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Πιο συγκεκριμένα έργο της είναι:

- Να λειτουργεί ως παράγοντας στήριξης και καθοδήγησης.
- Να εξηγεί με σαφήνεια και συντομία ποιο είναι το έργο των ομάδων.
- Να διδάσκει δεξιότητες και διαδικασίες που είναι άγνωστες στους μαθητές και θα κληθούν να τις χρησιμοποιήσουν. (ιστοεξερεύνηση, εννοιολογικός χάρτης, συλλογή πληροφοριών από το διαδίκτυο, powerpoint)
- Να παρακολουθεί τον τρόπο και το βαθμό συνεργασίας των μελών κάθε ομάδας.
- Να αναγνωρίζει δημόσια τις ομάδες που δείχνουν ομαδοσυνεργατική συμπεριφορά για να ανατροφοδοτεί και να υποδεικνύει τις αναμενόμενες μορφές συμπεριφοράς (Ματσαγγούρας, 1998).

Στόχοι του σεναρίου

Ως **βασικός σκοπός** του σεναρίου ορίζεται η ανάπτυξη του ενδιαφέροντος των μαθητών για την ελληνική μυθολογία, η κατανόηση του μύθου της αργοναυτικής εκστρατείας και η επαφή τους με την πολιτιστική κληρονομιά μας, γνωρίζοντας στοιχεία του πολιτισμού των αρχαίων και συγκρίνοντάς τα με τα αντίστοιχα σημερινά.

Ειδικότερα οι μαθητές με την ολοκλήρωση της διδασκαλίας θα πρέπει:

Γνωστικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν το μύθο της Αργοναυτικής εκστρατείας (2^η, 5^η, 6^η, 8^η Δραστηριότητα, Φύλλα Εργασίας 3,4,5,6,7,8,9)
- Να γνωρίσουν τους ήρωες που έλαβαν μέρος στην Αργοναυτική εκστρατεία και να κατανοήσουν ότι η εκστρατεία είχε πανελλήνιο χαρα-

- κτηρά (5^η Δραστηριότητα, Φύλλο Εργασίας 6)
- Να συνδέσουν το μύθο με τις προσπάθειες των Αχαιών να κατακτήσουν πλούσιους τόπους (5^η Δραστηριότητα, Βίντεο, Φύλλα Εργασίας 6,8)
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία που απέδιδαν οι αρχαίοι στην τέχνη και τη διαχρονική της αξία (4^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα)
- Να εντοπίσουν στο χάρτη τις περιοχές που διαδραματίστηκαν σημαντικά γεγονότα καθώς τις περιοχές που πέρασε η Αργώ και να ταξιδέψουν νοερά στις περιοχές αυτές (1^η, 3^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα, Φύλλα Εργασίας 6,8)
- Να γνωρίσουν το χαρακτήρα της Μήδειας (6^η Δραστηριότητα, Φύλλο Εργασίας 8)
- Να διαπιστώσουν κι άλλες επιβιώσεις της ελληνικής μυθολογίας (ήθη και έθιμα, τέχνη, αστρονομία - 2^η, 4^η Δραστηριότητα, Φύλλο Εργασίας 2)
- Να κατανοήσουν το σκοπό και την αιτία της Αργοναυτικής εκστρατείας (2^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα, Φύλλα Εργασίας 6,8)

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να καταστούν ικανοί να περιγράψουν εικόνες και ευρήματα (6^η, 8^η Δραστηριότητα, όλα τα Power point, Φύλλα Εργασίας 1,2,6)
- Να αξιοποιούν ιστορικές πηγές για την άντληση πληροφοριών (2^η, 4^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα)
- Να αναπτύξουν σε κάποιο βαθμό ιστορική σκέψη (ιστορικές έννοιες, συσχετισμοί, απλές γενικεύσεις - 1^η, 2^η, 3^η, 4^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα)
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας (2^η, 5^η, 6^η, 7^η, 8^η Δραστηριότητα, Φύλλα Εργασίας 1,2,3,4,5,6,7,8,9)
- Να καλλιεργήσουν ανώτερες μορφές σκέψης όπως η ανάλυση και η σύνθεση των δεδομένων (2^η, 4^η, 5^η, 6^η, 8^η Δραστηριότητα, Φύλλα Εργασίας 1,4,7)

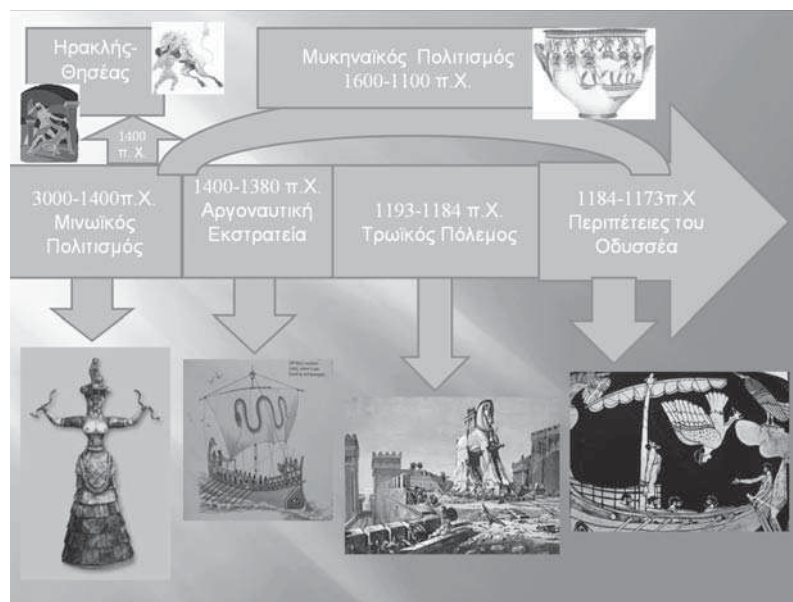
Στόχοι σε επίπεδο στάσεων

- Να καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον για την ελληνική μυθολογία και για τις αρχαιότητες καθώς και την επιθυμία για επισκέψεις σε αρχαιολογικούς χώρους και για μελέτη σχετικών βιβλίων (Power point, όλες οι δραστηριότητες)
- Να μάθουν να αξιοποιούν το περιεχόμενο ιστοσελίδων στο διαδίκτυο (1^η, 2^η, 3^η, 4^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα Φύλλα Εργασίας 6,8)
- Να μπουν στη διαδικασία αποδοχής και σεβασμού της ιστορίας και του πολιτισμού γενικότε-

- ρα (Όλες οι Δραστηριότητες)
- Να αναπτύξουν την κριτική τους ικανότητα (Όλες οι δραστηριότητες, Φύλλα Εργασίας 1,4,5,6,7,8,9)
- Να μάθουν να συμμετέχουν ενεργά σε διαδικασίες έρευνας και ανακάλυψης (2^η, 5^η, 6^η, 7^η Δραστηριότητα)
- Να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να τονώσουν την αυτοεκτίμησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες (Όλες οι Δραστηριότητες, Φύλλα Εργασίας 1,2,3,4,5,6,7,8,9)

Ως προς τη χρήση Τ.Π.Ε.

- Να αναπτύξουν την ικανότητα διερεύνησης, αναζήτησης και συλλογής χρησιμων πληροφοριών από το διαδίκτυο (1^η, 2^η, 3^η, 4^η, 5^η, 6^η Δραστηριότητα)
- Να μάθουν να συνθέτουν αφήγηση συνοδευόμενη από εικόνα (Όλα τα Power point, 8^η Δραστηριότητα)
- Να γνωρίσουν και να μάθουν να χρησιμοποιούν το λογισμικό της εννοιολογικής χαρτογράφησης για να αναπαραστήσουν τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους (Φύλλα Εργασίας 1,4,7)
- Να οικοδομήσουν την αξία της συνεργασίας μέσα από την επικοινωνία και την κοινή προσπάθεια που προσφέρουν οι Νέες Τεχνολογίες (Όλες οι Δραστηριότητες και τα Φύλλα Εργασίας)
- Να δημιουργήσουν μια δική τους πολυτροπική παρουσίαση, στηριζόμενοι στην καλή συνεργασία (8^η Δραστηριότητα)



Πορεία διδασκαλίας

1η – 2η Διδακτική ώρα

Μέσω ιστοεξερεύνησης οι μαθητές παρακολουθούν με βίντεο (<http://www.myspace.com/video/twoshot-films/twoshot-films-videos/102637559>) το κείμενο της εισαγωγής. Η παρουσίαση συνδυάζει αφήγηση – ήχο – εικόνα και κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών.

Η εισαγωγή λειτουργεί ως **αφόρμηση** για τους μαθητές και τους προετοιμάζει για το μύθο της Αργοναυτικής εκστρατείας που θα ακολουθήσει. Στη συνέχεια ανοίγουν το βιβλίο της ιστορίας και διαβάζουν την εισαγωγή, σχολιάζοντας την εικόνα που βρίσκεται κάτω από το κείμενο και εικονίζει τους Αργοναύτες πάνω στην Αργώ.

Ακολουθεί η τοποθέτηση χρονικά της Αργοναυτικής εκστρατείας. Η εκπαιδευτικός στέκεται στη φράση «**κάποια μέρα**» και καλεί τους μαθητές να ανοίξουν την **ιστορική γραμμή**, που έχει δημιουργήσει σε Power point, η οποία δείχνει πότε περίπου συνέβησαν

τα γεγονότα για τα οποία γίνεται λόγος στην εισαγωγή. Ενθαρρύνει τους μαθητές να την σχολιάσουν, αφού την παρατηρήσουν προσεκτικά και γίνεται μία συζήτηση για τις χρονικές περιόδους που εικονίζονται, για τους ήρωες και για τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο που θα μελετήσουν.

1η Δραστηριότητα

Στη συνέχεια, αφού κάποιος μαθητής διηγηθεί με δυο λόγια τι άκουσε, είδε και διάβασε, η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να εργαστούν ως ομάδες να επισκεφτούν την παρακάτω ιστοσελίδα:

http://www.sigmabooks.gr/maps_gr_grGreece.html

Μόλις τη βρουν να κάνουν αριστερό κλικ στο

Greek Mythology maps – Mythological map of Greece

Στην οθόνη τους εμφανίζεται ένας Μυθολογικός χάρτης της Ελλάδας. Τους αφήνει να τον περιεργαστούν, να δουν τις πόλεις της αρχαίας Ελλάδας και αν μπορούν να εντοπίσουν κάποια από τις τοποθεσίες για τις

οποίες μιλά η εισαγωγή, αλλά και τη Θήβα. Στη συνέχεια του χάρτη υπάρχουν αλφαβητικά όλες οι πόλεις, τα βουνά, τα ποτάμια, τα νησιά της Ελλάδας. Διαβάζουν την οδηγία που τους δίνεται, πατούν πάνω στη λέξη «Πήλιο» και οδηγούνται σε έναν άλλο χάρτη, που δείχνει πού ακριβώς είναι αυτή η τοποθεσία –βουνό.

Την Κολχίδα δεν τη βρίσκουν και οδηγούνται στο συμπέρασμα ότι δε βρίσκεται στην Ελλάδα. Στο τέλος της σελίδας θα βρουν 3 άλλους χάρτες της Ελληνικής Μυθολογίας. Ανοίγουν το χάρτη της «Αργοναυτικής εκστρατείας», ο οποίος εμφανίζεται στην οθόνη τους και στον οποίο μπορούν να εντοπίσουν την Κολχίδα. Από τις παρατηρήσεις και τις απαντήσεις των μαθητών σε συγκεκριμένες ερωτήσεις, αντιλαμβάνονται πως αυτή η περιοχή ήταν πολύ μακριά για εκείνη την εποχή και συμπερασματικά οι Αργοναύτες χρειάζονταν ένα γερό καράβι και αρκετό χρόνο για να φτά-

σουν εκεί. Επίσης παρατηρούν ότι έγιναν πολλές ενδιάμεσες στάσεις. Η εκπαιδευτικός θέτει τον προβληματισμό στους μαθητές (Γιατί άραγε σταμάτησαν σε τόσα μέρη;) που τους βάζει σε σκέψη και το οποίο θα απαντηθεί στην πορεία της διδασκαλίας.

Ακολουθεί ερώτηση για το ποιους ήρωες θυμούνται από όσα έχουν διδαχτεί στο βιβλίο της Ιστορίας και τι έκαναν αυτοί. Ένας μαθητής καταγράφει τις απαντήσεις των συμμαθητών του στον πίνακα σε δύο στήλες. Στην πρώτη στήλη γράφονται οι ήρωες και στη δεύτερη τι έκανε ο καθένας από αυτούς. Αυτά τα στοιχεία θα χρησιμεύσουν στην πορεία της διδασκαλίας.

Στη συνέχεια οι μαθητές ανοίγουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1**, που το ονομάζει «**ήρωες**»

Πρόκειται για έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη (λογισμικό Kidspiration), που οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν ως ομάδες. Εδώ θα πρέπει να διατεθεί χρόνος για να δοθούν

πληροφορίες στους μαθητές για τον Εννοιολογικό χάρτη και στη συνέχεια οδηγίες για το πώς θα δουλέψουν και θα συμπληρώσουν το ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1.

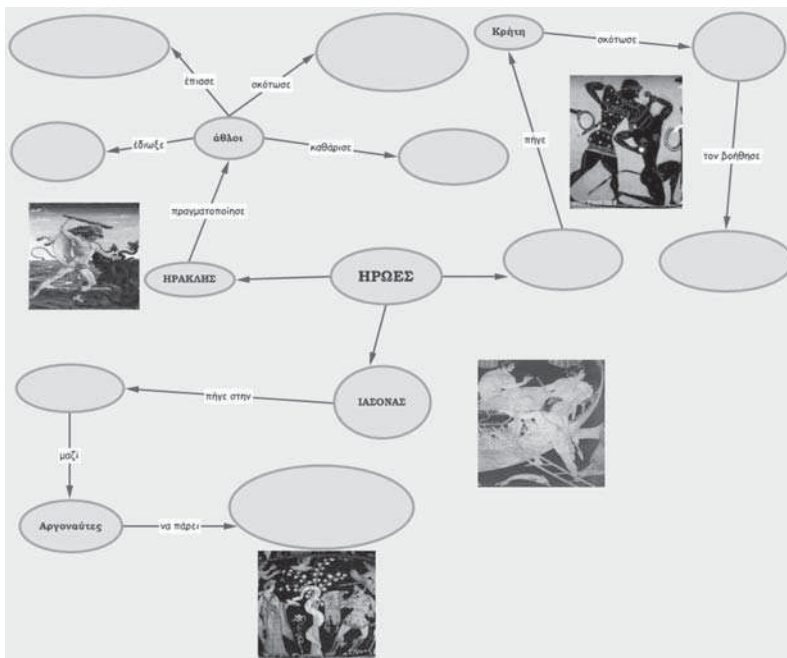
Αν δυσκολεύονται, συμβουλεύονται την εκπαιδευτικό. Εναλλακτικά θα δοθεί χρόνος στους μαθητές να ανοίξουν τις αναλυτικές οδηγίες του προγράμματος Kidspiration, να τις διαβάσουν και να δοθούν διευκρινίσεις.

Όταν τελειώσουν την εργασία τους, την αποθηκεύουν και η κάθε ομάδα, μέσω του εκπροσώπου της, παρουσιάζει το δικό της εννοιολογικό χάρτη. Αφού γίνει αυτό από όλες τις ομάδες, γίνονται τυχόν διορθώσεις ή συμπληρώνονται στοιχεία έτσι ώστε όλες οι ομάδες να έχουν αποθηκεύσει τον ίδιο εννοιολογικό χάρτη. Μπορούν να δημιουργήσουν και μια γωνιά στην τάξη τους που θα της δώσουν ένα κατάλληλο όνομα, όπου εκεί θα τοποθετούν τις εργασίες τους, αφού τις εκτυπώσουν.

Με την 1^η Δραστηριότητα και το ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1 αξιολογούνται οι προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών και αν είναι σε θέση να εντοπίζουν στο χάρτη συγκεκριμένες τοποθεσίες, να αναλύουν δεδομένα από εικόνες ή κείμενα και να οδηγούνται σε συμπεράσματα.

3η - 4η Διδακτική ώρα

Οι μαθητές ανοίγουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2**, που είναι φτιαγμένο σε Word και το ολοκληρώνουν ως ομάδες. Ακολουθεί προφορική λύση. Έτσι ελέγχεται ο βαθμός κατανόησης της εισαγωγής και η κριτική τους ικανότητα. (Ανάλυση και ερμηνεία εικόνας-ιστορικής πηγής)



Στη συνέχεια ακολουθεί η ιστορία του Φρίξου και της Έλλης με παρουσίαση, όπως ακριβώς έγινε και το πρώτο δίωρο. (βίντεο-συνέχεια)

2η Δραστηριότητα

Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να επισκεφτούν την παρακάτω ιστοσελίδα:

<http://mythologia.8m.com/argos.html>

η οποία περιλαμβάνει όλο το μύθο, να διαβάσουν το σχετικό κείμενο για το χρυσόμαλλο δέρας και να το σχολιάσουν ενδοομαδικά. Στη συνέχεια κάποιος μαθητής θα κληθεί να πει περιληπτικά τα σημαντικότερα γεγονότα.

Αμέσως μετά εκτυπώνουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3** και λύνουν τις ασκήσεις. Αν χρειαστούν βοήθεια, τη ζητούν από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας. Ακολουθεί προφορική λύση από τους μαθητές

Εδώ αξιολογείται ο βαθμός κατανόησης του μύθου του «Φρίξου και της Έλλης» και η ικανότητα των μαθητών να εντοπίζουν περιοχές στο χάρτη και να συνδέουν περιοχές με μυθικά πρόσωπα από τα οποία έχουν πάρει την ονομασία τους.

3η Δραστηριότητα

Όταν τελειώσει αυτή η εργασία των μαθητών, η εκπαιδευτικός τους ζητά να μπουν και πάλι στο Μυθολογικό χάρτη της Ελλάδας και να εντοπίσουν τη θέση του Ορχομενού και των Δελφών, με την ίδια διαδικασία.

Ακολουθούν ερωτήσεις που σχετίζονται με το χώρο, όπως οι παρακάτω:

- Ποιες άλλες γνωστές πόλεις βρίσκονται κοντά στον Ορχομενό;

- Σε ποιο νομό βρίσκονται;
- Η πόλη μας βρίσκεται κοντά;
- Είχε καμιά σχέση με τον Ορχομενό; (Η Ινώ ήταν κόρη του Κάδμου, βασιλιά της Θήβας)

Η προσφυγή του Αθάμα στο Μαντείο των Δελφών δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να ανακαλέσουν προϋπάρχουσες γνώσεις για το Μαντείο και την Πυθία, που αποκτήθηκαν στην ενότητα των Θεών και να τις εμπλουτίσουν με επιπλέον πληροφορίες που τους δίνονται σε Power point (Το Μαντείο των Δελφών).

Με αφορμή τη θυσία του Φρίξου που δεν έγινε τελικά, γίνεται συζήτηση για τις θυσίες και τις τελετές που γίνονταν στην αρχαία Ελλάδα προς τιμήν των Θεών.

Αξίζει να αναφερθεί ότι και σήμερα σε γιορτές Αγίων, σε πολλά μέρη, διατηρούνται κάποια έθιμα που μας παραπέμπουν σε εκείνη την εποχή.

4η Δραστηριότητα

Η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να επισκεφτούν την παρακάτω ιστοσελίδα:

www.mikrosapoplous.gr/iliada (μετάφραση Ιάκωβου Πολυλά) και να διαβάσουν

ΟΜΗΡΟΥ ΙΛΙΑΔΑ—3 «**Ενορκη θυσία πριν τη μονομαχία του Μενελάου με τον Πάρι**»

Στη συνέχεια ρωτά αν οι μαθητές γνωρίζουν παρόμοια

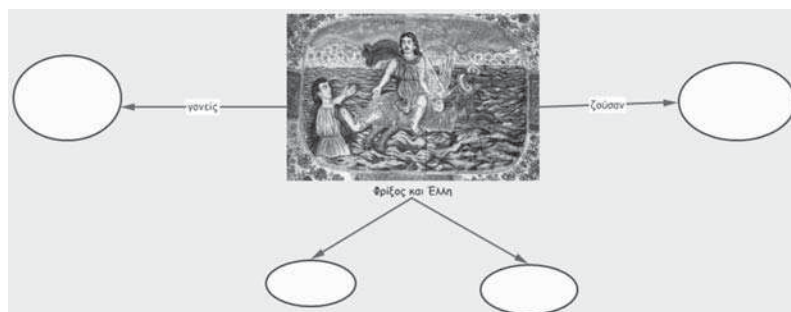
έθιμα σήμερα που ενδέχεται να γνωρίζουν. Κατόπιν με Power point διαβάζουν ένα κείμενο του Απολλώνιου Ρόδιου που περιγράφει μια θυσία και συνδέεται με παρόμοιο έθιμο σήμερα.

Σκοπός αυτών των παρουσιάσεων είναι να φέρουν τους μαθητές σε επαφή με ήθη και έθιμα της αρχαίας εποχής τα οποία θα συνδέσουν με αντίστοιχα σημερινά και κατ'επέκταση θα μπουν στη διαδικασία γνωριμίας και αποδοχής του αρχαίου πολιτισμού και την επίδρασή του στη νεότερη ιστορία.

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να βρουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 4**, που το ονομάζει **“Φρίξος και Έλλη”**, να εργαστούν ομαδικά και να το συμπληρώσουν.

Πρόκειται για έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη, στον οποίο όμως πρέπει αυτή τη φορά να δημιουργήσουν και οι ίδιοι κόμβους και συνδέσμους για να ολοκληρωθεί. Όταν τελειώσουν όλες οι ομάδες θα ακολουθηθεί η εξής διαδικασία:

- Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει το δικό της εννοιολογικό χάρτη, μέσω του εκπροσώπου της.
- Ένας δεύτερος μαθητής της ομάδας θα γράφει στον πίνακα τι γνωρίζει η ομάδα του για το μύθο του Φρίξου και της Έλλης, σύμφωνα με το χάρτη



που δημιούργησαν.

- Στο τέλος με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού συμπληρώνουν στον εννοιολογικό χάρτη τυχόν παραλήψεις τους για να είναι ολοκληρωμένος και τον αποθηκεύουν.

Εδώ γίνεται αξιολόγηση για το αν έχουν κατανοήσει οι μαθητές τις βασικές έννοιες του μύθου και αν μπορούν να τις οργανώσουν και να τις αναπαριστούν.

Για να χαλαρώσουν, να διασκεδάσουν και να αξιολογήσουν οι ίδιοι οι μαθητές τις γνώσεις που απέκτησαν, η εκπαιδευτικός τους δίνει τη Δ/νση της ιστοσελίδας: <http://users.sch.gr/babisd/autosch/joomla15/images/stories/1/quiz.html>. Μπαίνουν και βρίσκουν ένα παιχνίδι ερωτήσεων σχετικό με « Φρίξο και Έλλη».

5η - 6η Διδακτική ώρα

Ξεκινώντας η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να βρουν και να ανοίξουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 5** με τίτλο « Φρίξο και Έλλη».

Πρόκειται για ένα σταυρόλεξο που έχει δημιουργηθεί με το λογισμικό Hot Potatoes και τους βοηθάει να εμπεδώσουν ό,τι έχουν μάθει, αξιολογώντας οι ίδιοι τις γνώσεις τους. Αφού ανακοινωθούν οι λύσεις, γίνεται παρουσίαση του 2^{ου} μαθήματος της 4^{ης} ενότητας «Πελίας και Ιάσονα», με τον ίδιο τρόπο που έγινε και στις προηγούμενες διδακτικές ώρες. (βίντεο, αφήγηση-ήχος-εικόνα)

5η Δραστηριότητα

Στη συνέχεια οι μαθητές επισκέπτονται την ιστοσελίδα: <http://mythologia.8m.com/argo5.html>, βρίσκουν το σχετικό κείμενο για την κατασκευή και το ταξίδι της Αργούς προς την Κολχίδα και τους ζητείται να διαβάσουν συγκεκριμένα κομμάτια και να κρατήσουν σημειώσεις στο πρόχειρο, όσον αφορά τον αριθμό των Αργοναυτών που πήραν μέρος στο ταξίδι και τους ενδιάμεσους σταθμούς του καραβιού. Όταν τελειώσουν με την ανάγνωση του κειμένου βρίσκουν και εκτυπώνουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6**, που έχει δημιουργηθεί σε Word, και το λύνουν ομαδικά με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού αν χρειαστεί.

Μετά το τέλος της εργασίας τους οι μαθητές απαντούν προφορικά στις ερωτήσεις του ΦΥΛΛΟΥ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6, και συζητούν για τους ενδιάμεσους σταθμούς. Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να κατανοήσουν τον πανελλήνιο χαρακτήρα της εκστρα-

τείας, αφού έλαβαν μέρος σ' αυτήν ήρωες από όλη την Ελλάδα και επιπλέον να συλλέξουν οι ίδιοι πληροφορίες για τους ενδιάμεσους σταθμούς.

Η εκπαιδευτικός επαναφέρει το αρχικό ερώτημα (Γιατί άραγε σταμάτησαν σε διάφορα μέρη;) Οι μαθητές απαντούν ανάλογα με το γνωστικό τους επίπεδο.

Ακολουθεί ένα δεκάλεπτο βίντεο του Β.Β.Κ. (<http://www.tovoion.com/news/%>), το οποίο βρίσκουν και ανοίγουν, όπου ο διάσημος εξερευνητής Michael Wood, αναζητά τη διαδρομή του Ιάσονα και των Αργοναυτών και δίνει ενδιαφέροντα στοιχεία για τους Αργοναύτες και τους σταθμούς της Αργούς, τα οποία βοηθούν τους μαθητές πίσω από το μύθο να διακρίνουν πραγματικά ιστορικά στοιχεία και να προχωρήσουν στην απομυθοποίηση ως ένα βαθμό, χωρίς να χαθεί η μαγεία του μύθου. Μετά το τέλος του ντοκιμαντέρ, οι μαθητές είναι σε θέση να δώσουν κι άλλες απαντήσεις στο ερώτημα που τους έθεσε η εκπαιδευτικός πριν τη προβολή του.

Ακολουθεί η παρουσίαση με Power point, που έχει σχέση με τη μαγική δύναμη της λύρας του Ορφέα, που περιλαμβάνει πληροφορίες για τον Ορφέα και τις Μούσες που σκοπό έχει να δώσει στα παιδιά να καταλάβουν τη σημασία που απέδιδαν οι αρχαίοι στη μουσική και στην τέχνη γενικότερα. Η παρουσίαση κλείνει με ένα βίντεο με τραγούδι του Μαρκόπουλου και εικόνες σχετικές με τον Ορφέα και την Ευρυδίκη.

7η - 8η Διδακτική ώρα

Στην αρχή της διδασκαλίας η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ανοίξουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 7**, τον ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη της **“Αργοναυτικής εκστρατείας”** και να τον συμπληρώσουν, σύμφωνα με αυτά που έμαθαν.

Αν θέλουν μπορούν να προσθέσουν και άλλα στοιχεία δημιουργώντας καινούριους κόμβους και συνδέσμους. Αναμένεται να τελειώσουν γρήγορα την εργασία τους και ενθαρρύνονται ώστε να την κάνουν πιο σύνθετη, γιατί ήδη έχουν ασκηθεί στο να δουλεύουν εννοιολογικούς χάρτες Στο τέλος κάθε ομάδα παρουσιάζει το χάρτη της στην ολομέλεια της τάξης.

Κατόπιν γίνεται η παρουσίαση του 3^{ου} και τελευταίου μαθήματος της 4^{ης} ενότητας «Αργοναυτική εκστρατεία» με τον ίδιο τρόπο όπως και τις προηγούμενες φορές.

6η Δραστηριότητα

Αμέσως μετά, με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού μπαίνουν σε ένα κείμενο που είναι γραμμένο σε Word (Φυγή από την Κολχίδα) που εξιστορεί την επιστροφή των Αργοναυτών καθώς και το τέλος του μύθου. Επίσης διαβάζουν πληροφορίες για τον Τάλω και τη Μήδεια. Στο πρόχειρο σημειώνουν τα μέρη από τα οποία πέρασε η Αργώ και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι Αργοναύτες κατά την επιστροφή.

Μετά βρίσκουν το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 8** και το λύνουν ομαδικά. Οι σημειώσεις που έχουν κρατήσει στο πρόχειρο θα τους φανούν χρήσιμες σε κάποιες ερωτήσεις.

Ακολουθεί Power point με την πορεία της Αργούς. Σε κάθε σταθμό ένας μαθητής από κάθε ομάδα σχολιάζει με λίγα λόγια τι συνέβη εκεί. Έτσι αξιολογείται η ικανότητα των μαθητών να αξιοποιούν το περιεχόμενο ιστοσελίδων στο διαδίκτυο και να παράγουν λόγο. Επίσης βλέπουν τη σύγχρονη Αργώ σε παρουσίαση.

7η Δραστηριότητα

Τέλος χρησιμοποιούν το πρόγραμμα της ζωγραφικής, που τους είναι γνωστό, για να ζωγραφίσουν την Αργώ. Μπορούν και να γράψουν αν θέλουν ένα μικρό κείμενο ή να βάλουν τίτλο στη ζωγραφιά τους. Η κάθε ομάδα εκτυπώνει τη δημιουργία της και όλες μαζί τις τοποθετούν στη γωνιά της «Αργοναυτικής εκστρατείας» της τάξης.

9η Διδακτική ώρα

Την ώρα αυτή η εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές ν' ανοίξουν το λογισμικό hot potatoes, που είναι εγκατεστημένο στους υπολογιστές τους, και να λύσουν ομαδικά τις δύο ασκήσεις (σταυρόλεξο-συμπλήρωση κενών) που βλέπουν στην οθόνη. **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 9** και **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 10**. Η εργασία αυτή έχει μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας και απαιτείται πολύ καλή συνεργασία των μελών των ομάδων. Εδώ αξιολογείται ο βαθμός κατανόησης όλης της ενότητας.

8η Δραστηριότητα

Στη συνέχεια η εκπαιδευτικός,

μετά από την επίδειξη του λογισμικού PowerPoint, ζητά από τους μαθητές να συνεργαστούν με την ομάδα τους, να ανοίξουν ένα PowerPoint και να δημιουργήσουν τη δική τους διαφάνεια. Στη θέση που γράφει τίτλος θα γράψουν τον τίτλο που έχει δοθεί σε κάθε ομάδα ως εξής:

1^η ομάδα: «Φρίξος και Έλλη»

2^η ομάδα: «Ο Ιάσοντας μεγαλώνει στο Πήλιο»

3^η ομάδα: «Η κατασκευή της Αργούς»

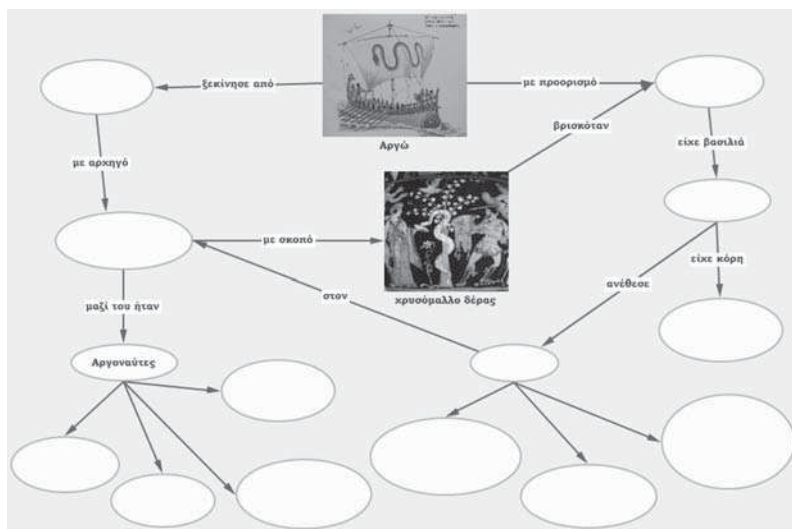
4^η ομάδα: «Το ταξίδι»

5^η ομάδα: «Αφιξη στην Κολχίδα»

6^η ομάδα: «Οι άθλοι του Ιάσωνα και η αρπαγή του χρυσόμαλλου δέρατος»

Στη συνέχεια θα αφήσουν τη διαφάνειά τους σε αναμονή και με τις υποδείξεις της εκπαιδευτικού θα ανοίξουν ένα αρχείο που είναι αποθηκευμένο στον υπολογιστή τους με το όνομα «εικόνες». Εκεί βρίσκονται πολλές εικόνες που έχουν σχέση με το μύθο. Διαλέγουν την κατάλληλη και την αντιγράφουν στη διαφάνεια με τη διαδικασία της αντιγραφής-επικόλλησης. Δίπλα στην εικόνα που επικολλήθηκε στη διαφάνειά τους θα συγγράψουν ένα σύντομο και περιεκτικό κείμενο που θα αφηγείται το γεγονός στο οποίο παραπέμπει ο τίτλος και η εικόνα. Με αυτή τη διαδικασία η κάθε ομάδα θα δημιουργήσει το δικό της PowerPoint, θα το παρουσιάσει στην ολομέλεια της τάξης και όλες οι ομάδες θα συνθέσουν με λίγα λόγια το μύθο. Στη συνέχεια εκτυπώνουν και τοποθετούν την εργασία τους στη γωνιά της Αργοναυτικής εκστρατείας της τάξης.

Με την ολοκλήρωση και αυ-



τής της δραστηριότητας η εκπαιδευτικός δίνει το **ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 11** στους μαθητές, που αφορά ερωτήσεις που έχουν σχέση με το πώς είδαν οι ίδιοι οι μαθητές τη διαδικασία, αν συνάντησαν δυσκολίες και αν τις ξεπέρασαν με τη βοήθεια των συνεργατών τους, αν τελικά το χάρηκαν.

Με τις εργασίες που πραγματοποιήθηκαν έγινε ταυτόχρονη αξιολόγηση της όλης διαδικασίας που ακολουθήθηκε (διδακτικές ενέργειες και εκπαιδευτικές δραστηριότητες), κατά πόσο πέτυχαν οι γνωστικοί στόχοι του σεναρίου αλλά και οι στόχοι που αφορούν δεξιότητες και στάσεις που απέκτησαν οι μαθητές, σε ποιο βαθμό συνεργάστηκαν και συμμετείχαν ενεργά σε διαδικασίες ανακάλυψης, ανάλυσης και σύνθεσης δεδομένων και απέκτησαν αυτοπεποίθηση και εμπιστοσύνη στον εαυτό τους.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της επίδοσης των μαθητών στο μάθημα της ιστορίας έχει ανατροφοδοτικό και όχι αξιολογικό σκοπό, σύμφωνα και με το Α.Π.Σ.

Καθ' όλη τη διάρκεια πραγματοποίησης του σεναρίου, γίνεται αξιολόγηση στο τέλος κάθε μαθητικής δραστηριότητας, (αλλά και κατά τη διάρκειά της) όπως ήδη έχει αναλυθεί, για να διαπιστωθεί αν έχουν κατακτηθεί οι επιδιωκόμενοι γνωστικοί στόχοι αλλά και οι στόχοι δεξιοτήτων και στάσεων.

Η αξιολόγηση γίνεται ως εξής:

α) με κατάλληλες διδακτικές ενέργειες, με τις οποίες αξιολογείται κατά πόσο οι μαθητές απέκτησαν γνωστικές και μεθοδολογικές δεξιότητες, όπως να παρατηρούν και να περιγράφουν εικόνες, να βρίσκουν και να αξιοποιούν ιστορικές πηγές για την άντληση πληροφοριών μέσω της ιστοεξερεύνησης. Επίσης αξιολογείται και ο βαθμός ανάπτυξης ιστορικής σκέψης, αν δηλαδή οι μαθητές είναι σε θέση να κατανοούν έννοιες, να τις συσχετίζουν και να καταλήγουν σε απλές γενικεύσεις.

β) με τα Φύλλα Εργασίας που δίδονται στους μαθητές και τα οποία καλούνται να λύσουν συνεργατικά

γ) με τα λογισμικά που καταφέρνουν να κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους για τους μύθους και το ιστορικό παρελθόν, να αναδείξουν τις καλλιτεχνικές τους δεξιότητες και να τους βοηθήσουν στην κατάκτηση της γνώσης

δ) με ερωτήσεις που γίνονται σε ομαδικό αλλά και σε ατομικό επίπεδο

Στο τέλος όλων των δραστηριοτήτων αξιολογείται και ο βαθμός ανταπόκρισης των μαθητών στις δραστηριότητες από την εκπαιδευτικό αλλά και από τους ίδιους, και η συμβολή των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία, με τη χρήση ερωτηματολογίου.

Επέκταση της δραστηριότητας

Το σενάριο θα μπορούσε να επεκταθεί στο μάθημα της Γλώσσας. Οι μαθητές με τη βοήθεια των εννοιολογικών χαρτών, «**ήρωες**», «**Φρίξος και Έλλη**» και «**Αργοναυτική εκστρατεία**», που ολοκλήρωσαν κατά τη διάρκεια των 9 διδακτικών ωρών και έχουν εκτυπώσει, μπορούν να γράψουν ένα περιληπτικό κείμενο, κάνοντας αναφορά στα βασικά σημεία του μύθου.

Επίσης μπορούν να επισκεφτούν την παρακάτω ιστοσελίδα: **www.stixoi.info:ArgoNanix** η οποία περιέχει στίχους για πρόσωπα και γεγονότα του μύθου της Αργοναυτικής εκστρατείας, να διαβάσουν κάποια από αυτά και στη συνέχεια να γίνουν οι ίδιοι ποιητές και να φτιάξουν το δικό τους ποίημα.

Επίσης θα μπορούσαν να περιγράψουν το χαρακτήρα της Μήδειας, του Ιάσονα και άλλων προσώπων που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στο μύθο, χρησιμοποιώντας κατάλληλα επίθετα, μετοχές και αναπτύσσοντας επιχειρηματολογία.

Άλλη δραστηριότητα που θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί, είναι να δοθούν στους μαθητές comics πάνω στα οποία θα γράψουν τους διαλόγους των ηρώων.

Στο μάθημα της Αισθητικής αγωγής θα μπορούσαν να εργαστούν ως ομάδες και να ασχοληθούν με την εικονογράφηση σκηνών από την Αργοναυτική εκστρατεία, όπως η αρπαγή του χρυσόμαλλου δέρατος, η κατασκευή της Αργούς, το πέρασμα από τις Συμπληγάδες Πέτρες, χρησιμοποιώντας ως εργαλείο το πρόγραμμα ζωγραφικής, ή το Revelation Natural Art, που δεν τους είναι άγνωστα, να εκτυπώσουν τις δημιουργίες τους και να τις αναρτήσουν στην τάξη κατά χρονική σειρά, έτσι ώστε να δημιουργήσουν το μύθο με εικόνες.

Άλλη καλλιτεχνική δραστηριότητα είναι να κατασκευάσουν κούκλες με τις μορφές των ηρώων και να παίξουν κουκλοθέατρο ή να οργανώσουν



μία παράσταση για τους μαθητές του σχολείου.

Στο μάθημα της Θεατρικής αγωγής, θα μπορούσε να γίνει δραματοποίηση κομματιών από το μύθο, που άρεσαν στα παιδιά. Η δραματοποίηση είναι κομμάτι της διδασκαλίας, διότι ψυχαγωγεί, ενώ συγχρόνως μορφώνει και προωθεί την ένταξη του παιδιού ως ατόμου στην ομάδα, την κοινωνικοποίησή του (Μουδατσάκις, 1994).

Στο μάθημα της Μελέτης περιβάλλοντος, οι μαθητές θα μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό του Google Earth, για να μετρήσουν την πραγματική απόσταση που είχαν να διανύσουν οι Αργοναύτες με την Αργώ.

Στο μάθημα της Ευέλικτης ζώνης, θα μπορούσε η εκπαιδευτικός να αφιερώσει 1 διδακτική ώρα για να παρακολουθήσουν οι μαθητές το βίντεο με το μύθο της Αργοναυτικής εκστρατείας ή εναλλακτικά και ανάλογα με το επίπεδο της τάξης, να δείξει στους μαθητές τη συνέχεια από το ενδιαφέρον βίντεο-ντοκιμαντέρ του Β.Β.Σ. με τον εξερευνητή Michael Wood, που γίνεται Αργοναύτης και κάνει το ταξίδι της Αργούς, ακολουθώντας τα χνάρια του Ιάσονα.

Βιβλιογραφία

- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2002) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών
 ΥΠΕΠΘ Π.Ι. (2009) Ιστορία Γ΄ Δημοτικού (Βιβλίο Μαθητή), Αθήνα, ΟΕΔΒ
 ΥΠΕΠΘ Π.Ι. (2009) Ιστορία Γ΄ Δημοτικού (Τετράδιο Εργασιών), Αθήνα, ΟΕΔΒ
 ΥΠΕΠΘ-Π.Ι.(2006) Ιστορία Γ΄ Δημοτικού (Βιβλίο Δασκάλου), Αθήνα, ΟΕΔΒ
 Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας (1998) «ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ», Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρης
 Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας (1998) «ΟΡΓΑΝΩΣΗ και ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΤΗΣ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΤΑΞΗΣ», εφαρμογές σύγχρονης διδακτικής, Αθήνα, Εκδόσεις Γρηγόρης
 Α.Ράπτης-Α.Ράπτη (2003) «ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ», Ολική Προσέγγιση, Αθήνα, Εκδόσεις Αριστοτέλης Ράπτης
 Εμμανουήλ Α. Κολιάδης (1996) «ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ», τ.Γ΄ Γνωστικές Θεωρίες, Αθήνα
 Τηλέμαχος Ε. Μουδατσάκις (1994) «Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ» στη σχολική πράξη, Αθήνα, Εκδόσεις Καρδαμίτσα

Δικτυογραφία

- <http://mythologia.8m.com/argo5.html>
<http://www.easypedia.gr/el/articles/%>
http://www.sigmabooks.gr/maps_gr_grGreece.html
http://egpaid.blogspot.com/2011/01/blog_post_25.html
<http://www.sikyon.com/.../argonautes.htm>
<http://www.hellinon.net/Argonautes.htm>
<http://www.elikoncc.info/?p=5499>
[http://www.pyles.tv/News/arxaiotita-energiakoi-topoi-\(1\)/orpeus.aspx](http://www.pyles.tv/News/arxaiotita-energiakoi-topoi-(1)/orpeus.aspx)
www.stixoi.info: ArgoNavis
<http://users.sch.gr/babisd/autosch/joomla15/images/stories/1/guiz.html>
<http://www.tovoion.com>
<http://www.myspace.com/video/twoshot-films/twoshot-films-videos/102637559>
 youtube

Φύλλο Εργασίας 2

ΟΜΑΔΑ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Συμπλήρωσε τα κενά

Το _____ δέρας ενός κριαριού κρεμόταν για πολλά χρόνια στα κλαδιά μιας ιερής βελανιδιάς, στη μακρινή _____

Ο _____ μεγάλωνε σε μια σπηλιά στο βουνό _____ από τον _____

Ο ήρωας αυτός μαζί με άλλους ήρωες της _____, που ονομάστηκαν _____ θα πήγαινε να φέρει το _____ δέρας στην Ελλάδα. Το ταξίδι αυτό ονομάστηκε _____



Τι βλέπεις στην εικόνα;



Συμπλήρωσε στο χάρτη τις τοποθεσίες που γνωρίζεις και γράψε κάτι χαρακτηριστικό για αυτές παρακάτω.

Φύλλο Εργασίας 3

ΟΜΑΔΑ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Συμπληρώνω Σ για το σωστό και Λ για το λάθος

- α) Ο Αθάμας ήταν βασιλιάς του Ορχομενού.
- β) Η Ινώ αγαπούσε πολύ τα παιδιά του Αθάμα.
- γ) Ο Φρίξος έπεσε στη θάλασσα και πνίγηκε.
- δ) Ο Αθάμας έστειλε ανθρώπους στο μαντείο των Δελφών.
- ε) Η Νεφέλη ήταν η πρώτη γυναίκα του Αθάμα.
- στ) Ο Αθάμας αποφάσισε να σώσει τα παιδιά του.
- ζ) Οι κάτοικοι του Ορχομενού πεινούσαν.

Υπογραμμίζω το σωστό

Η Νεφέλη έσωσε τα παιδιά της με ένα χρυσόμαλλο:

- α. άλογο β. κριάρι γ. πρόβατο

Βασιλιάς της Κολχίδας ήταν:

- α. Πελίας β. Αιήτης γ. Αίσονας

Ο Αιήτης τοποθέτησε το χρυσόμαλλο δέρας πάνω σε μία:

- α. βελανιδιά β. μηλιά γ. ιτιά

Ο Φρίξος θυσίασε το χρυσόμαλλο κριάρι στο Θεό:

- α. Απόλλωνα β. Ποσειδώνα γ. Δία

Το χρυσόμαλλο δέρας το φύλαγε:

- α. ένας όφις β. ένας δράκος γ. ένας σκύλος

Το δάσος που βρισκόταν κρεμασμένο το χρυσόμαλλο δέρας ήταν του Θεού:

- α. Άρη β. Απόλλωνα γ. Δία

Ο Φρίξος παντρεύτηκε:

- α. Τη Χαλκίοπη, κόρη του Αιήτη β. Την Κίρκη, αδερφή του Αιήτη

Πώς ονομάστηκε η θάλασσα που πνίγηκε η Έλλη;

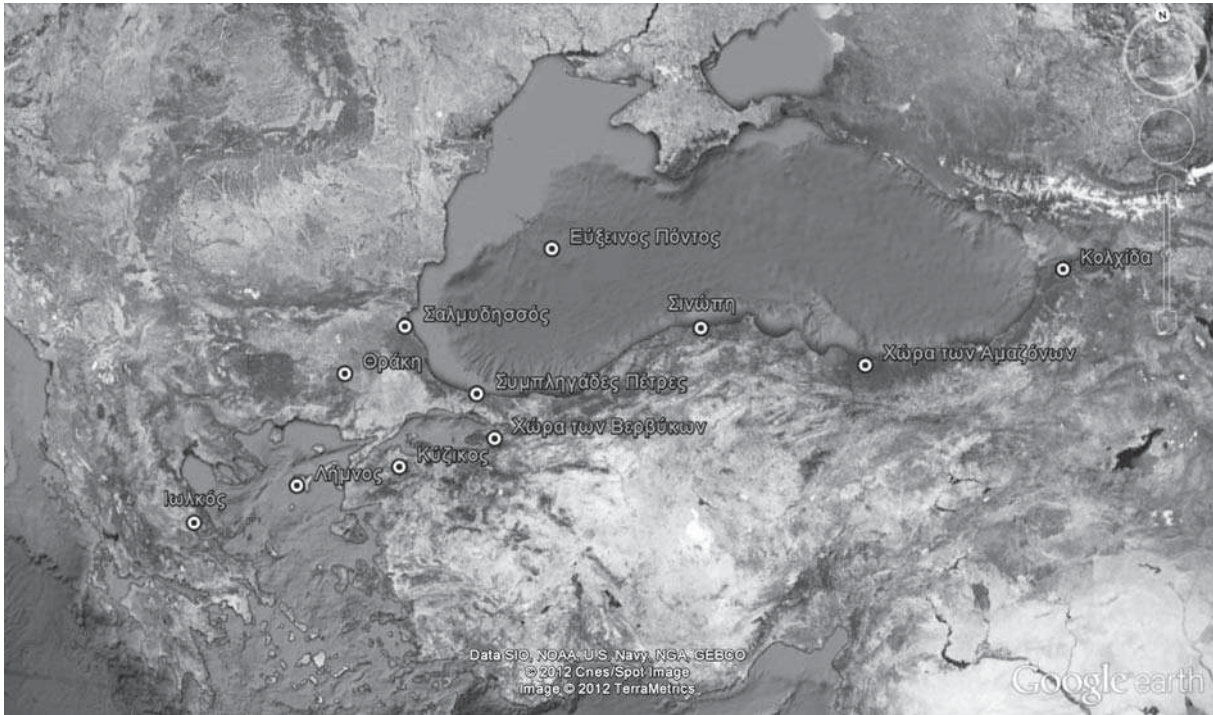
Γράφω και άλλες περιοχές που γνωρίζω, οι οποίες έχουν πάρει το όνομά τους από μυθικά πρόσωπα.

Αν γνωρίζω τη σχετική ιστορία τη γράφω με λίγα λόγια.

Φύλλο Εργασίας 6

ΟΜΑΔΑ:

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:



Εικόνα : Σχεδιάσε τη διαδρομή της Αργούς και βάλε αριθμούς σε κάθε στάση. Στη συνέχεια γράψε παρακάτω λίγα λόγια για κάθε στάση. (Μπορείς να προσθέσεις ενδιαμέσους σταθμούς)

Γράψε 5 ονόματα Αργοναυτών

Το γεγονός ότι στην Αργοναυτική εκστρατεία πήραν μέρος τόσο άντρες από όλη σχεδόν την Ελλάδα τι θέλει να δείξει;

Συμπλήρωσε τα κενά:

Στην Αργοναυτική εκστρατεία πήρε μέρος και η _____, η μόνη γυναίκα. Τον Ιάσωνα προστάτευαν οι Θεές _____ και _____. Ο μάντης _____ συμβούλεψε τους Αργοναύτες πριν περάσουν από τις _____ να αφήσουν ένα _____ να περάσει.

Εικόνα : Η κατασκευή της Αργούς. Η Αθηνά βοηθάει τον Τίφυ να υψώσει το κατάρτι, ενώ ο Άργος σφυρηλατεί το πλοίο. 50 μ.Χ. Ρωμαϊκό ανάγλυφο.



Ποιος κατασκεύασε την Αργώ; _____
Ποια Θεά καθοδηγούσε την κατασκευή; _____

Ποιος ήταν αρχηγός της εκστρατείας; _____

Ποιος ήταν ο κυβερνήτης της Αργούς; _____

Ποιος ήταν ο σκοπός της Αργοναυτικής εκστρατείας; _____

Αθησμόνητες πατρίδες

του Μιχάλη Τρίκα

Σκεπτικό δραστηριότητας

Καινοτομίες

Αφορμή για τη δημιουργία του συγκεκριμένου σεναρίου είναι ότι ο Μικρασιατικός πόλεμος αποτελεί σημαντικό κεφάλαιο της Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας, αφού καταλήγει σε ένα καθοριστικό γεγονός για την πορεία του ελληνικού κράτους, τη Μικρασιατική καταστροφή, που θεωρείται μετά την Άλωση της Κωνσταντινούπολης από τους Τούρκους η μεγαλύτερη τραγωδία του Ελληνισμού. Οι επιπτώσεις του (χιλιάδες έλληνες νεκροί, αλλαγή συνόρων, ξεριζωμός ελλήνων κ.α) θα σημαδέψουν το ελληνικό έθνος για πολλές δεκαετίες. Η χρήση Η/Υ και συγκεκριμένων λογισμικών (**centenia, πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας**) βοηθούν τους μαθητές στο να κατανοήσουν καλύτερα τα ιστορικά γεγονότα και τις επιπτώσεις τους. Η χρησιμοποίηση λογισμικών όπως το **Excel και το power point** δημιουργούν ένα ενδιαφέρον και ευχάριστο περιβάλλον εργασίας για τους μαθητές. Η μάθηση επιτυγχάνεται με ανακαλυπτικό τρόπο και μέσα από εκπαιδευτικά παιχνίδια και έξυπνες δραστηριότητες, αυξάνεται το κίνητρο και η συμμετοχή των παιδιών. Οι ΤΠΕ δημιουργούν τις κατάλληλες συνθήκες για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των παιδιών. Σε ένα μαθητοκεντρικό μαθησιακό περιβάλλον πρέπει να αναπτύσσονται στρατηγικές διαθεματικής προ-

Το σενάριο αφορά στο μάθημα της Ιστορίας της Στ'τάξης. Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με το Α.Π.Σ εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας στο βιβλίο της Ιστορίας της Στ' τάξης και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος.

Το σενάριο αυτό αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας της Στ τάξης. Ενότητα 3. Μάθημα 41 (Μικρασιατικός πόλεμος).

Περιεχόμενα

Σκεπτικό της δραστηριότητας • 110
Πλαίσιο εφαρμογής • 112
Στόχοι σεναρίου • 113
Πορεία διδασκαλίας • 115
Αξιολόγηση • 119
Επέκταση της δραστηριότητας • 119
Βιβλιογραφία • 119
Δικτυογραφία • 120
Φύλλα Εργασίας • 121

σέγγισης της γνώσης και της σύγχρονης πραγματικότητας μέσα από ενεργητικές και συμμετοχικές διαδικασίες μάθησης. Η διδασκαλία με τη χρήση των νέων τεχνολογιών δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να αναλάβει ενεργητικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μπορεί να αλληλεπιδρά και να αυτενεργεί έτσι ώστε να οικοδομεί και να ισχυροποιεί τη γνώση, αλλά και να κατασκευάζει τα δικά του γνωστικά σχήματα (Φράγγου, 2008). Επίσης για το συγκεκριμένο σενάριο δημιουργήθηκε ιστολόγιο μέσα από το οποίο γίνεται η αφόρμηση των μαθητών, παρακολουθώντας την ανάλογη παρουσίαση που έχει αναρτηθεί. Οι τεχνολογίες Web 2.0 αποτελούν τμήμα των εργαλείων κοινωνικού λογισμικού/κοινωνικής δικτύωσης (socialsoftware/socialnetworks). Ένα ιστολόγιο (blog), είναι ένας ιστοχώρος όπου γίνονται καταχωρήσεις ανά τακτά χρονικά διαστήματα (όπως σε ένα περιοδικό ή ένα ημερολόγιο) και παρουσιάζονται σε αντίστροφη χρονολογική σειρά. Το ιστολόγιο χρησιμοποιείται κυρίως ως εργαλείο επικοινωνίας με τους μαθητές μου προκαλώντας την ενεργή συμμετοχή τους.

Προσιθέμενη αξία

Προσιθέμενη αξία από τη χρήση των ΤΠΕ στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο είναι ότι παρέχει στο μαθητή ένα πολυμεσικό περιβάλλον, μέσα στο οποίο αναζητεί στοιχεία, εικόνες, συνθέτει κείμενα, συνδέοντας νοητικά τις λεκτικές και τις εικονικές αναπαραστάσεις με αποτέλεσμα γνωστικές δεξιότητες υψηλού επιπέδου και μάθηση. Το σενάριο αυτό υποστηρίζει τις γνωστικές και κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες για τη μάθηση. Ενισχύεται η αυτενέργεια του μαθητή, ενώ παράλληλα δίδεται έμφαση στη διερευνητική μάθηση που τον ωθεί να οικοδομήσει γνώσεις που έχουν νόημα γι' αυτόν.

Μέσα σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενεργητικής συμμετοχής, χρησιμοποιώντας τον **Η/Υ** ως γνωστικό και νοητικό εργαλείο, οι μαθητές ενεργοποιούν ανώτερες νοητικές λειτουργίες που οδηγούν αβίαστα στην κατανόηση του νέου αντικειμένου και την καλύτερη εμπέδωσή του. Επισκέπτονται ιστοσελίδες με ιστορικό περιεχόμενο και διερευνούν τα αίτια, τις συνθήκες και τις επιπτώσεις της Μικρασιατικής Καταστροφής.

Το λογισμικό **Power point** χρησιμοποιείται για την δημιουργία διαφανειών αφόρμησης και

είναι το μέσο που κάνει πιο προσιτές, ευχάριστες και ενδιαφέρουσες τις προτεινόμενες δραστηριότητες αφού εμπλέκει βίντεο, εικόνα, ήχο, κίνηση. Στη συνέχεια η παρουσίαση σε **Power point** έχει μετατραπεί σε video και έχει αναρτηθεί στο ιστολόγιο (www.mtrikas.blogspot.com) που έχω δημιουργήσει.

Οι μαθητές Εξασκούνται στη διαδικτυακή αναζήτηση, χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης **Google** και βρίσκουν στοιχεία και πληροφορίες που αφορούν τη Μικρασιατική καταστροφή.

Με το λογισμικό **centennia** οι μαθητές Παρατηρούν και σχολιάζουν τις εδαφικές διαφορές της ελλαδικής επικράτειας και τους λόγους των διαφορών αυτών. Ο Ιστορικός Άτλαντας «Centennia» μπορεί να δημιουργήσει καινούργιες προοπτικές στον τρόπο διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας, να θέσει τις βάσεις ώστε να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα στην αφομοίωση της ιστορικής γνώσης και να κεντρίσει τους μαθητές να διερευνήσουν μόνοι τους εκμεταλλευόμενοι την δυναμική δόμησή του και τον αλληλεπιδραστικό του χαρακτήρα.

Τα παιδιά αφομοιώνουν και κατανοούν την έννοια του χρόνου και των αλλαγών που συντελούνται μέσα στο ιστορικό γίνεσθαι. Σημαντική είναι η σύνδεση γεγονότων, προσώπων και χρονολογιών σε σχέση και σε συνδυασμό με τους χάρτες .

Οι μαθητές γνωρίζουν και χρησιμοποιούν το **λογισμικό ιστορίας (πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας)**. Οι μαθητές καλούνται να γράψουν κείμενα, να συνθέσουν χάρτες και εικόνες, να κάνουν δραστηριότητες αντιστοίχισης και σωστού λάθους. Μέσα από το λογισμικό ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί, επίσης, να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Ο μαθητής, μέσα από διαφορετικούς τύπους ασκήσεων, ασκείται και εμπεδώνει με τρόπο ευχάριστο θέματα που αφορούν τη Μικρασιατική καταστροφή. Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή. Πρόκειται για ευέλικτο λογισμικό, σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές και στις ανάγκες του σύγχρονου σχολείου. Η τάξη αποκτά μεγάλη ζωντάνια, αφού όλοι οι μαθητές θέλουν και μπορούν να συμμετέχουν και να «παίξουν», καθώς η μάθηση διεξάγεται με πραγματικά ευχάριστο τρόπο.

Με το λογισμικό **Inspiration** οι μαθητές σκέπτονται και μαθαίνουν οπτικά. Μέσα από το πρόγραμμα αυτό δημιουργούν μια εικόνα των εννοιών και των ιδεών τους, που σχετίζονται με τη Μικρασιατική καταστροφή, σε μορφή διαγραμμάτων. Ο συνδυασμός οπτικής και γραμμικής σκέψης βοηθά στη βαθύτερη κατανόηση των εννοιών, αυξάνει τη διατήρηση της μνήμης, αναπτύσσει τις οργανωτικές δεξιότητες και τη δημιουργικότητα.

Γνωστικά-διδασκτικά προβλήματα

Οι μαθητές σε μεγάλο βαθμό γνωρίζουν τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών καθώς και τις τεχνικές αναζήτησης στο διαδίκτυο. Έγινε μία επεξήγηση των βασικών λειτουργιών του **centennia** καθώς και μία σύντομη περιγραφή του λογισμικού ιστορίας (**πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας**).

Η διδακτική του μαθήματος της Ιστορίας έχει απασχολήσει έντονα την Παιδαγωγική επιστήμη λόγω των πολλών δυσκολιών που έχει. Το ότι αναφέρεται σε γεγονότα του παρελθόντος, καθιστά τη μελέτη της αντικειμενικά δύσκολη. Η δυσκολία στη διδασκαλία της Ιστορίας πηγάζει από το πρωταρχικό πρόβλημα που υπάρχει στην οριοθέτηση του τι σημαίνει τελικά διδασκαλία στο συγκεκριμένο αντικείμενο και ποιοι είναι οι στόχοι της.

Ακολουθώντας τις σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις, οι οποίες αντιλαμβάνονται το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας ως μετάδοση δομικών εννοιών της ιστορικής επιστήμης και ως απόκτηση δεξιοτήτων ενός ιστορικού ερευνητή (Peter Lee, 1992), το Ελληνικό Αναλυτικό Πρόγραμμα, δίνει έμφαση μέσα από τους στόχους του στην ικανότητα του μαθητή να αντλεί ιστορική πληροφορία από πολλαπλά είδη πηγών, να την ερμηνεύει και να συνειδητοποιεί το σύνολο των αλλαγών σε συγχρονικό και διαχρονικό επίπεδο (Δ.Ε.Π.Π.Σ.-Α.Π.Σ., 2002). Η δεύτερη διδακτική προσέγγιση ορίζει τη διδασκαλία της ιστορίας ως καλλιέργεια στους μαθητές δεξιοτήτων και ικανοτήτων, τις οποίες κατέχει ένας ιστορικός, όπως είναι η ιστορική κατανόηση, η διασκευή, η ανάλυση και η σύνθεση (Peter Lee, 1992).

Έμφαση μάλιστα δίνεται στην ανάγκη να εγκαταλειφθεί η αποσπασματική γεγονотоλογία στο μάθημα της Ιστορίας και να ενταχθούν

τα γεγονότα στις ευρύτερες χρονικές συγκυρίες και στις δομές της μακράς διάρκειας, ώστε να κατανοηθούν πιο ουσιαστικά (Κόκκινος, 2003). Βεβαίως, ουσιαστική προϋπόθεση για την επίτευξη των προαναφερόμενων στόχων αποτελεί η πολυφωνική προσέγγιση του περιεχομένου του διδακτικού αντικειμένου, η δυνατότητα να δούμε το εξεταζόμενο ζήτημα από διάφορες οπτικές και να προσεγγίσουμε την ιστορική αλήθεια μέσα από το συσχετισμό και την αξιοποίηση πολλών δεδομένων.

Στο σενάριο αυτό και μέσα από τη χρήση λογισμικών (**centennia, πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας**) καθώς και επιλεγμένων ιστοσελίδων και πολυτροπικών κειμένων, οι μαθητές ασχολούνται πλέον όχι μόνο με το «τι» της ιστορίας αλλά και με το «πώς», καλλιεργώντας την ιστορική φαντασία, προσπαθώντας να μπουν στη θέση των προσώπων που μελετούν και να καταλάβουν τον τρόπο ζωής τους, τις συνθήκες και τους λόγους που τους οδήγησαν στη λήψη συγκεκριμένων αποφάσεων. Χρησιμοποιώντας το λογισμικό **Centennia**, έχουμε τη δυνατότητα να αναπαραστήσουμε τις ιστορικές έννοιες του χρόνου και του χώρου και επομένως να αποφύγουμε την έλλειψη αλληλουχίας και την αποσπασματικότητα που προκαλεί η γραμμική παράθεση ιστορικών πληροφοριών στο σχολικό εγχειρίδιο και η κατάτμηση σε κεφάλαια (Κόκκινος, 2003). Ακόμη, η αναπαράσταση της έννοιας του χρόνου και του χώρου, σε συνδυασμό με την παράθεση πηγών, βοηθούν το μαθητή να ερμηνεύσει καλύτερα το ιστορικό υλικό που έχει στη διάθεσή του και να δομήσει την ιστορική του σκέψη. Είναι πλέον κατανοητό, πως οι χάρτες αποτελούν ένα διδακτικό εργαλείο το οποίο υπηρετεί την έννοια της εποπτικότητας και έχει ως στόχο την ανάπτυξη της αντιληπτικής ικανότητας του μαθητή, ενώ συμβάλλει στη λύση του προβλήματος γλώσσα-ιστορική ορολογία και κατανόηση της ιστορίας (Τριαντάρη-Μαρά Σ., 2003).

Πλαίσιο Εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Στ τάξης του Δημοτικού.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα εργαστούν στην αίθουσα υπολογιστών. Θα χρησιμοποιηθεί και ο προτζέκτορας.

Προαπαιτούμενες γνώσεις μαθητών

Οι στοιχειώδεις γνώσεις χρήσης του Η/Υ είναι χρήσιμες. Επίσης σημαντική είναι η εξοικείωση με την περιήγηση στο διαδίκτυο, τη χρήση μηχανών αναζήτησης, και η γνώση χρήσης του επεξεργαστή κειμένου. Τα παιδιά έχουν διδαχθεί την ύλη της Ιστορίας που έχει προηγηθεί.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Κατά την πραγματοποίηση του σεναρίου θα χρειαστούν Ηλεκτρονικοί υπολογιστές, λογισμικό γενικής χρήσης(word), λογισμικό Excel, λογισμικό παρουσίασης (PowerPoint), Inspiration, ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια (el.wikipedia), εξειδικευμένο γνωστικά εκπαιδευτικό λογισμικό (**centennia, πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας**), διαδικτυακές διευθύνσεις, προτζέκτορας, εκτυπωτής, φύλλα εργασίας, βιβλίο Ιστορίας Στ (Στα νεότερα χρόνια), βιβλίο εργασιών Ιστορίας Στ (Στα νεότερα χρόνια).Όσοι δυσκολεύονται θα βοηθηθούν από την εκπαιδευτικό καθώς και την ομάδα αφού στις δραστηριότητες θα εργαστούν ομαδικά.

Κοινωνική εννοχήστρωση της τάξης

Οι 18 μαθητές της τάξης θα χωριστούν σε 6 ομάδες των τριών ατόμων η κάθε μια. Στο χώρο υλοποίησης του σεναρίου(εργαστήριο υπολογιστών, τάξη)θα χρησιμοποιηθεί η ομαδοσυνεργατική μέθοδος και η καθοδηγούμενη διερεύνηση και ανακάλυψη. Ο δάσκαλος φροντίζει με τις κατάλληλες ερωτήσεις και παρατηρήσεις να καθοδηγήσει την ομαδική εργασία χωρίς να επηρεάζει την αυθόρμητη έκφραση των ιδεών και την κριτική σκέψη των παιδιών.Καθ' όλη τη διαδικασία είναι καθοδηγητής, διευκολυντής και αρωγός. Συμβουλεύει και παρεμβαίνει για να λύσει απορίες, να προωθήσει τη συζήτηση και να βοηθήσει στην ομαλή πορεία της όλης προσπάθειας. Οι μαθητές εκφράζουν τις σκέψεις και τις ιδέες τους στην τάξη και συνεργάζονται μεταξύ τους. Ο εκπαιδευτικός έχει φροντίσει να εγκαταστήσει στους υπολογιστές τα λογισμικά και τα φύλλα εργασίας κάθε ομάδας, ώστε οι μαθητές να τα

συμπληρώνουν χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Οι ομάδες θα χωριστούν με βάση το κοινωνιόγραμμα της τάξης και με ανομοιογένεια ως προς τις μαθησιακές ικανότητές τους. Θα αναλάβουν ρόλους χειριστή, εκφωνητή-γραμματέα και εκπροσώπου ενώ ο εκπαιδευτικός θα έχει συμβουλευτικό και βοηθητικό ρόλο, ώστε να αξιοποιηθούν με το σωστότερο τρόπο τα δεδομένα και οι εμπειρίες που θα προκύψουν

Στόχοι του σεναρίου

Ως γενικό σκοπό του σεναρίου ορίζουμε σύμφωνα με τα ΔΕΠΠΣ, την ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης με την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων μέσα από την εξέταση αιτίων και αποτελεσμάτων.Την ανάπτυξη ιστορικής συνείδησης με την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε συγκεκριμένες καταστάσεις, με αποτέλεσμα την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων και κατά συνέπεια τη διαμόρφωση αξιών και στάσεων που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον.

Γνωστικοί στόχοι

- Να γνωρίσουν την παλιά και σύγχρονη Σμύρνη και να βρουν στοιχεία που τη συνδέουν με την Ελλάδα. (Φύλλο εργασίας 3- Δραστηριότητα 4α, 4β, 4γ, 4δ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 1).
- Να γνωρίσουν τα κυριότερα γεγονότα του Μικρασιατικού πολέμου, καθώς και τις συνέπειές του. (Φύλλο εργασίας 4-Δραστηριότητα 5α ,5β ,5γ ,5δ ,5ε .Φύλλο εργασίας 5- Δραστηριότητα 6α, 6β, 6γ, 7α. Φύλλο αξιολόγησης- Δραστηριότητα 3, 4, 6, 7, 8, 9,10,11, 13).
- Να επεξεργαστούν την αλλαγή των συνόρων του Ελληνικού κράτους με το πέρασμα των χρόνων. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 1α, 2α ,2β. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 2, 7, 9, 10, 11).
- Να προσεγγίσουν τους λόγους που οδήγησαν στη Μικρασιατική καταστροφή.(Φύλλο εργασίας 8-Δραστηριότητα 10α, 10β, 10γ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 5, 7).
- Να κατανοήσουν ιστορικές έννοιες σχετικές με το μάθημα όπως: Μεγάλη Ιδέα, συνθήκη, σύμμαχοι, εθνική συμφορά. (Φύλλο εργασίας

1 - Δραστηριότητα 1β, 1γ, 2α. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 6γ. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10β, 10δ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 2, 6, 9, 10, 11).

- Να αναγνωρίσουν τη συμβολή των προσφύγων της Μικράς Ασίας στην ανάπτυξη του ελληνικού κράτους (οικονομική, πολιτιστική). (Φύλλο εργασίας 7-Δραστηριότητα 9α, 9β, 9γ, 9δ, 9ε . Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 12, 14).
- Να συνειδητοποιήσουν την έκταση του προσφυγικού προβλήματος καθώς και τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν οι πρόσφυγες κατά την ένταξή τους στην Ελληνική κοινωνία. (Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8β, 8γ, 8δ, 8ε, 8στ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 7, 9, 10, 13).
- Να γνωρίσουν έναν από τους σημαντικότερους Έλληνες πολιτικούς, τον Ελευθέριο Βενιζέλο. (Φύλλο εργασίας 2 - Δραστηριότητα 3α, 3β, 3γ, 3δ, 3ε. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 15).

Στόχοι σε επίπεδο δεξιοτήτων:

- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας. (Όλες οι δραστηριότητες μια και οι μαθητές εργάζονται ομαδικά και συμμετέχουν όλοι).
- Να κινητοποιήσουν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 1β. Φύλλο εργασίας 2 - Δραστηριότητα 3β, 3γ, 3δ. Φύλλο εργασίας 3 - Δραστηριότητα 4γ, 4δ. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5γ, 5ε. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 6α, 6β, 6γ, 7α. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α, 8δ. Φύλλο εργασίας 7 - Δραστηριότητα 9γ. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10β, 10δ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 1, 5, 13, 15).
- Να μπορούν να παρατηρούν και να μελετούν ιστορικές πηγές και να συμπεραίνουν. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 2α. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 7α. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5α. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 7α. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 4, 8).
- Να ασκηθούν στη διερευνητική μάθηση και τη βιωματικότητα με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 1α, 1β, 1γ, 2α, 2β

(Φύλλο εργασίας 2 - Δραστηριότητα 3α, 3β, 3ε. Φύλλο εργασίας 3 - Δραστηριότητα 4α, 4β, 4γ, 4δ. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5α, 5β, 5γ. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 6α, 6β, 6γ, 7α. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α, 8γ, 8δ, 8στ. Φύλλο εργασίας 7 - Δραστηριότητα 9α, 9β, 9δ, 9ε. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10γ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 4, 8, 9, 12, 14).

Στόχοι σε επίπεδο στάσεων:

- Να τονώσουν την αυτοπεποίθησή τους και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. (Όλες οι δραστηριότητες μια και οι μαθητές εργάζονται ομαδικά και συμμετέχουν όλοι).
- Να ευαισθητοποιηθούν στο ζήτημα της μετανάστευσης και να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στους μετανάστες. (Φύλλο εργασίας 7 - Δραστηριότητα 9α, 9β, 9γ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 13).
- Να διαμορφώσουν αξίες μέσα από την κατανόηση ανθρώπινων συμπεριφορών του παρελθόντος. (Φύλλο εργασίας 2-Δραστηριότητα 3α, 3γ, 3δ, 3ε. Φύλλο αξιολόγησης-Δραστηριότητα 15).

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ:

- Να αντιληφθούν τις δυνατότητες και την αξία των νέων τεχνολογιών. (Φύλλο εργασίας 1-Δραστηριότητα 1α, 1β, 1γ, 2α, 2β. Φύλλο εργασίας 2- Δραστηριότητα 3α, 3β, 3ε. Φύλλο εργασίας 3 - Δραστηριότητα 4α, 4β, 4γ, 4δ. Φύλλο εργασίας 4-Δραστηριότητα 5α, 5β, 5γ, Φύλλο εργασίας 5- Δραστηριότητα 6α, 6β, 6γ, 7α. Φύλλο εργασίας 6-Δραστηριότητα 8α, 8γ, 8δ, 8στ. Φύλλο εργασίας 7- Δραστηριότητα 9α, 9β, 9δ, 9ε. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10γ. Φύλλο αξιολόγησης-Δραστηριότητα 1, 4, 8, 9, 12, 14).
- Να μπορούν να αναζητούν ιστορικές πληροφορίες στο διαδίκτυο, να τις αξιολογούν, να επιλέγουν αυτές που χρειάζονται και να τις αποθηκεύουν. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 1α, 1β, 1γ, 2α, 2β. Φύλλο εργασίας 2 - Δραστηριότητα 3α, 3β, 3ε. Φύλλο εργασίας 3 - Δραστηριότητα 4α, 4β, 4γ, 4δ. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5α, 5β, 5γ. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 7α. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8γ, 8δ,

- 8στ. Φύλλο εργασίας 7 - Δραστηριότητα 9α, 9β, 9δ, 9ε. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10γ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 14).
- Να αναπτύξουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο άντλησης πληροφοριών και μάθησης. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα 1α, 1β, 1γ, 2α, 2β. Φύλλο εργασίας 2 - Δραστηριότητα 3α, 3β, 3ε. Φύλλο εργασίας 3 - Δραστηριότητα 4α, 4β, 4γ, 4δ. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5α, 5β, 5γ. Φύλλο εργασίας 5 - Δραστηριότητα 6α, 6β, 6γ, 7α. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α, 8γ, 8δ, 8στ. Φύλλο εργασίας 7 - Δραστηριότητα 9α, 9β, 9δ, 9ε. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10γ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 1, 4, 8, 9, 12, 14).
 - Να εξοικειωθούν με τη χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών. Φύλλο εργασίας 1- Δραστηριότητα 2α, 2β. Φύλλο εργασίας 4 - Δραστηριότητα 5α. Φύλλο εργασίας 6 - Δραστηριότητα 8α. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 4, 8, 9.
 - Δόμηση κύριων ιστορικών εννοιών με τη βοήθεια των ΤΠΕ. (Φύλλο εργασίας 1 - Δραστηριότητα - 1β, 1γ. Φύλλο εργασίας 8 - Δραστηριότητα 10α, 10β, 10δ. Φύλλο αξιολόγησης - Δραστηριότητα 2).

Πορεία Διδασκαλίας και Υλοποίηση δραστηριοτήτων

Παρουσίαση ροής εφαρμογής των δραστηριοτήτων:

1η Διδακτική ώρα (Η Ελλάδα των 2 ηπείρων και των 5 θαλασσών.)

Η αφορμή γίνεται με την παρουσίαση του χάρτη «Διαμόρφωση των Ελληνικών συνόρων»(σελ.3) χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει .Στη συνέχεια από το ίδιο blog δείχνουμε το χάρτη της συνθήκης των Σεβρών (σελ.4) και προβάλλουμε το ανάλογο video. Έπειτα μοιράζεται το 1° φύλλο εργασίας και ξεκινούν οι μαθητές να κάνουν την πρώτη και δεύτερη δραστηριότητα. Ο βασικός σκοπός είναι να επεξεργαστούν οι μαθητές την αλλαγή των συνόρων του Ελληνικού κράτους με το πέρασμα των χρόνων. Επίσης να κατανοήσουν ιστορικές έννοιες σχετικές με το μάθημα όπως: Μεγάλη Ιδέα και συνθήκη. Τα παιδιά αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας.

Παρατηρούν ,μελετούν ιστορικές πηγές και συμπεραίνουν. Επίσης ασκούνται στη διερευνητική μάθηση και τη βιωματικότητα με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Οι μαθητές τονώνουν την αυτοπεποίθησή τους και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Αντιλαμβάνονται τις δυνατότητες και την αξία των νέων τεχνολογιών.

2η Διδακτική ώρα (Ελευθέριος Βενιζέλος. Ο Έλληνας Εθνάρχης.)

Η αφορμή γίνεται δείχνοντας φωτογραφίες από τη ζωή του Ελευθέριου Βενιζέλου χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει(σελ10). Στη συνέχεια πατώντας στον κατάλληλο υπερσύνδεσμο οι μαθητές παρακολουθούν ένα video σχετικά με τη ζωή του. Έπειτα μοιράζεται το 2° φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί την τρίτη δραστηριότητα. Μέσα από τη δραστηριότητα 3 οι μαθητές γνωρίζουν έναν από τους σημαντικότερους Έλληνες πολιτικούς, τον Ελευθέριο Βενιζέλο. Τα παιδιά αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας . Επίσης ασκούνται στη διερευνητική μάθηση και τη βιωματικότητα με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Οι μαθητές τονώνουν την αυτοπεποίθησή τους και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Αντιλαμβάνονται τις δυνατότητες και την αξία των νέων τεχνολογιών. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία .Τέλος Διαμορφώνουν αξίες μέσα από την κατανόηση ανθρώπινων συμπεριφορών του παρελθόντος.

3η Διδακτική ώρα (Σμύρνη μια πόλη εξόχως ελληνική.)

Η αφορμή γίνεται δείχνοντας φωτογραφίες από την πόλη της Σμύρνης χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ12). Στη συνέχεια πατώντας στον κατάλληλο υπερσύνδεσμο οι μαθητές παρακολουθούν ένα video σχετικά με τη Σμύρνη. Έπειτα μοιράζεται το 3° φύλλο εργασίας και ξεκινούν οι μαθητές να κάνουν την τέταρτη δραστηριότητα. Ο βασικός σκοπός είναι η γνωριμία των παιδιών με την παλιά και σύγχρονη Σμύρνη και η εύρεση στοι-

χείων που τη συνδέουν με την Ελλάδα. Τα παιδιά αναπτύσσουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας. Επίσης ασκούνται στη διερευνητική μάθηση και τη βιωματικότητα με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Οι μαθητές τονώνουν την αυτοπεποίθησή τους και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες. Αντιλαμβάνονται τις δυνατότητες και την αξία των νέων τεχνολογιών. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία.

4η Διδακτική ώρα (Ο Ελληνικός στρατός προελαύνει.)

Η αφόρμηση γίνεται δείχνοντας φωτογραφίες από την προέλαση του ελληνικού στρατού χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ 16, 17, 18, 19). Στη συνέχεια πατώντας στον κατάλληλο υπερσύνδεσμο (σελ 16) οι μαθητές παρακολουθούν ένα σχετικό video. Έπειτα μοιράζεται το 4^ο φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί την πέμπτη δραστηριότητα. Σκοπός της δραστηριότητας αυτής είναι να γνωρίσουν οι μαθητές τους λόγους για τους οποίους ο ελληνικός στρατός αποβιβάστηκε στη Μικρά Ασία. Τα παιδιά μαθαίνουν τα κυριότερα γεγονότα του Μικρασιατικού πολέμου, καθώς και τις συνέπειές του. Επεξεργάζονται χάρτες και εντοπίζουν της δυσκολίες της προέλασης. Βρίσκουν και σχολιάζουν τα λάθη των Ελλήνων. Οι μαθητές ασκούνται στη διερευνητική μάθηση με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο μάθησης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογούν και επιλέγουν αυτές που χρειάζονται. Οι μαθητές της ομάδας επικοινωνούν μεταξύ τους και συνεργάζονται. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία. Παρατηρούν, μελετούν και συμπεραίνουν. Καλλιεργούν την αναλυτική και συνθετική ικανότητα. Τέλος χρησιμοποιούν εκπαιδευτικό λογισμικό (**πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας μας**).

5η Διδακτική Ώρα (Η καταστροφή της Σμύρνης.)

Η αφόρμηση γίνεται δείχνοντας φωτογραφίες από την καταστροφή της Σμύρνης χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ 20). Έπειτα πατώντας στον κατάλληλο υπερσύνδεσμο (σελ 20) οι μαθητές παρακολουθούν ένα σχετικό video σχετικά με την πόλη της Σμύρνης πριν και μετά την καταστροφή. Στη συνέχεια μοιράζεται το 5^ο φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί την έκτη και έβδομη δραστηριότητα. Σκοπός των δραστηριοτήτων αυτών είναι να γνωρίσουν οι μαθητές με λεπτομέρειες τι έγινε την ημέρα της καταστροφής της Σμύρνης. Προσεγγίζουν την καταστροφή μέσα από λογοτεχνικά κείμενα. Κρίνουν τη στάση των συμμάχων. Οι μαθητές ασκούνται στη διερευνητική μάθηση με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο μάθησης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογούν και επιλέγουν αυτές που χρειάζονται. Οι μαθητές της ομάδας επικοινωνούν μεταξύ τους και συνεργάζονται. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία. Παρατηρούν, μελετούν και συμπεραίνουν. Καλλιεργούν την αναλυτική και συνθετική ικανότητα.

6η Διδακτική Ώρα (Η Συνθήκη της Λωζάνης.)

Η αφόρμηση γίνεται δείχνοντας τι ακριβώς ήταν η συνθήκη της Λωζάνης και τι προέβλεπε χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ 22, 23, 24). Στη συνέχεια μοιράζεται το 6^ο φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί την όγδοη δραστηριότητα. Οι μαθητές ενημερώνονται για την συνθήκη της Λωζάνης. Χρησιμοποιώντας το λογισμικό **centennia** εντοπίζουν και σχολιάζουν τις διαφορές των συνόρων της Ελλάδας μετά την υπογραφή της συνθήκης. Επίσης μέσα από την όγδοη δραστηριότητα προσεγγίζουν το προσφυγικό πρόβλημα. Επεξεργάζονται τις σχέσεις ντόπιων και προσφύγων. Ενημερώνονται για την οικονομική κατάσταση της Ελλάδας εκείνη την περίοδο. Οι μαθητές ασκούνται στη διερευνητική μάθηση με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοι-

ώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο μάθησης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογούν και επιλέγουν αυτές που χρειάζονται. Οι μαθητές της ομάδας επικοινωνούν μεταξύ τους και συνεργάζονται. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία. Παρατηρούν, μελετούν και συμπεραίνουν. Καλλιεργούν την αναλυτική και συνθετική ικανότητα.

7^η Διδακτική Ώρα (Οι πρόσφυγες βοηθούν την Ελλάδα.)

Η αφόρμηση γίνεται παρουσιάζοντας τους τομείς στους οποίους οι πρόσφυγες βοήθησαν την Ελλάδα χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ 25, 26, 27, 28, 29). Στη συνέχεια μοιράζεται το 7^ο φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί την ένατη δραστηριότητα. Μέσα από τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές συνειδητοποιούν την προσφορά των προσφύγων σε όλους τους τομείς (εξωτερική πολιτική, εθνολογική σύσταση, οικονομία, πολιτισμό). Διαχωρίζουν τις έννοιες <<πρόσφυγας>>, <<μετανάστης>> και βρίσκουν τρόπους με τους οποίους οι μετανάστες συμβάλλουν στην ανάπτυξη της πατρίδας μας. Γνωρίζουν πρόσφυγες συγγραφείς και μαθαίνουν για το ρεμπέτικο τραγούδι. Αναζητούν και βρίσκουν μικρασιατικές συνταγές μαγειρικής. Ασκούνται στη διερευνητική μάθηση με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο μάθησης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογούν και επιλέγουν αυτές που χρειάζονται. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη, την κριτική τους ικανότητα και τη φαντασία.

8^η Διδακτική Ώρα (Τα αίτια της καταστροφής.)

Η αφόρμηση γίνεται παρουσιάζοντας τα αίτια της Μικρασιατικής καταστροφής χρησιμοποιώντας το ανάλογο video στο blog που έχω δημιουργήσει (σελ 30, 31). Στη συνέχεια μοιράζεται το 8^ο φύλλο εργασίας και η κάθε ομάδα ξεχωριστά εκτελεί τη δέκατη δραστηριότητα. Μέσα από τη δραστηριότητα αυτή οι μαθητές κρίνουν

και σχολιάζουν τη στάση των Μεγάλων Δυνάμεων. Θυμούνται παρόμοια περιστατικά από την Ιστορία της Ελλάδας. Επεξεργάζονται την έννοια της <<εθνικής συμφοράς>>. Μαθαίνουν για τον εθνικό ηγέτη των Τούρκων, Κεμάλ Ατατούρκ. Ασκούνται στη διερευνητική μάθηση με την αναζήτηση σε διαδικτυακές πηγές, αφομοιώνοντας έτσι σε μεγαλύτερο βαθμό την παρεχόμενη γνώση. Αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές ως εργαλείο μάθησης. Αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο, τις αξιολογούν και επιλέγουν αυτές που χρειάζονται. Κινητοποιούν τη δημιουργική τους σκέψη και την κριτική τους ικανότητα.

Τα εργαλεία

Μέσα σε ένα περιβάλλον αλληλεπίδρασης και ενεργητικής συμμετοχής, χρησιμοποιώντας τον **H/Y** ως γνωστικό και νοητικό εργαλείο, οι μαθητές ενεργοποιούν ανώτερες νοητικές λειτουργίες που οδηγούν αβίαστα στην κατανόηση του νέου αντικειμένου και την καλύτερη εμπέδωσή του.

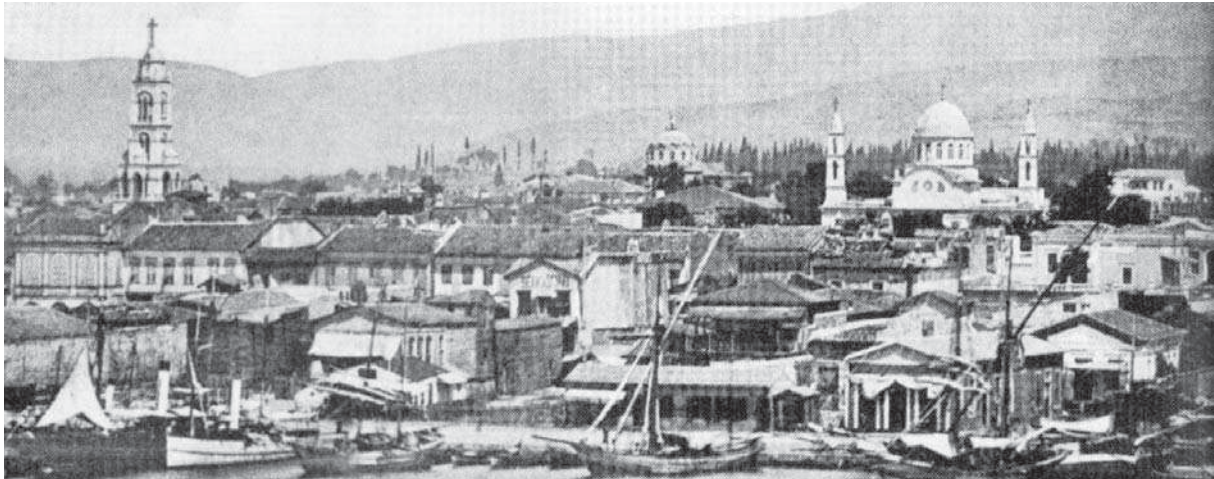
Το λογισμικό **Power point** χρησιμοποιείται για την δημιουργία διαφανειών αφόρμησης και είναι το μέσο που κάνει πιο προσιτές, ευχάριστες και ενδιαφέρουσες τις προτεινόμενες δραστηριότητες αφού εμπλέκει βίντεο, εικόνα, ήχο, κίνηση. Στη συνέχεια η παρουσίαση σε **Power point** έχει μετατραπεί σε video και έχει αναρτηθεί στο ιστολόγιο που έχω δημιουργήσει.

Στη φάση της επέκτασης οι μαθητές χρησιμοποιώντας το **Excel** εξασκούνται στην εισαγωγή δεδομένων και στη δημιουργία γραφικών παραστάσεων.

Οι μαθητές εξασκούνται στη διαδικτυακή αναζήτηση, χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης **Google** και βρίσκουν στοιχεία και πληροφορίες που αφορούν τη Μικρασιατική καταστροφή.

Εξασκούνται στην διαδικτυακή αναζήτηση, χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης **Google** και γνωρίζουν ολοκληρωμένα έναν από τους σημαντικότερους έλληνες πολιτικούς, τον Ελευθέριο Βενιζέλο.

Με το λογισμικό **centennia** οι μαθητές Παρατηρούν και σχολιάζουν τις εδαφικές διαφορές της ελλαδικής επικράτειας και τους λόγους των διαφορών αυτών. Ο Ιστορικός Άτλαντας «Centennia» μπορεί να δημιουργήσει καινούργιες προοπτικές στον



τρόπο διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας, να θέσει τις βάσεις ώστε να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα στην αφομοίωση της ιστορικής γνώσης και να κεντρίσει τους μαθητές να διερευνήσουν μόνοι τους εκμεταλλευόμενοι την δυναμική δόμησή του και τον αλληλεπιδραστικό του χαρακτήρα.

Οι μαθητές γνωρίζουν και χρησιμοποιούν το **λογισμικό ιστορίας (πολιτικά και διπλωματικά γεγονότα της νεότερης ιστορίας)**. Οι μαθητές καλούνται να γράψουν κείμενα, να συνθέσουν χάρτες και εικόνες, να κάνουν δραστηριότητες αντιστοίχισης και σωστού λάθους. Μέσα από το λογισμικό ο μαθητής προσεγγίζει τη γνώση με τρόπο άμεσο, παραστατικό και ευχάριστο. Το λογισμικό μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως αφορμή για έρευνα. Ο μαθητής, μέσα από διαφορετικούς τύπους ασκήσεων, ασκείται και εμπεδώνει με τρόπο ευχάριστο θέματα που αφορούν τη Μικρασιατική καταστροφή. Επιπλέον το λογισμικό προσφέρεται για την αξιολόγηση της προόδου του μαθητή. Πρόκειται για ευέλικτο λογισμικό, σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές και στις ανάγκες του σύγχρονου σχολείου. Η τάξη αποκτά μεγάλη ζωντάνια, αφού όλοι οι μαθητές θέλουν και μπορούν να συμμετέχουν και να «παίξουν», καθώς η μάθηση διεξάγεται με πραγματικά ευχάριστο τρόπο.

Εργάζονται με το λογισμικό γενικής χρήσης **Word**. Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο του υπολογιστή συμπληρώνουν τα φύλλα εργασίας του **Word**, που είναι περασμένα στον υπολογιστή κάθε ομάδας. Εξασκούνται και γνωρίζουν τις δυνατότητές του (Δημιουργία παραγράφων, ορθογράφος, αποθήκευση, εισαγωγή εικόνας κτλ). Ο δάσκαλος χρησιμοποιεί το **Word**, για να δημιουργήσει τα φύλλα εργασίας.

Το λογισμικό **Revelation Natural Art** χρησιμοποιείται στη φάση της επέκτασης. Αποτελεί μία γενικής χρήσης εφαρμογή γραφικών που στοχεύει κυρίως σε μικρής ηλικίας χρήστες. Είναι ένα απλό, αλλά δυνατό και περιεκτικό εργαλείο για την τέχνη και το σχέδιο. Είναι κατάλληλο για μαθητές κάθε ηλικίας. Θεωρείται ισχυρός συντάκτης αρχείων εικόνας και ζωτικότητας. Σου επιτρέπει να δημιουργήσεις ή να τροποποιήσεις τις εικόνες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως κομμάτια της τέχνης, ως διακοσμητικά στοιχεία, ως εικόνες για ιστοσελίδα ή να αξιοποιηθούν με πολλούς άλλους τρόπους. Οι μαθητές καλούνται να φανταστούν και να δημιουργήσουν ένα αρχοντικό ελληνικό σπίτι της Σμύρνης. Εργάζονται σε ένα δημιουργικό και εύχρηστο περιβάλλον όπου αναπτύσσουν τις ικανότητές τους και τη φαντασία τους. Συνθέτουν και αλληλεπιδρούν. Συνεργάζονται μεταξύ τους, επικοινωνούν και συμμετέχουν όλοι στο τελικό αποτέλεσμα.

Με το λογισμικό **Inspiration** οι μαθητές σκέπτονται και μαθαίνουν οπτικά. Μέσα από το πρόγραμμα αυτό δημιουργούν μια εικόνα των εννοιών και των ιδεών τους, που σχετίζονται με τη Μικρασιατική καταστροφή, σε μορφή διαγραμμάτων. Ο συνδυασμός οπτικής και γραμμικής σκέψης βοηθά στη βαθύτερη κατανόηση των εννοιών, αυξάνει τη διατήρηση της μνήμης, αναπτύσσει τις οργανωτικές δεξιότητες και τη δημιουργικότητα.

Το βιβλίο του μαθητή χρησιμοποιείται για συμπλήρωση της γνώσης.

Η ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια (el.wikipedia.org) θα χρησιμοποιηθεί στην αναζήτηση πληροφοριών.

Οι πηγές

Τα μέλη της κάθε ομάδας, για να πετύχουν αυτά που τους ζητούνται, μπορούν να επισκεφτούν συγκεκριμένους δικτυακούς τόπους (π.χ. http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B5%CE%B3%CE%AC%CE%BB%CE%B7_%CE%99%CE%B4%CE%AD%CE%B1

<http://www.youtube.com/watch?v=jOJOsA8x4Io>).Θα μπορέσουν έτσι να αναζητήσουν πληροφορίες στα πλαίσια των δραστηριοτήτων.

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου και η επίτευξη των στόχων κρίνεται από:

- το κατάλληλο κλίμα μέσα στη σχολική τάξη με το χωρισμό σε ομάδες και την ανάληψη πρωτοβουλιών από όλους τους μαθητές.
- την εφαρμογή των αρχών ενός καλού διαλόγου.
- την αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ομάδας και το βαθμό συνεργασίας.
- τη συμμετοχή και πρόοδο των μαθητών που αρχικά είναι διστακτικοί.
- την αξιοποίηση των λογισμικών που δίνονται στους μαθητές.
- την αξιοποίηση διαδικτυακών διευθύνσεων και λογισμικών προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες και να παράγουν υλικό από κείμενα και εικόνες, το οποίο παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.
- την ανταπόκριση των μαθητών στις προτεινόμενες δραστηριότητες.
- την επιτυχία συμπλήρωσης του φύλλου αξιολόγησης.
- τη δημιουργική έκφραση με εικαστικές δραστηριότητες.

Επέκταση της δραστηριότητας

Τα παιδιά εργάζονται ομαδοσυνεργατικά με το λογισμικό **Inspiration**, δημιουργώντας τον εννοιολογικό χάρτη του μαθήματος. Στα Μαθηματικά μπορούν να βρουν πληροφορίες (χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο) για τον αριθμό των προσφύγων που κατέφυγαν σε χωριά ή πόλεις

και να δημιουργήσουν γραφήματα χρησιμοποιώντας το Excel. Στην Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή μπορούν να βρουν πληροφορίες για την πολιτική κατάσταση της Ελλάδας από 1918-1930. Στην Αισθητική Αγωγή χρησιμοποιώντας το λογισμικό **Revelation Natural Art** μπορούν να ζωγραφίσουν και να διακοσμήσουν παραδοσιακές κατοικίες της Σμύρνης. Στα πλαίσια του μαθήματος της Γλώσσας κάνουμε στο α τεύχος και στην ενότητα 6 (σελ 86) την <<Αιολική γη >> και τις δραστηριότητες που τη συνοδεύουν. Στη Γεωγραφία μπορούν να αναζητήσουν να συμπληρώσουν και να εκτυπώσουν, από το διαδίκτυο το χάρτη της Μικράς Ασίας. Στο μάθημα των ξένων γλωσσών οι μαθητές, με τη βοήθεια του αντίστοιχου καθηγητή, μπορούν να βρουν συνώνυμα των λέξεων <<πρόσφυγας>>, <<μετανάστης>> σε άλλες γλώσσες. Στα θρησκευτικά κάνουμε από το βιβλίο της Στ τάξης το μάθημα 33 και ενημερωνόμαστε για τη θρησκεία των Μουσουλμάνων.

Βιβλιογραφία

- Llewellyn-Smith, Το όραμα της Ιωνίας. Η Ελλάδα στη Μικρά Ασία, μ.τ.φρ., ΜΙΕΤ, Αθήνα 2003.
- Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων << Με λογισμό και με όνειρο>> Ε και Στ Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα.
- Βιβλίο μαθητή Γλώσσας Στ Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα.
- Βιβλίο μαθητή Ιστορίας <<Στα νεότερα χρόνια>> Στ Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα.
- Βιβλίο εργασιών Ιστορίας <<Στα νεότερα χρόνια>> Στ Δημοτικού, Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων, 2011, Αθήνα.
- Γκίκα Ε., «Σχεδιασμός εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (σεναρίων) για το μάθημα της ιστορίας με τη χρήση εργαλείων των νέων τεχνολογιών: Μεθοδολογικές προσεγγίσεις», στο Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα, σσ.350-368, Καστανιώτης, Αθήνα 2002.
- Ματσαγγούρας Γ. Η., «Ομαδοκεντρική διδασκαλία και μάθηση», στο Επιστήμες της Αγωγής, Γρηγόρης, Αθήνα 1987.
- Ματσαγγούρας Η. *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Από την πληροφόρηση στην κριτική σκέψη*. Gutenberg, Αθήνα 1997.
- Οικονόμου-Γκούρας Χ., Ιστορική συμβολή, 1922-1923,. Από της Μικρασιατικής Καταστροφής εις την Συνθήκην της Λωζάννης, (ανάτυπο από το πε-

ριοδ. «Ναυτική Ελλάς»), Αθήνα 1959.
 Πανταζής Κ., Συμβολή εις την Ιστορίαν της Μικρασιατικής Εκστρατείας (1919-1922), Αθήνα 1969.
 Ράπτης, Αρ., & Ράπτη, ΑΘ. (1997). Πληροφορική και Εκπαίδευση: Συνολική προσέγγιση. Αθήνα: εκδ: Τελέθριον.

Δικτυογραφία

- <http://www.youtube.com/watch?v=IHxjyKf7ed4> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=1WmIVMuW4yg&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://www.youtube.com/watch?v=QO2bL5L_RkA&feature=related (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://users.sch.gr/maritheodo/history-pi/section2/lemmata/2-1-0.htm> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B5%CE%B3%CE%AC%CE%BB%CE%B7_%CE%99%CE%B4%CE%AD%CE%B1 (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=jOJOA8x4lo> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=dPLUM9GeLU> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.creteinfo.gr/crete/people/venizelos/index.html> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BB%CE%B5%CF%85%CE%B8%CE%AD%CF%81%CE%B9%CE%BF%CF%82_%CE%92%CE%B5%CE%BD%CE%B9%CE%B6%CE%AD%CE%BB%CE%BF%CF%82 (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=Nsmaxh9DDHs> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.veniselos.gr/> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=2EDCJGOOXE0> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=lb7QVnicRt0> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.fhw.gr/chronos/13/gr/general/imerologio/index.html> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=veDTLFZutAc> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=zTMSn2eGrZQ&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=IHxjyKf7ed4&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=ah7sQVzPDA8&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=s53nnHtKA0w&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=xtQ9m0t4qgU> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=mZLIwg2u4AQ&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://www.tripadvisor.com.gr/LocationPhotos-g298006-lzmir_lzmir_Province_Turkish_Aegean_Coast.html (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.fhw.gr/chronos/13/gr/general/imerologio/index.html> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.fhw.gr/chronos/13/gr/general/maps/index4.html> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.youtube.com/watch?v=GkE9P9vvZPc&feature=related> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://elvetsios.blogspot.com/2011/10/blog-post_26.html (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://www.mikrasiates.gr/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=172> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CF%85%CE%BD%CE%B8%CE%AE%CE%BA%CE%B7_%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%9B%CF%89%CE%B6%CE%AC%CE%BD%CE%B7%CF%82 (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- [http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%86%CF%85%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%B6%CE%AE%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1_\(%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%81%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%AE\)](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%86%CF%85%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%B6%CE%AE%CF%84%CE%B7%CE%BC%CE%B1_(%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%81%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CF%81%CE%BF%CF%86%CE%AE)) (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://users.sch.gr/deshourmou/THRAKH/symvoli.htm> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://embedit.in/TaWm3B3Y7j> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-politika-kai-diplomatika-gegonota-tis-neoteris-istorias-mas/politika/main0055.html?id=11> (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).
- http://online.eduportal.gr/a/istoria/istoria_st/12.htm (Τελευταία επίσκεψη 7-03-2012).

Φύλλο Εργασίας 1

Όνομα:
Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 1n

α) Πατήστε στον επόμενο υπερσύνδεμο «ιστορία στο διαδίκτυο» χρησιμοποιήστε την ηλεκτρονική εφαρμογή και παρακολουθήστε τη διαμόρφωση των ελληνικών συνόρων με το πέρασμα των χρόνων.

Η τελική διαμόρφωση των συνόρων έγινε σε σύντομο χρονικό διάστημα; Μοιάζει ο χάρτης της Ελλάδας μετά τη συνθήκη των Σεβρών (1920) με το σημερινό Χάρτη. Σε τι διαφέρουν;

β) Πατήστε στους παρακάτω υπερσυνδέσμους, «Μεγάλη ιδέα», «Μεγάλη ιδέα» και βρείτε πληροφορίες για τη Μεγάλη Ιδέα. Τι ήταν αυτή; Πόσο πιστεύετε ότι επηρέασε τις πολιτικές των Ελλήνων στη διάρκεια των χρόνων;

Φύλλο Εργασίας 2

Όνομα:
Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 3n

α) Αναμφίβολα μεγάλος πρωταγωνιστής της συνθήκης των Σεβρών αναδείχτηκε ο Έλληνας πρωθυπουργός Ελευθέριος Βενιζέλος. Επισκεφτείτε τις επόμενες ιστοσελίδες «Ελευθέριος Βενιζέλος», «Ελευθέριος Βενιζέλος» και μάθετε περισσότερα για αυτόν. Γράψτε ένα σύντομο βιογραφικό σημείωμα με τα σημαντικότερα γεγονότα της ζωής του (Πότε και που γεννήθηκε. Σπουδές. Πολιτική σταδιοδρομία. Σημαντικές αποφάσεις ιδιαίτερα στον τομέα της Παιδείας. Τελευταία χρόνια της ζωής του).

β) Πατήστε τον επόμενο υπερσύνδεσμο «Ελευθέριος Βενιζέλος» και παρακολουθήστε το ανάλογο βίντεο. Ήταν σωστή η απόφασή του να πάρει μέρος στον Α παγκόσμιο πόλεμο με το μέρος της Αντάντ, πορόλο τη διαφωνία του Βασιλιά Κωνσταντίνου. Δικαιώθηκε με την επιλογή του ;

γ) Πατήστε στον επόμενο υπερσύνδεμο <<ιστορία στο διαδίκτυο>>. Σε ποιες περιοχές συνέχιζαν να κατοικούν και μετά τους Βαλκανικούς πολέμους Έλληνες που έπρεπε να ελευθερωθούν σύμφωνα με το ιδεώδες της Μεγάλης Ιδέας;

Δραστηριότητα 2n

α) Ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο «ιστορικά γεγονότα». Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 1 και κάνετε online το πρώτο μέρος. Γράψτε στο περιθώριο που σας δίνεται. Εκτυπώστε τα αποτελέσματα.

β) Ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο ιστορικά γεγονότα. Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 2 , (δεύτερο μέρος) και κάνετε online την άσκηση αντιστοίχισης.

γ) Πως κρίνετε την άποψη του Βενιζέλου που ακούγεται στο video ότι <<τις μεγάλες αποφάσεις τις παίρνουν οι πολιτικοί και όχι οι στρατιωτικοί>> Ο Ελευθέριος Βενιζέλος στάθηκε στο ύψος των περιστάσεων;

δ) Πως κρίνετε το γεγονός ότι ένας μεγάλος Έλληνας όπως αυτός πέθανε μόνος και εξόριστος. Έχετε άλλα παραδείγματα σπουδαίων Ελλήνων όπου είχαν την ίδια αντιμετώπιση;

ε) χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης google αναζητήστε και εκτυπώστε φωτογραφίες από τη ζωή του Βενιζέλου. Πατήστε στον επόμενο υπερσύνδεσμο «Ελευθέριος Βενιζέλος» και ακούστε το ριζίτικο τραγούδι «Διγενής» από τον ίδιο. Γράψτε ένα σύντομο κείμενο στο οποίο θα χαρακτηρίζετε τον Ελευθέριο Βενιζέλο.

Φύλλο Εργασίας 3

Όνομα:

Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 4n

α) Πατήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο «περιήγηση στη σύγχρονη Σμύρνη» (<http://www.youtube.com/watch?v=XvbrXjvBTaY>) και κάνετε μία βόλτα στην όμορφη Σμύρνη. Στη συνέχεια πατήστε στον υπερσύνδεμο «παλιά Σμύρνη» (<http://www.youtube.com/watch?v=mZLlwg2u4AQ&feature=related>) και δείτε το ανάλογο video. Έπειτα ακολουθήστε παρακάτω υπερσυνδέσμους για τη Σμύρνη:

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%BC%CF%8D%CF%81%CE%BD%CE%B7>,

<http://www.e-istoria.com/io7.html>

http://smyrni.blogspot.com/p/blog-page_2184.html

http://www.tripadvisor.com.gr/LocationPhotos-g298006-Izmir_Izmir_Province_Turkish_Aegean_Coast.html

και βρείτε πληροφορίες και εικόνες της παλιάς Σμύρνης(1920-1922) αλλά και της σύγχρονης.

Εκτυπώστε φωτογραφίες και γράψτε ένα κείμενο με τις σημαντικότερες διαφορές της παλιάς με τη σύγχρονη πόλη.

β)Επισκεφτείτε τις παρακάτω ιστοσελίδες «Ασχολίες Μικρασιατών» (<http://www.manesis.gr/masia/masia.htm>, <http://mikrasiatis.gr/?p=1454>) και ενημερωθείτε για τις ασχολίες των Ελλήνων της Μικράς Ασίας. Γράψτε τις σημαντικότερες από αυτές.

γ)Ποιες ήταν οι σχέσεις Ελλήνων και Τούρκων πριν την Μικρασιατική Εκστρατεία;

δ)Από την περιήγησή σας στο διαδίκτυο διαπιστώνεται κάποια σχέση μεταξύ Ελλάδας και Σμύρνης;

Φύλλο Εργασίας 4

Όνομα:

Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 5n

α)Ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο «ιστορικά γεγονότα» (<http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-politika-kai-diplomatika-gegonotatis-neoteris-istorias-mas/politika/main0055.html?id=11>). Ανοίξτε το φύλλο εργασίας 3 και κάνετε online το πρώτο μέρος. Γράψτε στο περιθώριο που σας δίνεται. Εκτυπώστε τα αποτελέσματα.

β)Πατήστε στον επόμενο υπερσύνδεμο «χρονολόγιο» (<http://www.fhw.gr/chronos/13/gr/general/imerologio/index.html>). Χρησιμοποιήστε την ιστοριογραμμή της ιστοσελίδας και καταγράψτε στον επόμενο πίνακα τα σημαντικότερα γεγονότα της περιόδου 1919-1922. Σε ποια χρονική στιγμή αυξάνεται κατά πολύ η πυκνότητα των μαχών;

Γεγονότα 1919	Γεγονότα 1920	Γεγονότα 1921	Γεγονότα 1922

γ)Μεταβείτε στον ιστότοπο «Χάρτες Μικρασιατικής Καταστροφής». Επιλέγοντας κατάλληλα κάθε φορά από το βελάκι της Μικρασιατικής εκστρατείας, δείτε τους αντίστοιχους χάρτες, καθώς και τα συνοδευτικά κείμενα.

Στη συνέχεια παρακολουθήστε το επόμενο «video» σχετικά με την προέλαση των Ελλήνων αλλά και την αντεπίθεση των Τούρκων. Ποιο ήταν το μεγάλο λάθος των Ελλήνων; Ποιος πιστεύετε ότι ευθύνεται για αυτό;

δ) Αναφέρετε με συντομία τις σημαντικότερες δυσκολίες που αντιμετώπισε ο ελληνικός στρατός.

ε)Η ήττα του Βενιζέλου στις εκλογές του 1920 έπαιξε ρόλο στην καταστροφική έκβαση της εκστρατείας; Δικαιολογήστε τη γνώμη σας. Αν είχε κερδίσει πως πιστεύετε ότι θα είχαν εξελιχτεί τα γεγονότα;

Φύλλο Εργασίας 5

Όνομα:
Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 6η

Ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο «Καταστροφή της Σμύρνης» (<http://www.youtube.com/watch?v=GkE9P9vvZPc&feature=related>) και δείτε ένα συγκλονιστικό video σχετικά με την καταστροφή της Σμύρνης.

α) Ποια ήταν τα αντίποινα των Τούρκων σύμφωνα με την ταινία;

β) Ποια συναισθήματα σας δημιουργήθηκαν βλέποντας την ταινία;

γ) Πως κρίνετε τη στάση των μεγάλων δυνάμεων;

Φύλλο Εργασίας 6

Όνομα:
Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 8η

α) Επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα «Συνθήκη Λωζάνης» (http://el.wikipedia.org/wiki/Συνθήκη_της_Λωζάνης) και ενημερωθείτε για τη συνθήκη της Λωζάνης. Στη συνέχεια πατήστε Έναρξη → Προγράμματα → Centennia και τοποθετήστε στον Ιστορικό Άτλαντα τις χρονολογίες :

A. 1919.7 B. 1922.5 Γ. 1922.9

Παρατηρήστε τις εδαφικές διαφορές της ελλαδικής επικράτειας και συζητήστε τους λόγους των διαφορών αυτών. Περιγράψτε με σύντομο τρόπο τις αρνητικές συνέπειες που είχε για τους Έλληνες η συνθήκη της Λωζάνης.

β) Επεξεργαστείτε και σχολιάστε τον παρακάτω χάρτη.

ΕΛΛΗΝΙΚΟΙ ΠΛΗΘΥΣΜΟΙ ΣΤΗ ΜΙΚΡΑ ΑΣΙΑ
ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΙΚΡΑΣΙΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ

Δραστηριότητα 7η

α) Μεταβείτε στην παρακάτω ιστοσελίδα «Μικρασιάτες» (<http://www.mikrasiates.gr/>) και διαβάστε χαρακτηριστικά αποσπάσματα από τις πύρινες ανταποκρίσεις και λογοτεχνικά κείμενα του νομπελίστα συγγραφέα Έρνεστ Χεμινγκουέι, που σχετίζονται με τη Μικρασιατική καταστροφή.

Στη συνέχεια επισκεφτείτε την επόμενη ιστοσελίδα «Λογοτεχνία» (<http://www.de.sch.gr/mikrasia/>) και διαβάστε από την καρτέλα ενδεικτικά κείμενα → Λογοτεχνικά κείμενα, αποσπάσματα από τα μυθιστορήματα «Οι νεκροί περιμένουν», «Ματωμένα χρώματα» και «Αδερφοφάδες».

Ποια συναισθήματα διακατέχουν τους Έλληνες της Σμύρνης;

Αναφέρετε παραδείγματα από τα αποσπάσματα που διαβάσατε;



Τραπεζούντα:

Έλληνες : 350.000 (26%) Μουσουλμάνοι : 960.000
Κωνσταντινούπολη

Έλληνες : 365.000 (28%) Μουσουλμάνοι : 450.000
Ανατολική Θράκη

Έλληνες : 350.000 (30%) Μουσουλμάνοι : 650.000
Προύσα

Έλληνες : 280.000 (18%) Μουσουλμάνοι : 1.190.000
Σμύρνη-Αϊδίνιο

Έλληνες : 622.000 (38%) Μουσουλμάνοι : 940.000

γ) Στη συνέχεια ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεμο <http://www.youtube.com/watch?v=Czol>

BdGuow και δείτε το ανάλογο video .Ακολουθήστε τους επόμενους υπερσυνδέσμους [http://el.wikipedia.org/wiki/Προσφυγικό_ζήτημα_\(μικρασιατική_καταστροφή\)](http://el.wikipedia.org/wiki/Προσφυγικό_ζήτημα_(μικρασιατική_καταστροφή))), <http://users.otenet.gr/~tdala/omiliaH.htm> και διαβάστε για το προσφυγικό ζήτημα και τα προβλήματα που αντιμετώπισαν οι πρόσφυγες .Σε ποια μέρη της Ελλάδας εγκαταστάθηκαν πρόσφυγες; Ποια ήταν τα σημαντικότερα προβλήματα που αντιμετώπισαν;

δ)Ακολουθήστε τον επόμενο υπερσύνδεσμο «Αντιπαραθέσεις Μικρασιατών και Ελλήνων» (<http://asiaminor.ehw.gr/Forms/flLemmaBodyExtended.aspx?lemmaID=3665>) και διαβάστε για τις Αντιπαραθέσεις μεταξύ Γηγενών και Μικρασιατών Προσφύγων στην Ελλάδα.Που οφείλονται αυτές; Αιτιολογείται η αρνητική στάση πολλών Ελλήνων απέναντι στους πρόσφυγες;

ε) Επεξεργαστείτε τον επόμενο χάρτη. Έφυγαν ταυτόχρονα όλοι οι Πρόσφυγες; Πριν από την καταστροφή : Έλληνες Μ. Ασίας (από Πόντο, Κιλικία, Καππαδοκία) κατέφυγαν στη Σμύρνη ή Ελλάδα - Έλληνες Χερσονήσου Καλλι-



πολης έφυγαν αργότερα - Μετά την καταστροφή πρόσφυγες από Βουρλά, Αϊβαλί, Μοσχονήσια (και Σμύρνη) - 200.000 Έλληνες παρέμειναν στην Καππαδοκία, Κ. και Ν. Μ. Ασία – ήρθαν στην Ελλάδα 1924-5 με φροντίδα Μικτής επιτροπής (σ)Επισκεφτείτε τις επόμενες ιστοσελίδες «Οικονομική κατάσταση Ελλάδας», «Οικονομικές συνθήκες Ελλάδας» και ενημερωθείτε για την οικονομική κατάσταση και τις συνθήκες που επικρατούσαν στην Ελλάδα κατά την περίοδο 1922-1930.Περιγράψτε σύντομα την κατάσταση της Ελλάδας την εποχή εκείνη. Ήταν εύκολη η βοήθεια προς τους πρόσφυγες;

Φύλλο Εργασίας 7

Όνομα:
Ημερομηνία:

Δραστηριότητα 9η

α)Επισκεφτείτε τον επόμενο ιστότοπο «Ελληνική Γλώσσα» (<http://www.greek-language.gr/>) και πατήστε στο σύνδεσμο Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής .Στο πλαίσιο βρες αναζητήστε τους ορισμούς για τις λέξεις «μετανάστης», «πρόσφυγας». Σε τι διαφέρουν μεταξύ τους;

β) Μετά επισκεφτείτε τους επόμενους ιστότοπους <http://users.sch.gr/deshourmou/THRAKH/symvoli.htm> και <http://embedit.in/TaWm3B3Y7j> και ενημερωθείτε για τη συμβολή των προσφύγων στην ανάπτυξη του Ελληνικού κράτους. Αναφέρετε με σύντομα τις θετικές επιπτώσεις από την άφιξη των προσφύγων.

γ)Σήμερα στη χώρα μας βρίσκονται πολλοί μετανάστες. Ποια πιστεύετε ότι πρέπει να είναι η στάση μας απέναντί τους; Με τι τρόπο συμβάλλουν στην ανάπτυξη της πατρίδας μας;

δ)Επισκεφτείτε τον επόμενο ιστότοπο «Μικρασιάτες συγγραφείς» (<http://users.sch.gr/mikrasia/galini.htm>) και γνωρίστε σημαντικούς μικρασιάτες συγγραφείς.Στη συνέχεια επισκεφτείτε τον παρακάτω ιστότοπο «Ρεμπέτικο» (http://el.wikipedia.org/wiki/Ρεμπέτικη_μουσική) και ενημερωθείτε για το ρεμπέτικο τραγούδι, τις επιρροές του και τον τρόπο που αυτό διαδόθηκε στην Ελλάδα. Πατήστε στον επόμενο υπερσύνδεσμο και ακούστε ένα χαρακτηριστικό ρεμπέτικο σμυρναϊκό τραγούδι «Τραγούδι». (<http://www.youtube.com/watch?v=S5QsDdpnUIM>)

ε)Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης Google βρείτε μικρασιάτικες συνταγές μαγειρικής. Εκτυπώστε τα αποτελέσματα.

Το πολίτευμα και οι μορφές του

του Θεόδωρου Μπισμπικόπουλου

Σκεπτικό δραστηριότητας

Καινοτομίες

Για την υλοποίηση του σεναρίου θα χρησιμοποιηθεί το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, **ο διαδραστικός πίνακας με το Η/Υ της τάξης των μαθητών**, και τα παρακάτω λογισμικά γενικής και ειδικής χρήσης που είναι εγκατεστημένα στους υπολογιστές και τα οποία αξιοποιούνται στο παρόν σενάριο:

- Φυλλομετρητής π.χ. **Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome**
- **Wiki, Ιστοσελίδες, Blog.**
- Ψηφιακή πολυμεσική εγκυκλοπαίδεια, **Wikipedia**
- Οπτικοποίησης - διερεύνησης, **Google Earth**
- **Λογισμικό Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής του Π.Ι.**
- Ιστορικός Άτλαντας **Cenntenia**
- Εννοιολογικής χαρτογράφησης,, **Inspiration**
- Λογισμικό ασκήσεων ανοικτού τύπου, **Hotpotatos**
- Αισθητικής Έκφρασης και ανάπτυξης της δημιουργικότητας, **Tux Paint**
- Ένα εργαλείο γενικής χρήσης επεξεργαστής κειμένου, **Microsoft Word**
- Λογισμικό παρουσίασης, **Power point**
- Εργαλείο οργάνωσης δεδομένων, **Excel.**

Ειδικότερα, ο **φυλλομετρητής (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome):** Θα

Το σενάριο αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Αγωγής του Πολίτη της ΣΤ΄ τάξης του 3ου δημ. Σχολείου Ψαχνών Ευβοίας και πιο συγκεκριμένα στην 2η θεματική ενότητα (Το άτομο και η πολιτεία) και στο κεφάλαιο 2-5 :Το Πολίτευμα και οι μορφές του, Το Δημοκρατικό Πολίτευμα, Οι λειτουργίες της κρατικής εξουσίας, Το ελληνικό Σύνταγμα. Το σενάριο είναι συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών και υλοποιεί τους στόχους του Δ.Ε.Π.Σ - Α.Π.Σ του μαθήματος.

Περιεχόμενα

- Σκεπτικό της δραστηριότητας • 125
- Πλαίσιο εφαρμογής • 129
- Στόχοι σεναρίου • 130
- Πορεία διδασκαλίας • 131
- Αξιολόγηση • 135
- Επέκταση της δραστηριότητας • 136
- Βιβλιογραφία • 136
- Δικτυογραφία • 136
- Φύλλα Εργασίας • 137

αξιοποιηθεί για την προσπέλαση επιλεγμένων ιστοσελίδων και την κριτική επεξεργασία της πληροφορίας.

Στους δεσμούς της ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας και του διαδικτύου, προτρέπουμε τους μαθητές να πλοηγηθούν πατώντας στην έτοιμη συντόμευση που υπάρχει στο φάκελο του μαθήματος, στην επιφάνεια εργασίας των Η/Υ ή με τη βοήθεια του επεξεργαστή κειμένου, πατώντας σε δεσμούς των φύλλων εργασίας τους οποίους έχουμε εκ των προτέρων ελέγξει ώστε το υλικό – περιεχόμενό τους να είναι κατάλληλο για την ηλικία και τις γνώσεις των μαθητών.

Το Wiki (προφέρεται *βίκι* ή *γουίκι*) είναι ένας τύπος ιστοτόπου, που επιτρέπει σε οποιονδήποτε να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τις σελίδες του. Σε ένα wiki, διάφορα άτομα μπορούν να γράφουν μαζί (όχι ταυτοχρόνως). Έτσι, διευκολύνεται η συνεργασία πολλών ατόμων για τη συγγραφή ενός έργου. Αν ένα άτομο κάνει κάποιο λάθος, το επόμενο μπορεί να το διορθώσει. Μπορεί επίσης να προσθέσει κάτι νέο στην σελίδα, πράγμα που επιτρέπει την συνεχή βελτίωση και ενημέρωση. Επίσης στα wiki μπορεί να γίνεται συζήτηση. Σε ορισμένα wiki όπως η Βικιπαίδεια, μάλλον το διασημότερο wiki, υπάρχουν οι σελίδες συζήτησης γι' αυτό, αλλά σε άλλα wiki, συζήτηση μπορεί να γίνεται σε όλες τις σελίδες.

Θα χρησιμοποιηθεί, για επιπλέον πληροφορίες, οργάνωση και παρουσίαση του σεναρίου, παράλληλα με το γραπτό κείμενο.

Μέσω των ιστοσελίδων και των blogs, μπορούμε να ανεβάσουμε στο διαδίκτυο, πολλές πληροφορίες, εικόνες και video για συζήτηση και ενημέρωση όλων. Το προσωπικό blog θα χρησιμοποιηθεί, για την παρουσίαση του σεναρίου παράλληλα με το wiki και το γραπτό κείμενο.

Η **Wikipedia**: Πρόκειται για ψηφιακή εγκυκλοπαίδεια που προσφέρει ποικίλες εκπαιδευτικές δυνατότητες και ανήκει στις υπηρεσίες web-2. Έχοντας, δομή υπερμέσου, επιτρέπει την πλοήγηση και ευνοεί δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης. Με τους μηχανισμούς αναζήτησης της πληροφορίας που ενσωματώνει επιτρέπει, επίσης, την εύκολη αναζήτηση και διαχείριση της πληροφορίας. Θα αξιοποιηθεί για τα πολιτεύματα, τις μορφές εξουσίας αλλά και κάθε σχετική πληροφορία για το πολίτευμα και το Σύστημα της Ελλάδας. Η χρήση της από τους μα-

θητές, θα είναι καθοδηγούμενη και οι πληροφορίες της θα διασταυρώνονται με το περιεχόμενο έγκυρων ιστοσελίδων.

Το **Google Earth**: Πρόκειται για ελεύθερο λογισμικό οπτικοποίησης & διερεύνησης που δίνει τη δυνατότητα πλοήγησης σε ολόκληρο τον πλανήτη μέσω του διαδικτύου και παρέχει εικόνες υψηλής ευκρίνειας. Οι εικόνες αυτές συνδυάζονται με χάρτες και διάφορες άλλες πληροφορίες. Θα αξιοποιηθεί για την πλοήγηση και τον εντοπισμό των συνόρων που χωρίζουν τα κράτη και τη συλλογή φωτογραφιών.

Το λογισμικό **Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής** του Π.Ι. τρέχει σε περιβάλλον φυλλομετρητή ιστού και περιλαμβάνει ενότητες για την Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή. Είναι διαμορφωμένο με βάση τα δεδομένα και χαρακτηριστικά της Ελλάδας. Περιλαμβάνει ένα σύνολο από πληροφοριακό και εποπτικό υλικό, καθώς και δραστηριότητες για τους μαθητές. (Η συγκεκριμένη έκδοση παρουσιάζει προβλήματα στην παρουσίασή της τόσο σε Explorer όσο και σε Mozilla Firefox).

Το λογισμικό θα χρησιμοποιηθεί ως πηγή πληροφοριών για θέματα της Αγωγής του Πολίτη, ως αντικείμενο συζήτησης και προβληματισμού μέσα από σχετικές ενότητες, αλλά και για εμπέδωση και ανακεφαλαίωση με τις ασκήσεις και δραστηριότητες που προσφέρει.

Σε αντίθεση με τους παραδοσιακούς ιστορικούς άτλαντες, ο Ιστορικός Άτλαντας **Centennia**, είναι μία συνεχής αλληλουχία χαρτών που απεικονίζει περισσότερες από 9000 αλλαγές συνόρων. Σε οποιαδήποτε χρονολογία, από το 1000 μ.Χ. μέχρι το τέλος της δεκαετίας του 1990, μπορείτε να σταματήσετε την εξέλιξη του χάρτη και να επιλέξετε την εμφάνιση ενός κειμένου, το οποίο περιγράφει τα γεγονότα όπως αυτά διαδραματίζονται στην οθόνη. Ευρετήρια σημαντικών προσώπων, τόπων και γεγονότων συνδέονται γεωγραφικά και χρονολογικά με το χάρτη.

Οι γενικοί **διδασκτικοί στόχοι** που τίθενται στις δραστηριότητες του λογισμικού είναι:

- Η ενθάρρυνση για αυτενέργεια των μαθητών, προς αναζήτηση ιστορικών πληροφοριών μέσω του λογισμικού.
- Η κατανόηση της έννοιας του χρόνου και των αλλαγών που συντελούνται μέσα στο ιστορικό γίγνεσθαι.
- Η όξυνση της κρίσης μέσα από τη σύγκριση

των ιστορικών περιόδων βάσει των χαρτών, που ανοίγουν στην οθόνη.

- Η σύνδεση γεγονότων, προσώπων και χρονολογιών σε σχέση και αναφορά με τους χάρτες.
- Η εξακρίβωση της πολυπλοκότητας των ιστορικών εξελίξεων και αλληλεπιδράσεων των ανθρώπινων δραστηριοτήτων.
- Η κατανόηση της σημαντικότητας της παρουσίας του ελληνισμού στο ευρωπαϊκό γίγνεσθαι.

Το **Inspiration**: Πρόκειται για ανοικτού τύπου εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, που επιτρέπει τη δημιουργία νοητικών μοντέλων και στηρίζεται στην εποικοδομητική διδακτική προσέγγιση. Επιπλέον είναι ένα πολυμεσικό εργαλείο που προάγει την κριτική σκέψη και βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να κάνουν συσχετισμούς και συγκρίσεις. Αναδύει και διευκολύνει τον εντοπισμό των προγενέστερων ιδεών των παιδιών, καθώς και το μετασχηματισμό τους σε επιστημονική γνώση μέσα από την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριων σε κατάλληλα δομημένες και στοχευμένες δραστηριότητες.

Ένα από τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα του **Inspiration**, είναι η δυνατότητα και η ευκολία που παρέχει στη δημιουργία και το μετασχηματισμό νοητικών και εννοιολογικών χαρτών. Για το λόγο αυτό θα αξιοποιηθεί:

- Ως γνωστικό εργαλείο για οικοδόμηση εννοιών και γνώσεων με την κατασκευή εννοιολογικού χάρτη των πολιτευμάτων, των μορφών εξουσίας αλλά και ως υπερμεσικό εργαλείο.
- Ως εργαλείο αξιολόγησης σε ατομικό επίπεδο και επίπεδο ομάδων.

Το **Hotpotatos** είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού, με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε **ασκήσεις διαφόρων μορφών** για χρήση είτε **μέσω internet** είτε **μέσω υπολογιστή**. Οι ασκήσεις δημιουργούνται με έναν ιδιαίτερα φιλικό και ενδιαφέρον τρόπο για τους μαθητές. Θα χρησιμοποιηθεί, για τη δημιουργία ασκήσεων και φύλλων εργασίας με στόχο την αξιολόγηση των μαθητών, σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο.

Το **Tux Paint (έκδοση εξελληνισμένη)**: Είναι ένα δωρεάν πρόγραμμα σχεδίου και ζωγραφικής που διαθέτει πολλά σχεδιαστικά εργαλεία. Είναι πολύ εύχρηστο, με ελκυστικό περιβάλλον φτιαγμένο για παιδιά και δεν απαιτεί χρόνο για εκμάθηση. Το παιδί μπορεί, γρήγορα και εύκολα να

υλοποιεί δραστηριότητες, με τις οποίες αφυπνίζεται η δημιουργικότητα του μαθητή και καλλιεργείται η έκφρασή του. Δίνει έμφαση στην ενεργό συμμετοχή του μαθητή, στην ανακάλυψη ή τη διερεύνηση της γνώσης, στην προσφορά αυθεντικών μαθησιακών καταστάσεων, στην επίλυση προβλημάτων και στην προσωπική εμπλοκή του μαθητή στη μαθησιακή διαδικασία. Προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες κι ενθαρρύνει την έκφραση απόψεων, ιδεών, αντιλήψεων και νοητικών μοντέλων.

Θα χρησιμοποιηθεί:

- Για την επεξεργασία, αναπαράσταση και επικοινωνία εικόνων (χαρτογράφηση των ευρωπαϊκών κρατών).
- Για την ανάπτυξη της αισθητικής έκφρασης και δημιουργικότητας των μαθητών μας.

Ο επεξεργαστής κειμένου **Microsoft Word**: Θα χρησιμοποιηθεί για τη συμπλήρωση των φύλλων εργασίας, αλλά και ως υπερμεσικό εργαλείο για τη μετάβαση σε επιλεγμένες ιστοσελίδες. Είναι μια ειδική κατηγορία λογισμικού που χρησιμοποιείται για την παραγωγή, τροποποίηση, σελιδοποίηση και επικοινωνία κειμένων σε ψηφιακή μορφή. Στο εννοιολογικό επίπεδο, η επεξεργασία κειμένου συνιστά μία νέα μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή **που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι**.

Ειδικότερα με τη χρήση του λογισμικού (word οι μαθητές

- Θα έχουν την ευκαιρία να συντάξουν κείμενα σχετικά με το αντικείμενο του μαθήματος που διδάσκονται και να συμπληρώσουν τα φύλλα εργασίας που θα τους δοθούν.
- Να γνωρίσουν καλύτερα τις δυνατότητες που προσφέρει το word στη διάταξη και μορφοποίηση ενός κειμένου.

Το **Power Point** είναι ένα λογισμικό παρουσίασης ανοικτού τύπου. Τα λογισμικά παρουσιάσεων μπορούν να αποτελέσουν ένα πολύ ισχυρό εργαλείο διδασκαλίας, καθώς οι παρουσιάσεις μπορούν να υποστηρίξουν διδασκαλίες με πολλούς και ποικίλους τρόπους. Έτσι μια παρουσίαση μπορεί να αποτελέσει τον πυρήνα για μια διδασκαλία ή να αποτελέσει το πεδίο για σχεδιασμό δραστηριοτήτων drill & practice. Το κύριο πλεονέκτημα που χαρακτηρίζει και την προστιθέμενη αξία των λογισμικών παρουσίασης είναι **η χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης**

(εικόνα, ήχος, κίνηση και βίντεο) καθώς και **η χρήση μικρών κειμένων** που δεν κουράζουν αλλά αντιθέτως είναι ένας πολύ φιλικός τρόπος έκφρασης και μετάδοσης ιδεών (οπτικοποίηση). Επιπλέον τα λογισμικά παρουσιάσεων αναπτύσσονται και ενισχύουν δεξιότητες οργάνωσης, σχεδιασμού και επιστημονικής μεθοδολογίας στους μαθητές.

Το **Excel** είναι ένα εργαλείο οργάνωσης και επεξεργασίας δεδομένων. Τα λογιστικά φύλλα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία υπολογισμού, ανάλυσης και λογικής σκέψης. Θεωρούνται ως παράδειγμα γνωστικής τεχνολογίας, που ενισχύουν και αναδιοργανώνουν τη νοητική λειτουργία. Ειδικότερα με τη χρήση του λογισμικού οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία:

- Να γνωρίσουν το excel και τους στατιστικούς πίνακες που δημιουργούμε με αυτό.
- Να συμπληρώσουν φύλλα εργασίας που θα τους δοθούν.

Γίνεται φανερό ότι η ψηφιακή διαχείριση περιεχομένου, η χρήση GPRS και η αξιοποίηση των παραπάνω εκπαιδευτικών λογισμικών του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, συμβάλει, στην εγκαθίδρυση μιας καινοτόμου λογικής προσέγγισης για τους μαθητές.

Προστιθέμενη αξία

Η χρήση όλων των παραπάνω καινοτομιών κρίνεται απαραίτητη από τους μαθητές, στη διεξαγωγή του συγκεκριμένου σεναρίου διδασκαλίας, γιατί μεσ' από αυτές:

- Θα αποκτήσουν νέες εμπειρίες μάθησης, για τις οποίες μέχρι τώρα πιθανότατα μόνο είχαν ακούσει ή δεν ήξεραν καν πως υπήρχαν.
- Θα έρθουν σ' επαφή με ρεαλιστικά περιβάλλοντα προσέγγισης της νέας γνώσης και ανατροφοδότησης της παλιάς, πάνω στο συγκεκριμένο θέμα.
- Θα γνωρίσουν νέους τρόπους αναπαράστασης της πραγματικότητας, εκτός από το χαρτί και το μολύβι ή τους μαρκαδόρους.
- Με την ενθάρρυνση θα κατανοήσουν ότι οι πολυμεσικές δυνατότητες μπορούν να προάγουν τη σκέψη τους, να διευρύνουν την αντίληψή τους για τον κόσμο που τους περιβάλλει, να προσεγγίσουν την έννοια του πολιτεύματος, να διακρίνουν τις μορφές των πολιτευμάτων, καθώς και τον αντίστοιχο τρόπο διακυβέρνησης του κράτους, όπως και τις αρχές του δημοκρα-

τικού μας πολιτεύματος.

- Από παιδαγωγική σκοπιά το σενάριο αυτό κερδίζει την προσοχή των παιδιών, ξυπνά το ενδιαφέρον τους για τα κοινά, τα κάνει ενεργά μέλη της ομάδας και μακροπρόθεσμα της πολιτείας, διώχνει τις αναστολές και του πιο επιφυλακτικού μαθητή. Γοητεύει και ελκύει!
- Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, να αντιμετωπίσουν το πολίτευμα και τις μορφές άσκησης της εξουσίας του δημοκρατικού μας πολιτεύματος, με διερευνητική στάση, να συζητήσουν, να ανακαλύψουν έννοιες και να δώσουν διαφορετικές ερμηνείες, έχοντας μετατρέψει την τάξη σε μια κοινότητα μάθησης (Ράπτης & Ράπτη,1998).
- Έτσι το μοντέλο αυτό της μαθητοκεντρικής προσέγγισης (Τριλιανός 2000 , Ματσαγγούρας, 2000) με αναβαθμισμένο το ρόλο του δασκάλου ως συνερευνητή, και διαμεσολαβητή της διαδικασίας, εξασφαλίζει ένα ασφαλές και δημιουργικό περιβάλλον μάθησης.

Γνωστικά – διδακτικά προβλήματα

1. Η εισαγωγή και διαχείριση των παραπάνω καινοτομιών και γενικότερα των Τ.Π.Ε κατά την διεξαγωγή του σεναρίου, είναι πιθανό να συναντήσει προβλήματα:

- Χρειάζεται χρόνος μέχρι να εξοικειωθούν με τη χρήση των καινούριων λογισμικών, Inspiration, hotpotatos, Centennia, tuxpaint κ.λπ
- Θα πρέπει πρώτα ο δάσκαλος να δώσει κάποιες εξηγήσεις και οδηγίες χειρισμού σε μαθητές που δυσκολεύονται, έτσι ώστε να νιώσουν πιο άνετα και όχι μειονεκτικά απέναντι στους υπόλοιπους.
- Κάποιοι μαθητές κουράζονται γρήγορα και αφαιρούνται εύκολα. Αυτό μπορεί να δημιουργήσει προβλήματα κατά τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων .
- Επειδή οι μαθητές θα δουλεύουν σε ομάδες των 3-4 σε κάθε Η/Υ, κάποιοι μπορεί να μονοπωλήσουν τη χρήση τους μη δίνοντας την ευκαιρία στους υπόλοιπους να δοκιμάσουν. Έτσι εκείνοι θα αποθαρρυνθούν. Γι' αυτό είναι απαραίτητο να γίνουν συστάσεις για πιο δίκαιη κατανομή του χρόνου, σεβασμό στην ιδιαιτερότητα και το χρόνο προσαρμογής κάθε μαθητή.

Τα λογισμικά χρησιμοποιούνται σε όλη την έκτασή του σεναρίου και παράλληλα με το βι-

βλίο. Η αξιοποίησή τους θα βοηθήσει τους μαθητές να βελτιώσουν την ικανότητα για έρευνα, να ανακαλύψουν τη νέα γνώση και να καλλιεργήσουν τη δημιουργική τους σκέψη. Στο σενάριο, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα:

- Να αναζητήσουν πληροφορίες, μέσω του διαδικτύου, στις οποίες δεν θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση αλλιώς.
- Να διασταυρώσουν πληροφορίες, να τις οπτικοποιήσουν, να τις παρουσιάσουν οργανωμένα και να τις μετασχηματίσουν σε γνώση.
- Να αναδομήσουν αντιλήψεις, να αποσαφηνίσουν έννοιες και να ενσωματώσουν τη νέα γνώση.
- Να εντοπίσουν σφάλματα και να διαπιστώσουν τις ραγδαίες μεταβολές της γνώσης.
- Να εργαστούν σε καινούριο, ελκυστικό περιβάλλον μάθησης

Έτσι, η χρησιμοποίηση των ΤΠΕ στο παρόν σενάριο, διευκολύνει την ενεργητική μάθηση, την ανάπτυξη στάσεων και δεξιοτήτων και μετατρέπει τον Η/Υ σε «νοητικό εργαλείο»

2. Σχετικά με το πολίτευμα οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα:

- Να κατανοήσουν την έννοια του πολιτεύματος και να διακρίνουν τις μορφές των πολιτευμάτων μέσα από τις πολλές πληροφορίες που προσφέρει το διαδίκτυο.
- Να αξιοποιήσουν την εμπειρία και τη γνώση από τον τρόπο άσκησης της εξουσίας στο παρελθόν, με στόχο να μην επαναληφθούν λάθη και παραλήψεις.
- Να διακρίνουν τα πλεονεκτήματα και την υπεροχή του δημοκρατικού πολιτεύματος, έναντι όλων των άλλων μορφών εξουσίας.
- Να προβληματιστούν, από την οικονομική κατάσταση που παρουσιάζει σήμερα η πατρίδα μας.
- Να δώσουν με τις επιλογές τους ως αυριανοί πολίτες της πατρίδας μας, νέα προοπτική και ένα καλύτερο μέλλον.
- Να κατανοήσουν την έννοια του πολίτη και να συνειδητοποιήσουν το ρόλο του Έλληνα πολίτη.

Πλαίσιο Εφαρμογής

Σε ποιους απευθύνεται

Το συγκεκριμένο σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Στ' τάξης του 3ου Δημοτικού σχολείου Ψαχνών Ευβοίας.

Χρόνος υλοποίησης

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 8 διδακτικές ώρες.

Χώρος υλοποίησης

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν το εργαστήριο των Η/Υ για τις δραστηριότητες, αλλά και την τάξη τους με τον Η/Υ και το διαδραστικό πίνακα που βρίσκεται εκεί.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι περισσότεροι μαθητές γνωρίζουν τα βασικά γύρω από τη χρήση του υπολογιστή δηλ. μπορούν να χρησιμοποιούν το ποντίκι και το πληκτρολόγιο, καθώς και να μπαίνουν στο Internet. Ακόμη είναι εξοικειωμένοι με παιχνίδια και κατασκευές, στο παραπάνω περιβάλλον .

Σε γνωστικό επίπεδο προηγήθηκε έλεγχος από το δάσκαλο, με τη μορφή ερωτήσεων για το τι γνωρίζουν οι μαθητές γύρω από το πολίτευμα και τις μορφές του και διαπιστώθηκε, πως οι μαθητές γνωρίζουν από την ιστορία της τρίτης και της τέταρτης τάξης, τις κυριότερες μορφές πολιτευμάτων, όπως τη μοναρχία, την ολιγαρχία και τη δημοκρατία.

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Για τη διεξαγωγή των δραστηριοτήτων του σεναρίου χρειάζονται χαρτιά, μαρκαδόροι, μολύβια, το βιβλίο μαθητή, φύλλα εργασίας, οι Η/Υ του σχολείου, συγκεκριμένες ιστοσελίδες, Λογισμικό Αγωγής του Πολίτη Ε' και ΣΤ', λογισμικό γενικής χρήσης (word), λογισμικό (Google earth), λογισμικό παρουσίασης (power point), λογισμικά Inspiration, hotpotatos, Centennia, tux paint κ.λπ

Φύλλα εργασίας: Οι μαθητές θα εργαστούν με φύλλα εργασίας σε έντυπη και ηλεκτρονική μορφή.

Κοινωνική ενορχήστρωση της τάξης

Το σχολικό δυναμικό της τάξης αποτελείται από 4 ομάδες των 4 ατόμων Ο τρόπος που θα εργαστεί η τάξη είναι κυρίως ο ομαδοσυνεργατικός σε συνδυασμό με την κατευθυνόμενη ανακάλυψη. αλλά και τη μέθοδο επίλυσης προβλημάτων. Κατά περίπτωση θα γίνει μετωπική διδασκαλία όπως προαναφέρθηκε. Ο δάσκαλος είναι ο συντονιστής και ο εμπυχωτής της προσπάθειας των μαθητών. Ενθαρρύνει τους πιο διστακτικούς

μαθητές, στο να εκφράσουν την άποψή τους, προτείνει λύσεις και δίνει όσο μπορεί τις λιγότερες έτοιμες γνώσεις.

Σκοπός σεναρίου

Να προσεγγίσουν την έννοια του πολιτεύματος, να διακρίνουν τις μορφές πολιτευμάτων και τον αντίστοιχο τρόπο διακυβέρνησης ενός κράτους, καθώς και να γνωρίσουν τον ανώτερο νόμο του κράτους που είναι το Σύνταγμα.

Στόχοι του σεναρίου

Γνωστικοί

- Να προσεγγίσουν την έννοια του κράτους ως γεωγραφικής περιοχής.(δραστηριότητα 1 και φύλλο εργασίας 1)
- Να αναγνωρίσουν και να διακρίνουν τα στοιχεία από τα οποία αποτελείται το κράτος, έδαφος, ο λαός και η εξουσία .(δραστηριότητα 1 και φύλλο εργασίας 1)
- Να προσεγγίσουν την έννοια του πολιτεύματος και να την συνδέσουν με τη λειτουργία του κράτους(1^η δραστηριότητα , και φύλλο εργασίας 1).
- Να διακρίνουν τις τρεις βασικές μορφές πολιτευμάτων (μοναρχία, ολιγαρχία, δημοκρατία). (2^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 2).
- Να μελετήσουν τη δομή των πολιτευμάτων και τον αντίστοιχο τρόπο διακυβέρνησης. (3^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 3).
- Να αξιοποιήσουν τη διαθεματική έννοια σύστημα, αναγνωρίζοντας το πολίτευμα ως πολιτικό σύστημα που περιλαμβάνει την οργάνωση και τη δομή ενός κράτους. (2^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 2).
- Να γνωρίσουν το Δημοκρατικό Πολίτευμα και τα πλεονεκτήματά του σε σχέση με τα άλλα πολιτεύματα.(4^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 4).
- Να γνωρίσουν τις δύο βασικές μορφές της δημοκρατίας, άμεση και έμμεση και να εντοπίσουν τις διαφορές μεταξύ τους. (4^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 4).
- Να εστιάσουν στα χαρακτηριστικά της Προεδρευόμενης Κοινοβουλευτικής Δημοκρατίας, του πολιτεύματος της χώρας μας. (5^η δραστηριότητα και φύλλα εργασίας 5 και 6).
- Να έρθουν σε επαφή με τους βασικούς δημο-

κρατικούς θεσμούς της χώρας μας , τα πολιτικά πρόσωπα και τις πολιτικές διαδικασίες.(6^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 7)

- Να μάθουν ποιοι είναι οι φορείς της κρατικής εξουσίας και το ρόλο του κάθε φορέα.(7^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 8)
- Να γνωρίσουν τις τρεις λειτουργίες της κρατικής εξουσίας: τη νομοθετική, την εκτελεστική και την δικαστική. (6^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 7)
- Να γνωρίσουν το ρόλο της κάθε εξουσίας με σκοπό τη διασφάλιση του πολιτεύματος. (7^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 6)
- Να μάθουν τον τρόπο άσκησης των τριών μορφών εξουσίας στην ελληνική δημοκρατία. (6^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 9)
- Να αναπτύξουν τη διαθεματική έννοια της αλληλεπίδρασης μεταξύ των εξουσιών. (7^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 10)
- Να γνωρίσουν ότι ο ανώτερος νόμος του κράτους είναι το Σύνταγμα (8^η δραστηριότητα και φύλλο εργασίας 9).
- Να κατανοήσουν ότι το Σύνταγμα εκτός από το πολίτευμα, κατοχυρώνει και τα δικαιώματα των πολιτών.(8^η δραστηριότητα και φύλλα εργασίας 9 , 10 και 11).

Δεξιότητων-στάσεων

- Να τονώσουν την αυτοπεποίθησή τους μέσω της ομάδας και των δραστηριοτήτων που καλείται αυτή να πραγματοποιήσει. Να αναπτύξουν κριτική ικανότητα και διερευνητική ματιά.
- Να προβληματιστούν με όλα τα πολιτεύματα, τον τρόπο που λειτουργεί σήμερα το δημοκρατικό μας πολίτευμα αλλά και τον τρόπο διοίκησης του ελληνικού κράτους.
- Να καλλιεργήσουν δεξιότητες που διαμορφώνουν το δυναμικό χαρακτήρα της ιδιότητας του σύγχρονου πολίτη, της ευρωπαϊκής και διεθνούς κοινότητας.
- Να δώσει στους μαθητές τη δυνατότητα να αποκτήσουν συμπεριφορές, στάσεις και αξίες εναρμονισμένες, με μια υπεύθυνη και ενημερωμένη ιδιότητα του πολίτη.
- Να ενισχύσει τη γνώση των κανόνων λειτουργίας του κοινωνικού και πολιτικού συστήματος και τη δημοκρατία των συλλογικών αξιών, των δικαιωμάτων και των υποχρεώσεων του ανθρώπου και του πολίτη. Να δώσει τα εργα-

λεία να κάνουν οι μαθητές συγκρίσεις μεταξύ διαφορετικών εποχών, πλαισίων και πολιτευμάτων.

- Να καλλιεργήσει συμπεριφορές και στάσεις που εναρμονίζονται με τις αρχές του δικαίου, του σεβασμού του άλλου, της ισότητας, της αλληλεγγύης και της ευθύνης,
- Να δημιουργήσει ενεργούς πολίτες με βάση την ενημέρωση, την πληροφόρηση, την κριτική σκέψη, την ευαισθητοποίηση, τη συμμετοχή και τη δράση.
- Να εξοικειώσει τους μαθητές με την πολιτική και κοινωνική λειτουργία των θεσμικών οργάνων.
- Να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές σήμερα, αλλά και υπεύθυνους ψηφοφόρους αύριο, να επιλέγουν τους **άξιους και τους καλύτερους**, κατά την εκλογική διαδικασία.
- Να βάζουν το κοινωνικό συμφέρον, πάνω από το ατομικό.

Ως προς τη χρήση των Τ.Π.Ε

- Να μπορούν να κάνουν χρήση των λογισμικών για την εξαγωγή συμπερασμάτων και για να διασκεδάσουν μαθαίνοντας.
- Να μάθουν όσο γίνεται καλύτερα να χρησιμοποιούν τους Η/Υ για άντληση πληροφοριών.
- Να αναγνωρίσουν την αξία του διαδικτύου ως πηγή πληροφόρησης
- Να επιλέγουν πληροφορίες από το διαδίκτυο, να τις αντιπαραβάλλουν με άλλες πηγές, να τις οργανώνουν και να τις παρουσιάζουν
- Να συνεργασθούν για την εκτέλεση συγκεκριμένης εργασίας.
- Να αναπτύσσουν στοιχειώδεις πολυμεσικές εφαρμογές εκπαιδευτικού περιεχομένου.
- Να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας, αλλά και ως νοητικό εργαλείο ανάπτυξης της σκέψης

Πορεία διδασκαλίας - Υλοποίηση δραστηριοτήτων

1η διδακτική ώρα

Η έννοια του Κράτους.

Η 1^η δραστηριότητα ξεκινάει με τους μαθητές στους υπολογιστές στο εργαστήρι Πληροφορικής, να χρησιμοποιούν το λογισμικό **centennia**.

Με την κατάλληλη καθοδήγηση του δασκάλου, παρακολουθούν τις αλλαγές των συνόρων του ελληνικού κράτους από το 1821 μέχρι το 1990. Ο δάσκαλος εξηγεί στα παιδιά πως θα χρησιμοποιήσουν το νέο περιβάλλον εργασίας και ιδιαίτερα, πως θα κατηγοριοποιήσουν τις χρονολογικές περιόδους. Στη συνέχεια παρατηρούν και τα σύνορα των άλλων ευρωπαϊκών κρατών, άλλοτε και τώρα. Κατανοούν έτσι τα σύνορα που χωρίζουν τα διάφορα κράτη, και την συγκεκριμένη γεωγραφική έκταση που καταλαμβάνει κάθε ένα από αυτά στον πλανήτη γη.

Στη συνέχεια παρατηρώντας τους χάρτες που υπάρχουν στην αίθουσα διδασκαλίας (έχουμε φροντίσει για αυτό), διακρίνουμε (ψηλαφώντας) τα σύνορα του ελληνικού κράτους και γνωρίζουμε τους γείτονες μας.

Με τη βοήθεια του **google earth** «επισκεπτόμαστε» διάφορα ευρωπαϊκά κράτη. (Οι μαθητές έχουν εξοικειωθεί με αυτό στο μάθημα της γεωγραφίας)

Οι μαθητές αντιλαμβάνονται ότι η έννοια του κράτους περιλαμβάνει οπωσδήποτε **το έδαφος**, δηλαδή μια συγκεκριμένη γεωγραφική περιοχή που ορίζεται από συγκεκριμένα σύνορα, τα οποία μεγαλώνουν ή μικραίνουν συχνά με πολέμους.

Στη συνέχεια με τη συζήτηση που ακολουθεί, αλλά και τη καθοδήγηση του δασκάλου, ανακαλύπτουν το 2^ο στοιχείο που χαρακτηρίζει το κράτος **το λαό**, με συγκεκριμένο όνομα και ταυτότητα. Αναφερόμαστε στην πατρίδα μας την Ελλάδα και μέσω της wikipedia, βρίσκουμε πληροφορίες για την προέλευση του ονόματος Ελλάδα, Έλληνας, ελληνική γλώσσα και κάνουμε το ίδιο και για άλλους λαούς, Γερμανούς, Γάλλους, Ιταλούς και Ισπανούς.

Συνεχίζουμε την εξερεύνηση του θέματος για το 3^ο στοιχείο που περιλαμβάνει η έννοια του κράτους **την εξουσία**, δηλαδή την ευθύνη της οργάνωσης της ζωής και της διοίκησης του λαού.

Ολοκληρώνοντας, επαναλαμβάνουμε τα τρία στοιχεία που χαρακτηρίζουν την έννοια του κράτους και στη συνέχεια οι μαθητές μαθαίνουν να ξεχωρίζουν την έννοια του **κράτους**, από την έννοια του **έθνους**.

Τα τελευταία δεκάλεπτο οι μαθητές γνωρίζουν το λογισμικό **Tux Paint** το οποίο είναι πολύ εύχρηστο, καθόσον είναι εξελληνισμένο. Οι μαθητές θα γνωρίσουν την εργαλειοθήκη, την πα-

λέτα χρωμάτων (να κάνουν μίξεις χρωμάτων) και κυρίως το εργαλείο **Μαγικά-Γέμισμα** το οποίο θα χρησιμοποιήσουν στη δραστηριότητα του σεναρίου. Επίσης, μαθαίνουν να δημιουργούν ένα νέο σχέδιο και να επιλέγουν από τα έτοιμα σχέδια του προγράμματος. Θα εργαστούν ομαδικά στο χάρτη της Ευρώπης βάζοντας διαφορετικά χρώματα σε κάθε ευρωπαϊκό κράτος.

Τέλος δίνεται το φύλλο εργασίας 1, για περισσότερη εμπέδωση και ανακεφαλαίωση.

2η διδακτική ώρα

Πολίτευμα

Στην προηγούμενη δραστηριότητα, οι μαθητές έμαθαν ότι στο κράτος πρέπει να ασκείται εξουσία. Σε αυτή την δραστηριότητα οι μαθητές θα μάθουν για το πολίτευμα και τις μορφές εξουσίας.

Οι μαθητές ενημερώνονται για την ετυμολογία της λέξης πολίτευμα, δηλαδή τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται και ασκείται η εξουσία σε ένα κράτος. Μαθαίνουν ότι η λειτουργία του κράτους, στηρίζεται στους νόμους και ότι το πολίτευμα έχει τα χαρακτηριστικά ενός συστήματος, δηλαδή οργάνωση δομή γι' αυτό και λέγεται και πολιτικό σύστημα

Γίνεται συζήτηση με τους μαθητές για την αμφίδρομη σχέση, κράτους και πολιτεύματος και το γεγονός ότι δεν υπάρχει πολίτευμα, χωρίς κράτος και κράτος, χωρίς πολίτευμα.

Οι μαθητές ξαναθυμούνται το Πολίτευμα της Σπάρτης και της Αθήνας στην Αρχαία Ελλάδα.

Στη συνέχεια αναφέρουν τις μορφές των πολιτευμάτων που γνωρίζουν από την ιστορία της Γ' και της Δ' τάξης, δηλαδή τη μοναρχία, την ολιγαρχία, την αριστοκρατία, τη βασιλεία και τέλος τη δημοκρατία. Τα πολιτεύματα αυτά θα αποτελέσουν αντικείμενο περαιτέρω έρευνας και συζήτησης στην επόμενη δραστηριότητα.

Τέλος δίνεται το φύλλο εργασίας 2, για εμπέδωση και ανακεφαλαίωση

3η διδακτική ώρα

Μορφές πολιτευμάτων

Η **α' ομάδα**, καθοδηγεί τις υπόλοιπες ομάδες να ενημερωθούν από το διαδίκτυο για τα χαρακτηριστικά αυτής της μορφής του πολιτεύματος, **της μοναρχίας**, τον τρόπο απόκτησης της εξουσίας, τον τρόπο διοίκησης. αλλά και πολλά παραδείγματα από χώρες, που είχαν ή έχουν αυτή τη μορ-

φή διοίκησης.

Η μοναρχία διακρίνεται σε απόλυτη και συνταγματική. Απόλυτη είναι όταν οι εξουσίες είναι συγκεντρωμένες σε ένα πρόσωπο και συνταγματική όταν, οι εξουσίες του μονάρχη είναι περιορισμένες από το Σύνταγμα. Στην ιστορία τέτοια μορφή πολιτεύματος είχαμε στη Βυζαντινή αυτοκρατορία, στην αρχαία Μακεδονία, στην αρχαία Αθήνα, πριν ο Κλεισθένης εφαρμόσει τη Δημοκρατία.

Η **β' ομάδα**, καθοδηγεί τις υπόλοιπες να ενημερωθούν από το διαδίκτυο για την **ολιγαρχία, το πολίτευμα** όπου κυβερνούν οι ολίγοι ή οι άριστοι οπότε το πολίτευμα ονομάζεται **αριστοκρατικό**, πάντα φυσικά οι οικονομικά ισχυροί είτε σε κινητή είτε σε ακίνητη περιουσία. τέτοιο πολίτευμα είχαμε στην αρχαία Αθήνα με τους ευγενείς.

Σημερινή μορφή τέτοιου πολιτεύματος είναι η στρατιωτική δικτατορία. Οι μαθητές ενημερώνονται για κράτη που και σήμερα διοικούνται από στρατιωτικές δικτατορίες.

Τονίζουμε στα παιδιά, ότι τα χαρακτηριστικά όλων αυτών είναι ότι οι άνθρωποι αυτοί κυβερνούν, χωρίς τη θέληση του λαού και επιβάλλουν την άποψή τους, με τη βία και το στρατό

Τα παιδιά ξαναθυμούνται τα γεγονότα του Πολυτεχνείου, τη χούντα των Παπαδόπουλου και Ιωαννίδη

Η **γ' ομάδα**, μας παρουσιάζει το πολίτευμα **της δημοκρατίας**. Εξηγεί ότι η λέξη δημοκρατία προέρχεται από τη λέξη δήμος που σημαίνει λαός. Οι μαθητές αναφέρουν λέξεις που έχουν σαν πρώτο συνθετικό τη λέξη δήμος. Το πολίτευμα αυτό ξεχωρίζει από τα προηγούμενα, γιατί ο λαός ψηφίζει – επιλέγει τους αντιπροσώπους του (Βουλευτές) και έτσι έμμεσα συμμετέχει στη διακυβέρνηση του κράτους.

Με το πολίτευμα της δημοκρατίας θα ασχοληθούμε αναλυτικά στην επόμενη δραστηριότητα.

Οι μαθητές έχουν συναντήσει στο μάθημα της Κ.Π.Α. αρκετούς εννοιολογικούς χάρτες (στην αρχή των εννοτήτων) και γνωρίζουν τη σημασία τους. Ο δάσκαλος τους εξηγεί ότι θα γνωρίσουν ένα νέο λογισμικό το οποίο θα τους διευκολύνει να οργανώνουν ιδέες και έννοιες και να δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες όπως αυτός που περιέχεται στη σελίδα 41 του βιβλίου.

Το **Inspiration**, είναι ένα ανοικτού τύπου εκπαιδευτικό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, που επιτρέπει τη δημιουργία νοητικών

μοντέλων και στηρίζεται στην εποικοδομητική διδακτική προσέγγιση.

Τους εξηγούμε τα βασικά εργαλεία, πειραματίζονται φτιάχνοντας πρόχειρους εννοιολογικούς χάρτες, τοποθετώντας έτοιμες εικόνες, ενώ τους ενημερώνουμε ότι θα εργαστούν σε φύλλα εργασίας στη συνέχεια.

Με τη δραστηριότητα 1, ενημερώνονται εννοιολογικά για τη θεματική ενότητα που εξετάζουμε.

Τέλος οι μαθητές εργάζονται στο φύλλο εργασίας 3, για εφαρμογή των όσων έμαθαν.

4η διδακτική ώρα

Το πολίτευμα της Δημοκρατίας

Η γ' ομάδα, καθοδηγεί τις υπόλοιπες σε σελίδα του διαδικτύου για περισσότερες πληροφορίες, για την **άμεση δημοκρατία** του Κλεισθένη, σε αντιδιαστολή με την **έμμεση δημοκρατία** του σήμερα, με τους αντιπροσώπους

Η δημοκρατία γεννήθηκε τον 5^ο αιώνα στην Αθήνα. Ήταν **άμεση** γιατί οι πολίτες στην εκκλησία του δήμου, ψήφισαν τους νόμους και έπαιρναν αποφάσεις για όλες τις κρατικές υποθέσεις της εποχής, κήρυξη πολέμου, σύναψη ειρήνης κ.λ.π. Αργότερα όμως με την εξέλιξη των κοινωνιών και την αύξηση του πληθυσμού, η δημοκρατία μετατράπηκε σε **έμμεση**. Σήμερα στέλνουμε αντιπροσώπους (βουλευτές) από κάθε γεωγραφικό διαμέρισμα, σύμφωνα με το Σύνταγμα και τον εκάστοτε εκλογικό νόμο, οι οποίοι αποφασίζουν αντί για εμάς

Επισημαίνονται τα χαρακτηριστικά του δημοκρατικού πολιτεύματος όπως:

1. Η ισότητα των πολιτών απέναντι στο νόμο.
2. Η αρχή της πλειοψηφίας.
3. Η κατοχύρωση θεμελιωδών ανθρωπίνων δικαιωμάτων, όπως η ελευθερία, η ισότητα, η ελευθερία του τύπου κ.λ.π..

Ακολουθεί μεγάλη συζήτηση με τους μαθητές γύρω από τις αρχές αυτές. Δίνονται διευκρινήσεις, λύνονται απορίες. Τέλος οι μαθητές με πολλά παραδείγματα αναφέρονται στη σημερινή εποχή και εάν όλα αυτά εφαρμόζονται ή όχι στα δημοκρατικά κράτη και ιδιαίτερα στην πατρίδα μας.

Στη συνέχεια οι μαθητές μας, γνωρίζουν το λογισμικό της **Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής** του Π.Ι. το οποίο και θα χρησιμοποιηθεί ως επιπλέον πηγή πληροφοριών για τα θέματα

«Κράτους και πολίτη», ως αντικείμενο συζήτησης και προβληματισμού, καθώς και ως εργαλείο εμπέδωσης και ανατροφοδότησης με τις πολλές ασκήσεις και δραστηριότητες που έχει.

Τέλος δίνεται το φύλλο εργασίας 4, για εμπέδωση και ανακεφαλαίωση.

5η διδακτική ώρα

Το Πολίτευμα της Ελλάδας

Αναλύουμε με τους μαθητές μας τις λέξεις δημοκρατία και λαοκρατία.

Ρωτάμε τους μαθητές μας αν γνωρίζουν πως ονομάζεται το πολίτευμα της Ελλάδας. Με την κατάλληλη καθοδήγηση οι μαθητές ανακαλύπτουν, πως το πολίτευμα της Ελλάδας ονομάζεται **Προεδρευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία**. Αρχηγός είναι ο **Πρόεδρος της Δημοκρατίας** ο οποίος εκλέγεται από την Βουλή για 5 χρόνια, αλλά η εξουσία του είναι περιορισμένη. Δίνει την εντολή σχηματισμού κυβέρνησης και διορίζει τον πρωθυπουργό. Εκπροσωπεί τη χώρα στο εξωτερικό.

Οι μαθητές ενημερώνονται για την σημερινή κυβέρνηση, που αποτελείται από το **υπουργικό Συμβούλιο και τον πρωθυπουργό**.

Συνεχίζουν την εξερεύνηση του θέματος και ενημερώνονται για τις άλλες δύο μορφές πολιτευμάτων, την **Βασιλευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία και την Προεδρική Κοινοβουλευτική Δημοκρατία**. Αναλύουμε τα χαρακτηριστικά και τις διαφορές αυτών των μορφών του δημοκρατικού πολιτεύματος. Στο [wiki theodorb](#), οι μαθητές ενημερώνονται (πατήστε στο link το πολίτευμα της Ελλάδας) εννοιολογικά, για τις παραπάνω μορφές εξουσίας του δημοκρατικού πολιτεύματος.

Ενημερωνόμαστε για τα κράτη που σήμερα, έχουν αυτές τις μορφές των πολιτευμάτων.

Στη συνέχεια καθοδηγούμε τους μαθητές μας να γνωρίσουν ένα καινούριο λογισμικό για αυτούς, το **HotPotatos**, το οποίο έχουμε εγκαταστήσει στους υπολογιστές του εργαστηρίου και έχουμε βγάλει το σχετικό εικονίδιο στην επιφάνεια εργασίας. Αυτό είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε **ασκήσεις διαφόρων μορφών** για χρήση είτε **μέσω internet** είτε **μέσω υπολογιστή**. Στην πραγματικότητα είναι **java scripts** και οι ασκήσεις δημιουργούνται με έναν ιδιαίτερα

φιλικό και ενδιαφέρον τρόπο για τους μαθητές.

Για τη συνέχεια έχουμε δημιουργήσει φύλλα εργασίας τα οποία θα δίδονται στους μαθητές μας. Εξηγούμε τα βασικά εργαλεία του λογισμικού και πως θα το χρησιμοποιούν.

Για εμπέδωση, ανακεφαλαίωση και περισσότερη διερεύνηση οι μαθητές εργάζονται στο φύλλο εργασίας 5 και το φύλλο εργασίας 6

6η διδακτική δραστηριότητα

Οι τρεις μορφές εξουσίας

Με τον διαδραστικό πίνακα δείχνουμε στους μαθητές μας τρεις εικόνες, την Βουλή των Ελλήνων, την ορκομωσία μιας κυβέρνησης, αλλά και την αίθουσα ενός δικαστηρίου., Συζητούμαι, για το τι γίνεται στη Βουλή, στη προεδρία της Δημοκρατίας, στο Μέγαρο Μαξίμου και σε μια αίθουσα δικαστηρίου. Οι μαθητές από αυτά που γνωρίζουν δίνουν κατάλληλες απαντήσεις και με τη καθοδήγηση του δασκάλου ενημερώνονται για τις τρεις μορφές εξουσίας που διακρίνουμε απαραίτητα, σε κάθε δημοκρατικό πολίτευμα.

Οι μαθητές ενημερώνονται για τη διάκριση των εξουσιών:

1. **Νομοθετική εξουσία.** Έργο της είναι η ψήφιση των νόμων.
2. **Εκτελεστική εξουσία.** Έργο της είναι η διοίκηση του κράτους.
3. **Δικαστική εξουσία.** Έργο της είναι η τήρηση των νόμων

Στη συνέχεια οι μαθητές ασχολούνται με τις δραστηριότητες 1, 2 και 3, στο λογισμικό της Αγωγής του Πολίτη.

Τέλος δίνεται το φύλλο εργασίας 7, για εμπέδωση και ανακεφαλαίωση

7η διδακτική ώρα

Οι λειτουργίες της κρατικής εξουσίας

Η 7^η δραστηριότητα ξεκινά με τους μαθητές μας να ενημερώνονται αναλυτικά, για τις λειτουργίες της κρατικής εξουσίας. Την Νομοθετική εξουσία ασκεί η Βουλή. Αποτελείται από 300 Βουλευτές αντιπροσώπους, έργο της είναι η ψήφιση των νόμων που φέρνει προς συζήτηση η εκτελεστική εξουσία. Στη Βουλή οι βουλευτές συζητούν για μεγάλα ζητήματα που αφορούν τη χώρα, όπως είναι η εκπαίδευση, η υγεία, η οικονομία, η εξωτερική πολιτική. Ελέγχουν το έργο της κυβέρνησης. Οι νόμοι που ψηφίζονται υπογράφονται απαραί-

τητα από τον πρόεδρο της Δημοκρατίας.

Στη συνέχεια μέσω της ιστοσελίδας της ελληνικής Βουλής, οι μαθητές γνωρίζουν το Κοινοβούλιο και περιηγούνται εικονικά στους χώρους, όπου εργάζονται οι βουλευτές μας.

Συζητούμε για τον τρόπο εκλογής των βουλευτών, για το χρόνο της θητείας τους, για το «εκλέγειν και εκλέγεσθε», για την αρχή της πλειοψηφίας.

Οι μαθητές γνωρίζουν τα πρόσωπα που ασκούν σήμερα την εκτελεστική εξουσία: Τον Πρόεδρο της Δημοκρατίας, την κυβέρνηση με τον Πρωθυπουργό και τους υπουργούς και τις αρμοδιότητες του καθενός.

Στη συνέχεια, ενημερώνονται για σημαντικές προσωπικότητες της πολιτικής ιστορίας του τόπου, που έχουν διατελέσει πρωθυπουργοί και πρόεδροι δημοκρατίας, ενώ τους λύνονται πολλές απορίες σχετικά με όσα συμβαίνουν στη χώρα μας τα τελευταία χρόνια και όσα ακούν καθημερινά στο σπίτι τους, στην οικογένεια τους, αλλά και στις ειδήσεις.

Ακολουθεί ενημέρωση των μαθητών, για το ρόλο των δικαστών και την απονομή της δικαιοσύνης, τον τρόπο που λειτουργούν τα ελληνικά δικαστήρια, οι δικαστές και οι δικηγόροι. Οι μαθητές μαθαίνουν τι είναι τα Πολιτικά, Αστικά και Ποινικά Δικαστήρια.

Τέλος τους δίνεται το φύλλο εργασίας 8, και ζητούμε από τους μαθητές να το συμπληρώσουν.

8η Διδακτική ώρα

Το ελληνικό Σύνταγμα

Με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα, δείχνουμε την εικόνα με το εξώφυλλο ενός βιβλίου που ονομάζεται Σύνταγμα και ρωτάμε τους μαθητές μας εάν γνωρίζουν τι είναι το Σύνταγμα. Πολλοί μαθητές απαντούν πως είναι ένας νόμος του κράτους. Μέσω της wikipedia οι μαθητές ενημερώνονται για την ετυμολογία της λέξης Σύνταγμα, για το πώς και γιατί η πλατεία απέναντι από τη Βουλή ονομάστηκε με τα γεγονότα της 3^{ης} Σεπτεμβρίου 1843 «πλατεία Συντάγματος».

Στη συνέχεια, μαθαίνουν για τον στρατηγό Μακρυγιάννη, που μετά την απελευθέρωση από τους Τούρκους το 1821, ζήτησε επιτακτικά την ανάγκη δημιουργίας Συντάγματος,

Σύνταγμα είναι ο υπέρτατος νόμος του κράτους στον οποίο πρέπει να στηρίζονται όλοι οι

νόμοι της πολιτείας. Το ελληνικό σύνταγμα αποτελείται από 120 άρθρα και καθορίζει τη μορφή του πολιτεύματος, ρυθμίζει την οργάνωση και τις λειτουργίες της πολιτείας, κατοχυρώνει τα ατομικά, κοινωνικά και πολιτικά δικαιώματα των πολιτών.

Στη συνέχεια, οι μαθητές ενημερώνονται για το τι σημαίνει συνταγματικός και τι αντισυνταγματικός νόμος αλλά και για μερικές σημαντικές διατάξεις του ελληνικού συντάγματος.

Κατόπιν, για περισσότερη εμπέδωση αλλά και εξάσκηση συμπληρώνουν το φύλλο εργασίας 9

Για ανακεφαλαίωση, εμπέδωση και αξιολόγηση δίνεται το φύλλο εργασίας 10 και 11.

Τα εργαλεία

Στην αφόρμηση, αλλά και κατά τη διάρκεια του μαθήματος θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό παρουσίασης (power point).

Κάποια από τα φύλλα εργασίας, θα δημιουργηθούν με το λογισμικό επεξεργασίας κειμένου (word), άλλα σε excel, άλλα σε Inspiration, και άλλα σε hotpotatoes. Επίσης κάποιες πληροφορίες από το διαδίκτυο θα καταγραφούν σε φύλλα του ίδιου λογισμικού.

Με το λογισμικό περιήγησης (Google earth), και τον ιστορικό άτλαντα Centennia θα γίνει η ανίχνευση στο ανάγλυφο της Ελλάδας, αλλά και οι αλλαγές που έγιναν διαχρονικά στα σύνορα της Ελλάδας.

Μέσω της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας (ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ) οι μαθητές θα βρουν χρήσιμες πληροφορίες για τα πολιτεύματα και τον τρόπο άσκησης της εξουσίας και θα απαντήσουν σε αντίστοιχες ερωτήσεις.

Θα χρησιμοποιηθεί επίσης το λογισμικό αισθητικής έκφρασης Tux paint, το λογισμικό Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής καθώς και ιστοσελίδες σε Wiki και blogs

Οι πηγές

Οι ομάδες για να καταφέρουν να πετύχουν κάθε φορά στην έρευνα που τους ζητείται να κάνουν θα έχουν τη δυνατότητα να επισκεφτούν συγκεκριμένες ιστοσελίδες, επιλεγμένες από τον δάσκαλο, για ευνόητους λόγους. Αυτό θα τους δώσει την δυνατότητα να βρουν αυτό που ψάχνουν, εύκολα και σχετικά γρήγορα. Θα υπάρχουν στην επιφάνεια εργασίας σχετικά εικονίδια.

Αξιολόγηση

Όσο αφορά στην αξιολόγηση του σεναρίου αυτή θα γίνει στους εξής τομείς.

Γνωστικός τομέας

Με τα φύλλα εργασίας στο τέλος κάθε διδακτικής δραστηριότητας - και ιδιαίτερα με τα τελευταία ανακεφαλαιωτικά φύλλα εργασίας 10 και 11, που θα δοθούν και με τις δραστηριότητες που περιλαμβάνει το σχολικό βιβλίο, θα αξιολογηθεί κατά πόσο οι μαθητές κατανόησαν το θέμα της ενότητας και τις κύριες παραμέτρους του.

Με τη συζήτηση που θα διεξαχθεί στην τάξη, θα αξιολογηθεί η ποιότητα των επιχειρημάτων των μαθητών, προκειμένου να υποστηρίξουν τη γνώμη τους.

Με τη δημιουργία κειμένων, αλλά και των απαντήσεων στα φύλλα εργασίας που θα δοθούν στο λογισμικό επεξεργασίας (word), θα αξιολογηθεί η ικανότητά τους να συντάσσουν ένα όσο γίνεται πιο άρτιο από συντακτικής και γραμματικής άποψης κείμενο, αλλά και η σαφήνεια στις απαντήσεις.

Με τις δραστηριότητες και τα φύλλα αξιολόγησης σε inspiration και hotpotatoes θα αξιολογηθεί η ικανότητα των μαθητών να εργαστούν σε καινούρια, ελκυστικά για αυτούς περιβάλλοντα μάθησης.

Τομέας επικοινωνίας

Θα αξιολογηθεί η ανάπτυξη πρωτοβουλιών ή όχι στην μαθησιακή διαδικασία.

Η συνεργασία των μελών της ομάδας ώστε να οδηγηθεί στο επιθυμητό αποτέλεσμα.

Η αλληλοβοήθεια, η υποστήριξη και η επιβράβευση των μελών με σκοπό τη μάθηση.

Τομέας δεξιοτήτων σε σχέση με τις Τ.Π.Ε

Θα αξιολογηθεί η ικανότητα των μαθητών να χειρίζονται βασικές λειτουργίες του Η/Υ. (συμπλήρωση φύλλων εργασίας, υπερένδεση,)

Η ικανότητα χρήσης των προτεινόμενων ιστοσελίδων και η κατά το δυνατόν καλύτερη αξιοποίησή τους, στη συλλογή πληροφοριών και υλικού απαραίτητου στις διαδικασίες μάθησης.(Μηχανές αναζήτησης: Google κ.α)

Η ευχέρεια με την οποία χειρίζονται τις δυνατότητες που προσφέρει το λογισμικό excel, το

Inspiration, το hotrotatos (Με τη συμπλήρωση των φύλλων εργασίας).

Η θετική ή και όχι στάση που έχουν απέναντι σε νέες γνώσεις που αφορούν σε λογισμικά, που δεν έχουν ξαναχρησιμοποιήσει. (πχ το Google earth, Tux paint, Centennia, Λογισμικό Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής,).

Επέκταση της δραστηριότητας

- Το συγκεκριμένο σενάριο μπορεί να αξιοποιηθεί και στην Ε΄ τάξη με τροποποιήσεις.
- Επίσης, ο χρόνος που θα διατεθεί για την εξοικείωση με το Inspiration, το hotrotatos, το Centennia και το Λογισμικό Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, αποτελεί «επένδυση», αφού μπορεί να αξιοποιηθεί σε άλλα μαθήματα, αλλά και στα επόμενα μαθήματα της Κ.Π.Α. για δημιουργία εννοιολογικών χαρτών, πληροφορίες, ασκήσεις και δραστηριότητες
- Μια επιπλέον δραστηριότητα μπορεί να γίνει στο μάθημα των Εικαστικών και της Ευέλικτης Ζώνης, με το λογισμικό tux paint, όπως και στο μάθημα της Ιστορίας με το Λογισμικό Centennia.
- Σε επόμενο μάθημα οι μαθητές μπορούν στο νοητικό χάρτη που αποθήκευσαν, να εισάγουν και άλλες έννοιες και να τις συνδέσουν, μετατρέποντάς τον σε εννοιολογικό χάρτη.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο μαθητή :Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή. Στ΄ τάξης. Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2011 Αθήνα.
- Βιβλίο δασκάλου : Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή. Στ΄ τάξης. Οργανισμός Εκδόσεων Διδακτικών Βιβλίων, 2011 Αθήνα.
- Η Μάθηση και οι δυσκολίες της. Κωνσταντίνου Πόρποδα. Πάτρα 2003.
- Κολιάδης, Ε.(2002).*Γνωστική ψυχολογία (τόμος Δ΄)*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Τριλιανός, Θ.(2000).*Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας (τ. Α΄)*. Αθήνα: Αυτοέκδοση.
- Τριλιανός, Θ.(2000β).*Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας (τ. Β΄)*. Αθήνα: Αυτοέκδοση
- Ματσαγγούρας, Η.(1995).*Ομαδοκεντρική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Ματσαγγούρας, Η.(2000).*Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

ΥΠΕΠΘ-ΠΙ.(2002).*Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης (τεύχος Α & Β)*. Αθήνα: ΟΕΔΒ.

ΥΠΕΠΘ-ΠΙ.(2008).*Οι Τ.Π.Ε. στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Πρόγραμμα Επιμόρφωσης σε Εκπαιδευτικό Λογισμικό, Κλάδος: Δάσκαλοι ΠΕ70)*. Αθήνα.

Δικτυογραφία

- <http://el.wikipedia.org/wiki/Πύλη:Κύρια>
- <http://www.hellenicparliament.gr/>
- <http://www.hellenicparliament.gr/Vouli-ton-Ellinon/To-Politevma/Syntagmatiki-Istoria/>
- <http://www.livepedia.gr/index.php/%CE%A0%CE%B1%CE%BB%CE%AF%CF%84%CE%B5%CF%85%CE%BC%CE%B1>
- http://www.livepedia.gr/index.php/%CE%92%CE%B1%CF%83%CE%B9%CE%BB%CE%B5%CF%85%CF%8C%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B7_%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CE%BA%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AF%CE%B1
- http://www.livepedia.gr/index.php/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CE%B5%CE%B4%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CE%BA%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AF%CE%B1
- http://www.livepedia.gr/index.php/%CE%A0%CF%81%CE%BF%CE%B5%CE%B4%CF%81%CE%B5%CF%85%CF%8C%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B7_%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CE%BA%CF%81%CE%B1%CF%84%CE%AF%CE%B1
- <http://www.livepedia.gr/index.php/%CE%94%CE%B9%CE%BA%CF%84%CE%B1%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1>
- <http://egpaid.blogspot.com/>
- <http://theodorb.wikispaces.com/>
- http://teobismpik.blogspot.com/p/blog-page_01.html
- <http://culture.ana.gr/view5.php?id=1097&pid=375>
- <http://www.nea-acropoli-larisas.gr/arthra/filosofia/176-democracy>

Σημείωση: Οι δραστηριότητες και τα κυριότερα γνωστικά στοιχεία του σεναρίου, είναι αναρτημένα στην ιστοσελίδα Wiki theodorb.wikispaces.com και στο blog teobismpik.blogspot.com.

Φύλλο Εργασίας 1

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

1. Χρωμάτισε με διαφορετικό χρώμα τα ευρωπαϊκά κράτη που γνωρίζεις. Γράψε το όνομα τους πάνω στο χάρτη.

2. Ποια στοιχεία περιλαμβάνει η έννοια τους κρατους κα τι σημαίνει το καθένα;



Φύλλο Εργασίας 2

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

1. Τι είναι το Πολίτευμα;

2. Ποιες είναι οι κυριότερες μορφές πολιτευμάτων. Γράψτε δύο λόγια για το καθένα;

3. Ποια μορφή είχε το πολίτευμα στην Αρχαία Σπάρτη;

4. Ποια μορφή είχε το πολίτευμα στην Αρχαία Αθήνα τον 5ο αιώνα;

Φύλλο Εργασίας 5

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

QUIZ

Πως ονομάζεται το δημοκρατικό πολίτευμα της πατρίδας μας;

5. Να κάνεις τη σωστή αντιστοίχιση:

κράτος *	* Ζουν μόνιμα στον ίδιο χώρο
έθνος *	* Ανήκουμε στην ίδια ενότητα
	* Χώρος - λαός - εξουσία
	* Κοινή καταγωγή
	* Ίδια θρησκεία
	* Οι άνθρωποι ακολουθούν ορισμένους κανόνες.

Α Προεδρική Δημοκρατία

Β Βασιλευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία

Γ Προσδευόμενη Κοινοβουλευτική Δημοκρατία

Φύλλο Εργασίας 6

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

1. Να γράψεις τα σημαντικότερα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την Ολιγαρχία και τη Δημοκρατία.

• Ολιγαρχία:

• Δημοκρατία:

2. Ποιες μορφές του Δημοκρατικού Πολιτεύματος γνωρίζετε;

• Ποιες είναι οι διαφορές τους;

• Ποια σημερινά ευρωπαϊκά κράτη έχουν τις παραπάνω μορφές άσκησης της εξουσίας;

Φύλλο Εργασίας 9

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία:

1. Να γράψεις τη σωστή απάντηση:

Ο υπέρτατος νόμος του κράτους: _____

Πρόσωπα που παίρνουν αποφάσεις: _____

Ομάδες προσώπων που παίρνουν αποφάσεις: _____

Ο τρόπος που κυβερνιέται ένα κράτος: _____

Μ' αυτά τα σύμβολα ενισχύεται η εθνική ιδέα: _____

2. Με ποιον τρόπο στη Δημοκρατία ο λαός συμμετέχει στην εξουσία;

3. Στο Δημοκρατικό πολίτευμα ποιοι ελέγχουν την κυβέρνηση;

4. Να συμπληρώσεις την ακροστιχίδα του ΠΟΛΙΤΕΥΜΑΤΟΣ:

Πρόσωπα που παίρνουν αποφάσεις.

Η εξουσία ασκείται από λίγους.

Στοιχείο του κράτους.

Στη Δημοκρατία είναι οι άνθρωποι μεταξύ τους

Υπέρτατος νόμος του κράτους. (με άρθρο)

Γίνονται κάθε τέσσερα χρόνια.

Συμμετέχουν στην κυβέρνηση.

Κυβερνά βασιλιάς.

Εθνικό σύμβολο του κράτους. (αντίστροφα)

Συγγραφική Ομάδα

Δρ. Δημήτριος Μητάκος

Ο Δημήτρης Μητάκος του Νικολάου και της Σταυρούλας, γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη το Μάρτιο του 1966. Το 1983 αμέσως μετά το πέρας των εγκυκλίων σπουδών του, εισήχθη με υποτροφία στην Παιδαγωγική Ακαδημία της Τρίπολης, από την οποία έλαβε με άριστα 9,40 το πτυχίο του δασκάλου το 1985. Το 1988 ολοκλήρωσε τις σπου-



δές του στη Χαροκόπιο Ανώτατη Σχολή Οικιακής Οικονομίας λαμβάνοντας το πτυχίο του με άριστα. Το 1990 έλαβε το πτυχίο του ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αθηνών (εξομείωση πτυχίου ΠΔ 130/90) με άριστα. Έτυχε υποτροφίας από το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών

για μεταπτυχιακές και Διδακτορικές σπουδές στο εξωτερικό. Έλαβε το πτυχίο Μάστερ στην Εκπαιδευτική Τεχνολογία το 1996 και το Διδακτορικό του Δίπλωμα το 2000, από το πανεπιστήμιο του Μπαθ της Μεγάλης Βρετανίας. Το 2002 έλαβε το Δίπλωμα Διετούς Μετεκπαίδευσης στη Γενική Αγωγή, από το ΜΔΔΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών. Το 2007 πήρε το Πιστοποιητικό ετήσιας επιμόρφωσης στο ΠΕΣΥΠ της ΑΣΠΑΙΤΕ.

Έχει παρακολουθήσει και λάβει Πιστοποιητικά Επιμόρφωσης 350 ωρών από το ΕΚΕΠΙΣ στην Εκπαίδευση Ενηλίκων και από το ΠΑΚΕ Αττικής για την Επιμόρφωση Β' Επιπέδου. Επίσης έχει συμμετοχές σε διακρατικά εκπαιδευτικά προγράμματα Arion, Commenius, Grundwig II, και στο Council of Europe.

Ο Δημήτρης Μητάκος, πέραν των άλλων δραστηριοτήτων του και συνεργασιών του, διαθέτει επίσης πλούσια διδακτική εμπειρία αφού έχει διδάξει στα τμήματα:

- Μαράσλειο Διδασκαλείο ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αθηνών.
- ΠΤΔΕ Πανεπιστημίου Αθηνών (Μαθήματα Γλώσσας, Εξομείωση).

- ΤΕΙ Χαλκίδας (πάνω από 8 έτη σε μαθήματα πληροφορικής)

Έχει επιμορφώσει εκπαιδευτικούς ΠΕ 60/70 (Δασκάλους και νηπιαγωγούς) καθώς και ΠΕ19, ΠΕ20 (Εκπαιδευτικούς πληροφορικής) σε ποικίλα σεμινάρια από διαφορετικούς φορείς. Επίσης, ως επιμορφωτής Β' επιπέδου στις ΤΠΕ έχει διδάξει ανελλιπώς από το 2009 έχοντας εκπαιδεύσει πάνω από 80 εκπαιδευτικούς. Εργάστηκε στο Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, στο Νέο Σχολείο, στα Νέα Προγράμματα σπουδών, στην Εισαγωγική Επιμόρφωση κλπ. Έχει εργαστεί για το ΕΚΕΠΙΣ και το ΙΔΕΚΕ σε προγράμματα εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης, και εκπαίδευσης ενηλίκων. Επιπλέον έχει διδάξει σε ευάλωτες κοινωνικές ομάδες ενηλίκων σε Κέντρα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΚΕΚ).

Από το 1998-2000 δούλεψε ως προϊστάμενος του Δημοτικού Σχολείου Cardiff Ουαλίας. Από το 2002-2003 επελέγη ως Διευθυντής του 8ου Δ.Σ. Χαλκίδας. Επελέγη το 2003 ως ο νεότερος στην ιστορία του θεσμού στη χώρα μας, Σχολικός Σύμβουλος και τοποθετήθηκε στην 3η Ε.Π. Βοιωτίας, επαναβεβαιώνοντας την ίδια επιλογή για μια ακόμα τετραετία το 2007. Μετά τις τελευταίες κρίσεις το 2011, τοποθετήθηκε στην 3^η περιφέρεια Ευβοίας, όπου και εργάζεται.

Διαθέτει πλούσιο συγγραφικό έργο καθώς έχει δημοσιεύσει 6 βιβλία παιδαγωγικού περιεχομένου, και πάνω από 100 άρθρα και μελέτες σε επιστημονικά περιοδικά, εφημερίδες και πρακτικά συνεδρίων. Έχει συμμετάσχει ως μέλος της επιστημονικής και κριτικής επιτροπής σε διεθνή περιοδικά και συνέδρια.

Ερευνητικά του ενδιαφέροντα αποτελούν οι τομείς της εκπαίδευσης ενηλίκων, η εκπαίδευση από απόσταση, το e-learning και η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις ΤΠΕ.

Αξιοσημείωτη είναι και η κοινωνική του δράση στα πλαίσια του επιστημονικού του πεδίου. Είναι παντρεμένος με την Οδοντίατρο Ροδόπη – Μαρία Στροπωνιάτη και είναι πατέρας τριδύμων (δυο αγόρια και ένα κορίτσι).

Μελλομένη Καραβά

Η Μελλομένη Καραβά γεννήθηκε στη Λάρισα και είναι μέλος τρίτεκνης οικογένειας. Είναι άγαμος και διορίστηκε στο Νομό Εύβοιας το 1998. Σπούδασε στην Παιδαγωγική Ακαδημία Λάρισας



και μετά το διορισμό της πήρε το πτυχίο του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης της Αθήνας (Εξομοίωση). Έχει αναγνωρισμένο πτυχίο αγγλικής και ιταλικής γλώσσας, έχει πιστοποιηθεί στις βασικές δεξιότητες των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και έχει επιμορφωθεί στην αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Ως αναπληρώτρια εργάστηκε σε ημιορεινά σχολεία του Νομού Λάρισας και από το 1998 που διορίστηκε στην Εύβοια, ως μόνιμη, εργάστηκε σε ολιγοθέσια σχολεία, σε πολλά από τα οποία διατέλεσε και προϊσταμένη. Εδώ και έξι χρόνια εργάζεται στο 3ο 12/θέσιο Δημοτικό Σχολείο Χαλκίδας με οργανική θέση. Συμμετείχε και συνεχίζει να συμμετέχει σε συνέδρια, ημερίδες και σεμινάρια πάντα με στόχο την επαγγελματική και επιστημονική της ενημέρωση. Έχει πραγματοποιήσει εισηγή-

σεις προς τους εκπαιδευτικούς της 1ης, 2ης και 3ης εκπαιδευτικής περιφέρειας του Νομού Εύβοιας με θέμα τη διδασκαλία της Γλώσσας στα ολιγοθέσια σχολεία με θετικότερη απήχηση λόγω της πληρότητας του περιεχομένου και της σωστής δομής της, πλαισιωμένη από στρατηγικές παρέμβασης στη διδακτική πράξη. Έχει διδάξει το μάθημα της πληροφορικής σε ολοήμερα δημοτικά σχολεία και τιμήθηκε με διάκριση από το Δήμο Μεσσαπίων για το εκπαιδευτικό της έργο στο 1/θέσιο Δημοτικό Σχολείο Κοντοδεσποτίου. Υιοθέτησε και υιοθετεί ως εκπαιδευτικός τη χρήση σύγχρονων διδακτικών μεθοδολογιών καθώς και καινοτόμων προγραμμάτων για την αύξηση της αποτελεσματικότητας του σχολείου και τον εμπλουτισμό του προγράμματος σπουδών. Όντας από μικρή ανήσυχο και δημοκρατικό πνεύμα και έχοντας όρεξη και αγάπη για τα κοινά ασχολήθηκε με το συνδικαλισμό. Διατέλεσε επί τρία χρόνια γραμματέας του συλλόγου εκπαιδευτικών Κύμης, τρία χρόνια γραμματέας του συλλόγου εκπαιδευτικών Χαλκίδας και αυτή τη στιγμή είναι εκλεγμένη εκπρόσωπος στο ΠΥΣΠΕ Νομού Εύβοιας.

Θεοδόσιος Κουκουβίνος

Ο Θεοδόσιος Κουκουβίνος γεννήθηκε στη Χαλκίδα, όπου τελείωσε και τις εγκύκλιες σπουδές του.

Φοίτησε στην Παιδαγωγική Ακαδημία Ηρακλείου και το 1988 διορίστηκε ως δάσκαλος στη Χαλκίδα, όπου διδάσκει



έως σήμερα σε σχολεία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

Είναι, επίσης, πτυχιούχος του Παιδαγωγικού Τμήματος του Πανεπιστημίου Αθηνών και γνώστης της Αγγλικής γλώσσας.

Είναι πιστοποιημένος επιμορφωτής Εκπαίδευσης Ενηλίκων και έχει διδάξει σε περισσότερα από τέσσερα προγράμματα σε ευπαθείς ομάδες ενηλίκων (άνεργοι 45-64 ετών, τσιγγάνοι).

Έχει, επίσης, διδάξει Μουσικοπαιδαγωγική σε ενήλικες σε πρόγραμμα του Υπουργείου Πολιτισμού και δίδαξε την ελληνική γλώσσα σε αλλοδαπούς στα πλαίσια του προγράμματος « Η διδασκαλία της Ελληνικής γλώσσας ως ξένη γλώσσα» του Υπουργείου Παιδείας.

Έχει παρακολουθήσει σεμινάρια και επιμορφωτικές συναντήσεις με θέματα: «Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Χρήση των διαδραστικών πινάκων στην Εκπαίδευση, Διαχείριση σχολικής τάξης».

Έχει παρακολουθήσει σεμινάριο και έχει πιστοποιηθεί στη χρήση ΤΠΕ Α' επιπέδου και παρακολούθησε το 2011-2012 το σεμινάριο «Επιμόρφωση στη χρήση ΤΠΕ Β' επιπέδου», με επιμορφωτή το Δρ. Μητάκο Δημήτριο.

Έχει διατελέσει Νομαρχιακός Σύμβουλος Εύβοιας, Δημοτικός Σύμβουλος Δήμου Ανθηδώνος, Μέλος της Νομαρχιακής Επι-

τροπής Δημοσίων Έργων της Νομαρχιακής Αυτοδιοίκησης Εύβοιας, Μέλος της Νομαρχιακής Επιτροπής Παιδείας της Νομαρχιακής Αυτοδιοίκησης Εύβοιας, Μέλος της Νομαρχιακής Επιτροπής Περιβάλλοντος της Νομαρχιακής Αυτοδιοίκησης Εύβοιας, Αντιπρόεδρος της Νομαρχιακής Επιτροπής Οικονομικών της Νομαρχιακής Αυτοδιοίκησης Εύβοιας, Επιστημονικός συνεργάτης του Γενικού Γραμματέα του Υπουργείου Εσωτερικών, Προϊστάμενος Τμήματος Τύπου-Δημοσίων Σχέσεων της Νομαρχίας Εύβοιας, Προϊστάμενος Τμήματος Πολιτισμού-Νέας Γενιάς της Νομαρχίας Εύβοιας, μέλος του ΠΥΣΠΕ Ν. Ευβοίας ως εκπρόσωπος της Νομαρχιακής Αυτοδιοίκησης Εύβοιας

Από τις 21/02/2011 έως σήμερα είναι Διευθύνων Σύμβουλος της ΔΑΕΠΕΧ ΑΕ του Δήμου Χαλκιδέων.

Είναι παντρεμένος με την εκπαιδευτικό Δήμητρα Κωστοπούλου και είναι πατέρας δύο παιδιών.

Δήμητρα Κωστοπούλου

Η Δήμητρα Κωστοπούλου γεννήθηκε στην Αθήνα, όπου τελείωσε και τις εγκύκλιες σπουδές της.



Φοίτησε στη Ράλλειο Παιδαγωγική Ακαδημία και το 1986 διορίστηκε ως δασκάλα στη Χαλκίδα, όπου διδάσκει έως σήμερα σε σχολεία της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης.

Είναι, επίσης, πτυχιούχος του Παιδαγωγικού Τμήματος του Πανεπιστημίου Αθηνών και γνώστης της Αγγλικής γλώσσας.

Είναι πιστοποιημένη επιμορφώτρια Εκπαίδευσης Ενηλίκων και έχει διδάξει σε περισσότερα από τέσσερα προγράμματα σε ευπαθείς ομάδες ενηλίκων (άνεργοι 45-64 ετών, τσιγγάνοι).

Δίδαξε, επίσης, την ελληνική γλώσσα σε αλλοδαπούς στα πλαίσια του προγράμματος «Η διδασκαλία της Ελληνικής γλώσσας ως ξένη γλώσσα» του Υπουργείου Παιδείας.

Έχει, επίσης, υπάρξει επιμορφώτρια σε σεμινάρια για τα νέα βιβλία του Δημοτικού σχολείου.

Έχει παρακολουθήσει σεμινάρια και επιμορφωτικές συναντήσεις με θέματα: «Αισθητική αγωγή και ο ρόλος της στην Εκπαίδευση, Θεατρική Παιδεία, Περιβαλλοντική Εκπαίδευση, Χρήση των διαδραστικών πινάκων στην Εκπαίδευση, Διαχείριση σχολικής τάξης».

Έχει, ακόμη, παρακολουθήσει σεμινάρια θεατρικής παιδείας και θεατρικού παιχνιδιού από το Λάκη Κουρεντζή και συμμετέχει ενεργά στις δραστηριότητες του Θεάτρου Χαλκίδας.

Έχει παρακολουθήσει σεμινάριο και έχει πιστοποιηθεί στη χρήση ΤΠΕ Α' επιπέδου και παρακολούθησε το 2011-2012 το σεμινάριο «Επιμόρφωση στη χρήση ΤΠΕ Β' επιπέδου», με επιμορφωτή το Δρ. Μητάκο Δημήτριο.

Έχει διατελέσει μέλος της

εκτελεστικής γραμματείας του Νομαρχιακού Τμήματος της ΑΔΕΔΥ τα έτη 2009-2012, με έντονη κοινωνική και συνδικαλιστική δράση.

Είναι παντρεμένη με τον εκπαιδευτικό Θεοδόσιο Κουκουβίνο και είναι μητέρα δύο παιδιών.

Ζωή Μαστροθανάση

Η Μαστροθανάση Ζωή γεννήθηκε στην Αθήνα, είναι έγγαμος, ζει και εργάζεται ως δασκάλα στη Θήβα.



Πτυχιούχος της Μαρασλείου Παιδαγωγικής Ακαδημίας και της εξομοίωσης του Παιδαγωγικού τμήματος του Εθνικού Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

Εργάστηκε ως αναπληρώτρια Δασκάλα τα έτη 1990-1996 σε Δημοτικά Σχολεία της Θήβας. Διορίστηκε το 1996 και υπηρέτησε στο 1ο Δημ. Σχολείο Ρόδου. Εργάστηκε με απόσπαση για 12 έτη στο 1ο Γραφείο Α/θμιας Εκπαίδευσης Βοιωτίας ως διοικητικό προσωπικό και σήμερα υπηρετεί στο 3ο Δημ. Σχολείο Θήβας.

Έχει παρακολουθήσει Ειδικά Επιμορφωτικά Προγράμματα των Π.Ε.Κ. Λαμίας με τίτλο: «Μαθησιακές Δυσκολίες» και

«Λογοτεχνία, Παιδεία και Εκπαίδευση» αντίστοιχα. Επίσης σεμινάρια και ημερίδες που σχετίζονται με τη χρήση της Πληροφορικής, την εκπαίδευση Τσιγγανοπαίδων, την Ευέλικτη ζώνη, την Κυκλοφοριακή αγωγή, την Περιβαλλοντική εκπαίδευση, τα Εικαστικά και το Θέατρο, το «Σκέφτομαι και Γράφω» και τη Λογοτεχνία.

Έχει πιστοποίηση στη χρήση Τ.Π.Ε. Α' επιπέδου και έχει παρακολουθήσει το σεμινάριο «Αξιοποίηση και χρήση Τ.Π.Ε. Β' επιπέδου».

Έχει λάβει μέρος στο 9ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο στην Κύπρο με θέμα: «Ολοήμερο σχολείο: θεωρία και πράξη».

Θεόδωρος Μπισμπικόπουλος

Ο εκπαιδευτικός Θεόδωρος Μπισμπικόπουλος γεννήθηκε το 1962 στα Ψαχνά της Εύβοιας.

Τη διετία 1981-1983 σπούδασε με υποτροφία στη Μαράσλειο Παιδαγωγική Ακαδημία



Τη διετία 1991-1993 μετεκπαιδεύτηκε στο Μαράσλειο Διδασκαλείο Δημοτικής Εκπαίδευσης.

Το Φεβρουάριο του 2006

πήρε πτυχίο από το Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, παρακολουθώντας το πρόγραμμα εξομοίωσης.

Από τον Αύγουστο του 2008 είναι πτυχιούχος του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων της Σχολής Διοίκησης και Οικονομίας του ΤΕΙ Χαλκίδας.

Έχει παρακολουθήσει πολλά παιδαγωγικά σεμινάρια αλλά και σεμινάρια για Ηλεκτρονικούς υπολογιστές, στην Αθήνα και στα Ψαχνά, ενώ πιστοποιήθηκε επιτυχώς στις Τ.Π.Ε επιπέδου 1 στις 17 Φεβρουαρίου του 2005.

Τον Μάρτιο του 2012 ολοκλήρωσε τα μαθήματα επιμόρφωσης στις ΤΠΕ 2.

Από το Σεπτέμβριο του 2001 και μέχρι σήμερα είναι Διευθυντής στο 3ου Δημοτικό Σχολείο Ψαχνών.

Από το Σεπτέμβριο του 2010 είναι αναπληρωματικός αντιπρόεδρος του ΠΥΣΠΕ Εύβοιας και τακτικό μέλος της Σχολικής Επιτροπής μονάδων πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης του Δήμου Διρφύων Μεσσαίων.

Έχει διτελέσει μέλος του Διοικητικού Συμβουλίου της Δημοτικής Βιβλιοθήκης Ψαχνών και υποψήφιος Δημοτικός Σύμβουλος.

Από τον Φεβρουάριο του 2011 είναι γραμματέας στο Δ.Σ του Συλλόγου Γονέων του 3ου Λυκείου Αγίας Παρασκευής.

Τον Οκτώβριο του 2005 δημοσίευσε στο επιστημονικό περιοδικό «Σχολείο και σπίτι» τεύχος 473, άρθρο με τίτλο «Νεοελληνική Γλώσσα».

Είναι έγγαμος με την συνάδελφο Αρβανιτά Αργυρώ και έχει δύο δίδυμα παιδιά, μαθητές της Β' Λυκείου.

Ευστάθιος Ξαφάκος

Ο Ευστάθιος Ξαφάκος γεννήθηκε το 1980 και κατάγεται από την Πετριά Σκύδρας του νομού Πέλλας. Αποφοίτησε από το Γενικό Λύκειο Σκύδρας και σπούδασε στο Παιδαγωγικό τμήμα



Δημοτικής Εκπαίδευσης του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Είναι κάτοχος μεταπτυχιακού διπλώματος ειδίκευσης στην Οργάνωση και Διοίκηση της Εκπαίδευσης (Παιδαγωγικό τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Θεσσαλίας). Έχει πιστοποίηση α' επιπέδου στη χρήση των ΤΠΕ, ενώ παρακολουθήσε και το β' επίπεδο για την αξιοποίηση και χρήση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Εργάζεται ως δάσκαλος στο Δημοτικό Σχολείο Λεονταρίου Θηβών.

Γεώργιος Πανάγου

Γεννήθηκε στο Μαυρομάτι Βοιωτίας το 1964.

Σπούδασε στην Παιδαγωγική Ακαδημία Λαμίας τα έτη 1982-84 και είναι πτυχιούχος του προγράμματος εξομοίωσης του Παιδαγωγικού τμήματος



Δημοτικής Εκπ/σης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών το 1998.

Εργάστηκε ως αναπληρωτής το δ. έτος 1984-85 στη Θήβα και διορίστηκε το 1988 στη Βοιωτία όπου και υπηρετεί μέχρι σήμερα.

Έχει εργαστεί ως δάσκαλος σε σχολεία του Γραφείου ΠΕ Βοιωτίας και στο γραφείο με αντικείμενο κυρίως τη μισθοδοσία. Έχει υπηρετήσει ως Δ/ντής στο 6/θ Δ. Σχ. Θεσπίων 2002-2007 και από το 2007 είναι Δ/ντής του 1ου Δ. Σχ. Θήβας.

Τη διετία 2009-11 υπηρέτησε ως Προϊστάμενος του Γραφείου ΠΕ Βοιωτίας απ' όπου και παραιτήθηκε τον Οκτώβρη του 2011.

Έχει επιμορφωθεί και πιστοποιηθεί επιτυχώς στην Επιμόρφωση και Πιστοποίηση Α' Επιπέδου και έχει παρακολουθήσει και έχει οργανώσει σεμινάρια και ως δ/ντής και ως προϊστάμενος.

Έχει διατελέσει μέλος, γραμματέας και πρόεδρος του συλλόγου Δ/Ν Θήβας «ο Πίνδαρος»

Είναι επί σειρά ετών Αιρετός του ΠΥΣΠΕ Βοιωτίας

Ηώ Σακελλαρίου

Η Ηώ Σακελλαρίου γεννήθηκε στη Θεσσαλονίκη το 1975. Είναι έγγαμη και έχει δύο κόρες. Σπούδασε στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης και πήρε το πτυχίο της με «Άριστα». Εκπόνησε πτυχιακή εργασία με θέμα «*Παραγωγή αφηγηματικών κειμένων: Κοινωνική-Ηλικιακή διαφοροποίηση*» με επιβλέπουσα καθηγήτρια την κα Κωστούλη Τριανταφυλλιά.



Υπήρξε μέλος Ερευνητικής Ομάδας δύο Προγραμμάτων στον τομέα της Ειδικής Αγωγής που πραγματοποιήθηκαν από το ΥΠΕΠΘ-ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ, με επιστημονική υπεύθυνη την κα Παντελιάδου Σουζάνα.

Διορίστηκε το 2001 στο Νομό Εύβοιας, όπου ζει και εργάζεται. Από το 2004 υπηρετεί στο 6/θ Δημοτικό Σχολείο Τριάδας του Δήμου Μεσσαπίων.

Επιμορφώθηκε και συμμετείχε επιτυχώς στις εξετάσεις για την πιστοποίηση **Δεξιοτήτων και Γνώσεων στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και**

Επικοινωνιών (επιμόρφωση α' επιπέδου) και ολοκλήρωσε την επιμόρφωσή της στο β' επίπεδο στο πρόγραμμα «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη». Δίδαξε σε ολόημερα σχολεία το μάθημα «*Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση*».

Υλοποιεί προγράμματα Αγωγής Υγείας στην τάξη της. Το 2005 συμμετείχε με την τάξη της σε δράση του *North-South Centre of the Council of Europe* με θέμα "**Learning for all, everywhere, now!**"

Έχει συμμετάσχει σε ανακοινώσεις σε διεθνές στατιστικό συνέδριο (ISI, Δουβλίνο, Αύγουστος 2011) και σε σεμινάρια της 3ης Εκπαιδευτικής Περιφέρειας Ν. Εύβοιας.

Έχει άριστη γνώση της αγγλικής γλώσσας (Certificate of Proficiency in English, University of Cambridge) και καλή γνώση της γαλλικής (Certificat de langue française, Institut Français)

Πνεελόπη Τολακίδου

Γεννήθηκε στην Αλεξανδρούπολη του Έβρου και μεγάλωσε στην Ορεστιάδα. Σπούδασε στο Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης της Παιδαγωγικής Σχολής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης και αποφοίτησε το 2007. Υπηρέτησε ως αναπληρώτρια τα σχολικά έτη 2007-08 και 2008-09 στο 2/Θ Δημοτικό Σχολείο Προδρόμου Βοιωτίας. Διορίστηκε μόνιμα τον Αύγουστο του 2009 στη Βοιωτία, όπου και υπηρετεί έως σήμερα σε Δημοτικά σχολεία της περιοχής. Εί-



ναί κάτοχος του πτυχίου πληροφορικής ECDL core καθώς και του πτυχίου ECDL expert. Έχει επιμορφωθεί και πιστοποιηθεί επιτυχώς στην Επιμόρφωση και Πιστοποίηση Α' Επιπέδου όπως επίσης στην Επιμόρφωση και Πιστοποίηση Β' Επιπέδου στα πλαίσια του έργου «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη». Επίσης έχει ολοκληρώσει επιτυχώς το πρόγραμμα επιμόρφωσης εκπαιδευτικών του κλάδου ΠΕ70 διάρκειας 200 ωρών στο πλαίσιο της πράξης «Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών».

γός στην επιχείρηση «ΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΓΡΑΦΗ Ε.Π.Ε» που είναι κέντρο θεραπείας διαταραχών λόγου, ανάγνωσης και γραφής.

Από 31-8-2001 εργάζεται ως δάσκαλος, στη Δημόσια Εκπαίδευση με διορισμό μετά από επιτυχή εξέταση στον Διαγωνισμό του Α.Σ.Ε.Π που έγινε το έτος 2000. Από το 2008 έως και σήμερα εργάζεται στο 3ο Δημοτικό Νέας Αρτάκης.

Ομιλεί Αγγλικά σε επαρκή βαθμό. Έχει πιστοποίηση Α επιπέδου στις ΤΠΕ και έχει παρακολουθήσει την επιμόρφωση Β Επιπέδου στις ΤΠΕ διάρκειας 96 ωρών με επιστημονικό υπεύθυνο τον Σχολικό Σύμβουλο κ. Μητάκο Δημήτριο.



Μιχάλης Τρίκας

Ο Μιχάλης Τρίκας γεννήθηκε το 1973 στον Πάλιουρα Ευβοίας. Διαμένει στη Νέα Αρτάκη Ευβοίας. Σπούδασε στο Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, με βαθμό αποφοίτησης : 8.86 «ΑΡΙΣΤΑ».

Είναι παντρεμένος με τη δασκάλα, Μαυρογένη Ευαγγελία και πατέρας ενός παιδιού.

Από 1-6-1999 έως 31-08-2001 εργάστηκε ως Παιδαγω-

γο διάστημα από 14-4-1999 έως και 20-6-1999 παρακολούθησε επιδοτούμενου σεμινάριο, διάρκειας 350 ωρών, με θέμα «Σύμβουλοι Επαγγελματικού Προσανατολισμού», που οργανώθηκε από το Κ.Ε.Κ. «Ανάπτυξη» υπό την εποπτεία του Τομέα Δήμων και Κοινοτήτων Ευβοίας.

Το διάστημα από 17-1-2000 έως 5-4-2000 παρακολούθησε επιδοτούμενο σεμινάριο, διάρκειας 400 ωρών, με θέμα «Σύμβουλοι Ανάπτυξης Μικρο-

μεσαίων Μεταποιοητικών Επιχειρήσεων», που οργανώθηκε από το Κ.Ε.Κ «Εστία» με συγχρηματοδότηση του Ευρωπαϊκού Κοινωνικού Ταμείου και της Περιφέρειας Στερεάς Ελλάδας.

Το 2004 παρακολούθησε επιμορφωτικό σεμινάριο, διάρκειας 30 ωρών, με θέμα «Επιμόρφωση και Εξειδίκευση εκπαιδευτικών και στελεχών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες» του έργου ΕΠΕΑΕΚ του ΥΠΕΠΘ και Επιστημονικό Υπεύθυνο τον Καθηγητή κ. Κωνσταντίνο Δ. Πόρποδα.

Στις 17-05-2012 συμμετείχε ως εισηγητής στην επιμορφωτική ημερίδα με τίτλο «Από τη συγγραφή.....στη Σκηνοθεσία: Προσεγγίζοντας τα σενάρια Διδασκαλίας» που οργάνωσε ο Σχολικός Σύμβουλος της 3ης Εκπ/κής Περιφέρειας Π.Ε. Ευβοίας στο 7ο Δημοτικό Σχολείο Χαλκίδας.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ Τ.Π.Ε.

Συνδέοντας τις βασικές αρχές συγγραφής σεναρίων με τις εφαρμογές τους στη διδακτική πράξη

Το βιβλίο ξεκινά με την ενότητα “Κριτήρια και χαρακτηριστικά διδακτικού σχεδιασμού σε επίπεδο συγγραφής σεναρίων” του Δρ Δημητρίου Μητάκου, η οποία παρουσιάζει τις θεωρητικές αρχές, τους ορισμούς που άπτονται του διδακτικού σχεδιασμού και το πλαίσιο/την τεχνική συγγραφής σεναρίων, ώστε εκείνο να ισορροπεί μεταξύ φορμαλισμού και ευρηματικότητας.

Ακολουθούν εννέα σενάρια τα οποία αναφέρονται σε ποικιλία διδακτικών αντικειμένων και τάξεων του Δημοτικού Σχολείου. Αρχικά, παρατίθενται τρία σενάρια γλώσσας από την Ηώ Σακελλαρίου (Α' τάξη), τη Μελπομένη Καραβά (Στ' τάξη) και το Θεοδόσιο Κουκουβίνο (Στ' τάξη). Το πρώτο σενάριο “Η γωνιά του παραμυθιού” εξετάζει τη δυνατότητα του παραμυθιού να χρησιμοποιηθεί ως διδακτικό μέσο για τα παιδιά της Α' Δημοτικού, το δεύτερο σενάριο χρησιμοποιεί τη Γλώσσα ως όχημα για να μας εισάγει στο χώρο του Θεάτρου και του Κινηματογράφου και μέσα από αυτόν στην Αισθητική Αγωγή, όπως υποδηλώνει ο τίτλος του “Ηθοποιός σημαίνει φως”, ενώ το τρίτο σενάριο “Μες στο μουσείο” με αφορμή το “προσφυγάκι” οι μαθητές μαθαίνουν Γλώσσα, Μουσειακή αγωγή και Τοπική Ιστορία.

Στη συνέχεια περνούμε στο διδακτικό αντικείμενο, των Μαθηματικών με το σενάριο “Τα κλάσματα με κλάματα και άσματα” (Στ' Δημοτικού) από την Πηνελόπη Τολακίδου και το Γεώργιο Πανάγου. Το διδακτικό αντικείμενο των Φυσικών ακολουθεί με το σενάριο “Στην ενέρ..(υ)γεία μας!” (Στ' Δημοτικού) από τον Ευστάθιο Ξαφάκο με ενδιαφέρουσα αξιοποίηση πολλαπλών λογισμικών σχετικών με την ενέργεια, ενώ ο Δάκης ο Αρκουδάκης μας συντροφεύει στο σενάριο “Τα δαχτυλίδια που αναπηδούν” (Στ' Δημοτικού) της Δήμητρας Κωστοπούλου. Η θεματική της Ιστορίας περιλαμβάνει τα σενάρια “Αργοναυτική Εκστρατεία” (Γ' Δημοτικού) της Ζωής Μαστροθανάση και “Αλησμόνητες Πατρίδες” (Στ' Δημοτικού) του Μιχαήλ Τρίκα με θέμα τη Μικρασιατική καταστροφή.

Τέλος, το σενάριο με τίτλο “Οι μορφές του Πολιτεύματος” (Στ' Δημοτικού) του Θεόδωρου Μπισμπικόπουλου, αποτελεί ένα ερευνητικό σχέδιασμα στο μάθημα της Κ.Π.Α. Συνοδευτικά, τα σενάρια ολοκληρώνονται και από τα αντίστοιχα φύλλα εργασίας ή/και αξιολόγησης, τα οποία λειτουργούν συμπληρωματικά, ως στοχευμένες διδακτικές παρεμβάσεις.

