

Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας και μάθησης με την αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού «Ταξίδι των αισθήσεων στην χώρα του Α»

Κ. Βίγκου¹, Χ. Χαντζής²

¹Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Ν.Αττικής
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια ΜΠΣ Πληροφορική στην Εκπαίδευση ΠΤΔΕ
Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών
katerina_vgk@hotmail.com

²Απόφοιτος Σχολής Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών Ε.Μ.Π. Μεταπτυχιακός φοιτητής ΜΠΣ Πληροφορική στην Εκπαίδευση ΠΤΔΕ
christoschantzis@gmail.com

Περίληψη

Στην εισήγηση παρουσιάζεται το εκπαιδευτικό σενάριο: «Ταξίδι των αισθήσεων στη χώρα του Α». Το σενάριο αξιοποιώντας εκπαιδευτικό λογισμικό, είναι σχεδιασμένο για μαθητές Α' τάξης και το μάθημα της Γλώσσας, με την εμπλοκή της Αισθητικής Αγωγής, στο πλαίσιο μιας διαθεματικής προσέγγισης. Η ιδέα που διέπει το σενάριο είναι η δημιουργία μιας χώρας με γράμματα. Οι μαθητές, σε ομάδες, θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μία τρισδιάστατη και πολυαισθητηριακή χώρα εμπνευσμένη από το λογισμικό: «Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων». Το σενάριο κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών, επειδή τους δίνεται η δυνατότητα να δημιουργήσουν στην πραγματική ζωή, κάτι που τους έχει παρουσιαστεί εντυπωσιακά μέσω υπολογιστή.

Λέξεις κλειδιά: Νέες Τεχνολογίες, Γλώσσα, Δημοτικό.

1.Εισαγωγή

Η επιστήμη της Πληροφορικής εξελίσσεται ραγδαία στις μέρες μας αναγκάζοντας έτσι και την κοινωνία μας να προσαρμόζεται σε αυτούς τους ρυθμούς. Ο τομέας της εκπαίδευσης λοιπόν, ως αναπόσπαστο μέρος της κοινωνίας μας, δεν μπορεί παρά να προσπαθήσει να ακολουθήσει τα νέα δεδομένα. Το ζητούμενο είναι να γίνουν νέα θεμέλια που θα στηρίζουν τη μάθηση και όχι να προσπαθήσουμε να προσαρμόσουμε τις νέες τεχνολογίες στα παλιά μοντέλα διδασκαλίας, τα οποία δε συμβαδίζουν με τις νέες ανάγκες της κοινωνίας μας.

Το συγκεκριμένο σενάριο έχει αναπτυχθεί σύμφωνα με τις θεωρίες της διαθεματικότητας, του δομικού και του κοινωνικού εποικοδομισμού. Δίνεται έμφαση στη διδασκαλία του «Α,α», με διαθεματική προσέγγιση σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ), όπου μπορεί να γίνει σύνδεση του περιεχομένου του κειμένου με το αντίστοιχο περιεχόμενο άλλων μαθημάτων (ΥΠΕΠΘ, 2001) και στην περίπτωσή μας με τα μαθήματα της Γλώσσας και της Αισθητικής Αγωγής, μέσω των οποίων επιτυγχάνονται και αποτελεσματικότερα οι στόχοι της διδασκαλίας.

Σύμφωνα με το δομικό εποικοδομισμό ο άνθρωπος δεν είναι παθητικός δέκτης των γνώσεων, ούτε μαθαίνει μέσα από την προοδευτική συσσώρευση γνώσεων που βρίσκονται έξω από αυτόν. Η μάθηση συντελείται μέσα από αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα στα οποία ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη για το «πώς» θέλει να μάθει και για το «ποιες» πληροφορίες θέλει να προσλάβει. (Perkins, 1991, στο Μακράκης 2000, σ.31) Η αλληλεπίδραση και η πρωτοβουλία του μαθητή μπαίνουν σε πρώτο πλάνο και θέτονται ως πρωταρχικοί μας στόχοι κατά τη δημιουργία αυτού του σεναρίου.

Λαμβάνοντας υπόψη μας τον πυρήνα του κοινωνικού εποικοδομισμού, δηλαδή το ότι η επιρροή του κοινωνικού περιγύρου και ιδιαίτερα της εκπαίδευσης, είναι αποφασιστικής σημασίας για τη μάθηση και τη διανοητική εξέλιξη του ανθρώπου, διαπιστώνουμε ότι η κοινωνική πραγματικότητα δεν είναι κάτι που υπάρχει έξω από το γνώστη, ούτε και μπορεί να υπάρξει έξω από αυτόν. Έτσι ο κάθε άνθρωπος ερμηνεύει την πραγματικότητα σύμφωνα με τις εμπειρίες του, τις αντιλήψεις και τις πεποιθήσεις του. Κατά συνέπεια η μάθηση συντελείται μέσα από ένα κοινωνικό πλαίσιο, το οποίο του παρέχει τα κατάλληλα γνωστικά εργαλεία και το κατάλληλο περιβάλλον στήριξης. Μέσα από αυτό το φθίνον «πλαίσιο στήριξης» (Ματσαγγούρας, 2000) δηλ. από το κοινωνικό περίγυρο (scaffolding) και με τη σταδιακή απόσυρση αυτής της καθοδήγησης (fading scaffolding), ο μαθητής καταφέρνει να αποκτήσει τη γνωστική του αυτονομία. Με το συγκεκριμένο σενάριο λοιπόν ο δάσκαλος αποκτά το ρόλο του συντονιστή. Στην αρχή μέχρι το παιδί να καταλάβει είναι δίπλα του ο δάσκαλος και σταδιακά αρχίζει να αποσύρεται. Εκτός, από το δάσκαλο και με

την εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής, ως πλαίσιο στήριξης για το μαθητή, κατά το αρχικό στάδιο, δρουν και οι συμμαθητές του.

2. Σενάριο Διδασκαλίας

2.1 Παιδαγωγική Αξία

Το σενάριο αναδεικνύει την απόκτηση πολυαισθητηριακής αντίληψης με έμφαση την οπτικο-ακουστική επεξεργασία των πληροφοριών, με λέξεις που εμπεριέχουν το «Α,α», με την βοήθεια του υπολογιστικού περιβάλλοντος. Έτσι, με τη βοήθεια του υπολογιστή επιτυγχάνουμε μία ολοκληρωμένη προσέγγιση των γραμμάτων και μάλιστα παίζοντας.

2.2. Πλαίσιο Εφαρμογής

Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές πρώτης δημοτικού, για το πρώτο μισό του σχολικού έτους. Χρειαζόμαστε 6 συνεχείς διδακτικές ώρες στην ίδια εβδομάδα για την εφαρμογή του σεναρίου. Ως προαπαιτούμενες γνώσεις, οι μαθητές πρέπει να έχουν στοιχειώδεις γνώσεις χειρισμού ηλεκτρονικού υπολογιστή. Επιπλέον, οι μαθητές πρέπει να έχουν διδαχθεί την ενότητα με το «Α», «Αντίο Θάλασσα» (σελ.: 22-23, Γλώσσα Α' Δημοτικού, Πρώτο τεύχος)

Σχετικά με τα υλικά και τα εργαλεία, θα χρειαστούμε ένα φύλλο εργασίας που θα οργανώνει και θα δίνει ιδέες στις ομάδες καθώς και τις απαραίτητες οδηγίες με εικόνες αφού οι μικροί μαθητές δεν γνωρίζουν ακόμα να διαβάσουν. Επίσης, απαραίτητο κρίνεται να υπάρχουν υλικά για την κατασκευή σκηνικών όπως χαρτόνια, πηλός, πλαστελίνες, χρώματα, χρυσόσκονη, ψαλίδια, εκτυπωτής κλπ.

Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες. Σε κάθε ομάδα θα υπάρχουν ρόλοι προκειμένου να δραματοποιηθεί η ιστορία, με το «Α». Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει μία διαφορετική ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί να αφήσει τους μαθητές να αυτοσχεδιάσουν ή να τους μοιράσει ρόλους μέσα στην ομάδα, ανάλογα με το τι θα βοηθήσει περισσότερο τους συγκεκριμένους μαθητές. Στην περίπτωση της ανάθεσης ρόλων, ο καθένας θα έχει συγκεκριμένες αρμοδιότητες, πχ: σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιός, υποβολέας κλπ.

Τέλος, θα αναλύσουμε τους στόχους που έχουμε θέσει. Ο βασικός στόχος είναι η πολυαισθητηριακή κατανόηση του «Α». Οι στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο είναι: να αναγνωρίζουν τη φωνή «Α,α», το μόρφημα «Α,α» ως γράμμα της αλφαβήτου, να ταυτίζουν αυτό που ακούν ως φωνή «Α,α» με αυτό που βλέπουν ως μόρφημα «Α,α», να ασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση και να μάθουν να αντιλαμβάνονται τα ζητούμενα και να αποκτούν ακουστική κυρίως και στη συνέχεια οπτική αντίληψη των λέξεων. Οι στόχοι που θέτουμε ως προς τη μαθησιακή διαδικασία είναι:

- Να απομακρυνθούμε από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο.
- Ο εκπαιδευτικός να λειτουργήσει ως υποστηρικτής, συντονιστής, μεσολαβητής και εμπνευστής.
- Να υπάρξει καθοδήγηση των μαθητών μόνο αν και εφόσον το ζητήσουν.
- Να συνεργαστούν οι μαθητές

Τέλος, οι στόχοι που θέτουμε ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών είναι:

- Να αποκτήσουν οι μαθητές εξοικείωση με τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν.
- Να γίνει μια πρώτη γνωριμία των μαθητών με το βασικό χειρισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

2.3. Εφαρμογή του σεναρίου

Οι προσχεδιασμένες δραστηριότητες είναι τέσσερις: Αρχικά, γνωρίζουμε τα λογισμικά με τα οποία θα εργαστούμε. Στη συνέχεια, του δίνουμε διαστάσεις με την κατασκευή των σκηνικών μας. Μετά, αυτοσχεδιάζοντας δημιουργούμε μία ιστορία με το «Α» εμπνευσμένη από το λογισμικό. Τέλος, για να εμπεδώσουμε ότι μάθαμε παίζουμε με το παζλ του «Α» και προσπαθούμε να το σχεδιάσουμε-γράψουμε το «Α» στο περιβάλλον του λογισμικού.

α) Οι μαθητές με τη βοήθεια του δασκάλου θα πλοηγηθούν στο λογισμικό: «Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων». Συγκεκριμένα βήμα-βήμα μαζί με το δάσκαλο θα γνωρίζουν το περιβάλλον του λογισμικού. Το λογισμικό με τα έντονα χρώματα και τα εντυπωσιακά γραφικά του θα κινήσει το ενδιαφέρον των μικρών μαθητών και θα λειτουργήσει ως έναυσμα ενδιαφέροντος. Ο δάσκαλος σε κάθε εικόνα παίζει το ρόλο του εμπνευστή και ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών του, π.χ.: όταν φτάσουμε στην εικόνα με ολόκληρο το νησί, ο δάσκαλος λέει στους μαθητές να σκεφτούν σε ομάδες ποιοι μπορεί να μένουν στο νησί και αν οι μαθητές δυσκολεύονται τους «ξυπνάει την φαντασία» με ιστορίες που έχει προετοιμάσει.

β) Στη συνέχεια ο δάσκαλος λέει στους μαθητές να μπουνε στην «Ποταμούπολη» και με την καθοδήγησή του, οι μαθητές εκτυπώνουν την «Ποταμούπολη» Οι μαθητές σε ομάδες κατασκευάζουν μία μικρή θεατρική

σκηνή, όπου το σκηνικό το συνθέτει η εικόνα της «Ποταμούπολης». Το σκηνικό βεβαίως, μπορεί να εμπλουτιστεί με κατασκευές από πηλό, πλαστελίνη ή χαρτόνια που θα κατασκευάσουν οι μαθητές στο μάθημα της αισθητικής αγωγής. Επιπλέον, μπαίνοντας στο κάθε σπιτάκι θα μπορούσαν να εκτυπώσουν το χώρο του δωματίου, να τον χρησιμοποιήσουν ως πρόσθετο σκηνικό, να κόψουν τη μορφή του ήρωα (Ανδρέας ο Αρκούδος) και ότι άλλο από το δωμάτιο επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν ως ήρωα ή ως επιπρόσθετο σκηνικό, στο θεατρικό. Ακόμα ακολουθώντας τον υπερσύνδεσμο με τα πινέλα, μέσω του λογισμικού, μπορούν να δημιουργήσουν κάτι από μόνοι τους το οποίο θα εκτυπώσουν και θα τους βοηθήσει να δημιουργήσουν το δικό τους ιδιαίτερο σκηνικό για μία πιθανή εναλλαγή σκηνικών. Αν η τάξη το χρειάζεται μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και το Paint ώστε να δημιουργήσουμε και άλλο υλικό.

γ) Ο δάσκαλος συζητάει με τους μαθητές για την «ποταμούπολη» και παρατηρούν πως σε κάθε σπιτάκι κρύβεται και από ένα γράμμα. Μπαίνουμε λοιπόν «επίσημα» στο σπιτάκι με το «Α» και παρατηρούμε πως στο σπιτάκι αυτό κυριαρχεί το «Α». Όλα αρχίζουν από άλφα, ο Ανδρέας ο Αρκούδος, το άγαλμα, η αράχνη, το αγλάδι, ο αετός κλπ. Στη συνέχεια θα αυτοσχεδιάσουν με τη βοήθεια και του σκηνικού, για να παρουσιάσουν τι βρήκαν μέσα στο κάθε σπιτάκι και την ιστορία που έχουν δημιουργήσει. Είναι αναμενόμενο κατά την εφαρμογή στην σχολική τάξη οι δραστηριότητες β και γ να γίνουν σαν μία κοινή ή και να προσθέσουμε καινούριες δραστηριότητες εκτός των προσχεδιασμένων ή ακόμα και να τροποποιήσουμε τις προσχεδιασμένες ώστε να ευνοήσουν την ομαλή ροή του μαθήματος.

δ) Τέλος, οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν το παζλ με το «Α» και να σχεδιάσουν το «Α» στο τετράδιο του λογισμικού.

2.4 Ανακεφαλαίωση-Επέκταση εφαρμογής

Σαν συμπληρωματικό λογισμικό, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Paint, για να επεξεργαστούμε τις εικόνες του λογισμικού που θα εκτυπώσουμε. Επίσης, θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε στο Paint επιπλέον υλικό για τον εμπλουτισμό των σκηνικών μας.

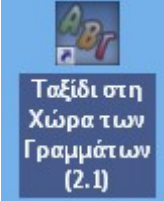
Ακόμα, για εξοικονόμηση διδακτικού χρόνου, θα μπορούσε να χωριστεί η τάξη σε ομάδες και κάθε ομάδα να δουλέψει με ένα σπιτάκι, δηλαδή με ένα γράμμα, επομένως θα δημιουργηθούν διάφορες ιστορίες με γράμματα, τις οποίες στη συνέχεια, θα παρουσιάσουν στις υπόλοιπες ομάδες. Έτσι θα μπορούσαμε να ολοκληρώσουμε όλη την αλφαβήτα σε λιγότερες διδακτικές ώρες. Βέβαια, επειδή τα θεατρικά θα είναι δημιουργίες των μαθητών, υπάρχει ο κίνδυνος κάποια γράμματα να παρουσιαστούν με καλύτερο τρόπο από κάποια άλλα. Αυτό ίσως θα μπορούσε να αποφευχθεί με προσεκτική επιλογή στη σύνθεση των ομάδων.

Γενικά, σε όλο το σενάριο οι μαθητές και ο δάσκαλος θα έχουν συγκεκριμένους ρόλους. Οι μαθητές θα έχουν πρωταγωνιστικό ρόλο, θα κληθούν να αυτοσχεδιάσουν και να δημιουργήσουν με τις δικές τους ικανότητες αποκλειστικά. Θα πρέπει να έχουν συζητήσει και να έχουν λύσει όλες τους τις απορίες σχετικά με το περιεχόμενο του σεναρίου. Επιπλέον, θα πρέπει να γνωρίζουν ποιος είναι ο στόχος τους και ακριβώς το ρόλο τους στην ομάδα καθ' όλη τη διάρκεια της πορείας του σεναρίου. Από την άλλη μεριά, ο δάσκαλος, θα συντονίζει τη διεξαγωγή και θα είναι υπεύθυνος για τυχόν τεχνικά προβλήματα. Θα φροντίσει για τη σωστή και εύρυθμη λειτουργία του εργαστηρίου. Θα έχει εγκαταστήσει τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν και θα έχει δοκιμάσει τη λειτουργία τους σε κάθε υπολογιστή. Θα έχει ετοιμάσει τα φύλλα εργασίας που θα δοθούν στις ομάδες. Και τέλος, θα έχει προβλέψει τυχόν απρόοπτα και απρόσμενες εξελίξεις κατά τη διεξαγωγή της διδασκαλίας (επάρκεια μελανιού στον εκτυπωτή, τυχόν διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος κλπ)

3. Παράρτημα

3.1 Υπόδειγμα φύλλου εργασίας

Πίνακας 2: Ενδεικτικό Φύλλο Εργασίας

| | |
|--|--|
| <p>Κάνω «κλικ» στο εικονίδιο του λογισμικού μου που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας.</p> |  |
|--|--|

Κάνω «κλικ» στο πρώτο ανθρωπάκι.



Κάνω «κλικ» στην πόρτα από το σπιτάκι.



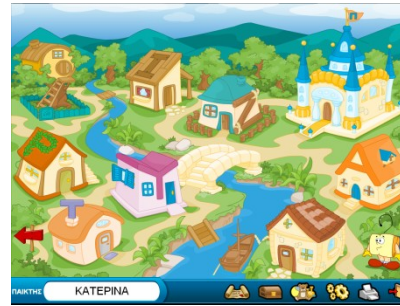
Πατάω «Έναρξη».



Βρίσκω την Ποταμούπολη.
Κάνω «κλικ» πάνω της.



Μπαίνω στην Ποταμούπολη.



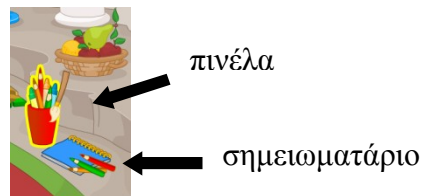
Παρατηρώ την εικόνα και εντοπίζω το σπιτάκι με το «Α».



Μπαίνω στο σπιτάκι με το «Α».



Για να παίξω με το παζλ και να σχεδιάσω το «Α», κάνω «κλικ» στα πινέλα και στο σημειωματάριο αντίστοιχα.



3.2 Ιδέες για την κατασκευή συνοδευτικής ιστορίας για το δάσκαλο



Για να βοηθηθεί ο δάσκαλος και να ενταχθεί ευκολότερα στο κλίμα της δραστηριότητας, παρακάτω είναι γραμμένες τέσσερις εισαγωγές από ιστορίες. Τις παρακάτω ιστορίες μπορεί να τις χρησιμοποιήσει για να «μαγέψει» τους μικρούς μαθητές, να ενεργοποιήσει τη φαντασία τους και να τους δώσει τροφή για το θεατρικό τους.

Ιστορία 1

Μια φορά και ένα καιρό, σε μία μακρινή χώρα υπήρχε ένα μικρό-μικρό σπιτάκι που ήταν πολύ ξεχωριστό. Ήταν τόσο ξεχωριστό, γιατί όποιος έμπαινε εκεί μέσα, μεταμορφωνόταν σε κάτι που το όνομά του αρχίζει από «Α». Για να καταλάβετε καλύτερα, ο πρώτος κάτοικος που πήγε να μείνει εκεί ήταν ένα ζωηρό ελεφαντάκι, ο Έλιοτ ο οποίος με το που πάτησε το πόδι του στο σπιτάκι μεταμορφώθηκε σε έναν Αρκούδο με το όνομα Ανδρέα. Ύστερα μπήκε και μία μέλισσα που ξαφνικά μεταμορφώθηκε σε Ακρίδα...

Ιστορία 2

Υπάρχει μία περίεργη χώρα, που δεν είναι όπως η δική μας. Και ποια είναι η διαφορά; Όπως εδώ έχουμε τους ανθρώπους, εκεί έχουν τα γράμματα. Υπάρχει σε αυτή τη χώρα ένα σπιτάκι που τα πάντα εκεί αρχίζουν με το γράμμα «Α». Εκεί ζει ο Ανδρέας ο Αρκούδος με τους φίλους του, την Ακρίδα, το Άγαλμα, τον Αετό, την Αράχνη...

Ιστορία 3

Ας πάμε ένα ταξιδάκι στο σπιτάκι του «Α». Ωχ!Ωχ! Ένας Αρκούδος για να κρυφτούμε να κρυφακούσουμε τι λέει:

Αρκούδος: Ααααα! Γεια σου Αετέ! Αααααα! η φίλη μου η Αράχνη που όλο Αναστενάζει.

Αράχνη: Μπορώ να κάνω και τίποτα άλλο σε αυτό το σπιτάκι μπορείς να κάνεις μόνο πράγματα που αρχίζουν από «Α».

Αετός: Ναι! Μπορείς να Ανοίξεις την πόρτα.

Ακρίδα: Μπορείς να Αφήσεις ότι θέλεις να πέσει στο πάτωμα.

Αγλάδι: Μπορείς να Αγγίξεις ένα μαχαίρι, αλλά δεν το Αφήνεις να σε καθαρίσει.

Άγαλμα και Αράχνη μαζί: Απαπαπαπαπα! Να σε καθαρίσει; Δεν γίνεται, αφού δεν αρχίζει από «Α».

Άγαλμα: Ααααα! Και μην ξεχάσετε ότι μπορείς να Ανακατέψεις Αναμμένα κάρβουνα και να Αλλάξεις τα ρούχα σου όποτε θες...

Ιστορία 4

Στην μεγάλη Α-χώρα ζει ένας Ανέμελος Αρκούδος ο οποίος Αγρυπνά και παίζει το παιχνίδι από «Α» με τους φίλους του. Αυτό το παιχνίδι είναι ένα Ανέμελο παιχνίδι. Τα μόνα πράγματα που έχεις να κάνεις είναι να Ανοίξεις την πόρτα, να Αφήσεις ότι Άσχημο συναίσθημα έχεις εκεί και να την κλείσεις Απότομα πολύ...

Ευχαριστίες

Μου δίνεται η ευκαιρία να ευχαριστήσω την επιβλέπουσα καθηγήτρια της παρούσας εργασίας κ.Δροσινού Μαρία. Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά, τους καθηγητές μου στο μεταπτυχιακό, κ.Ράπη Αριστοτέλη, κ.Ράπη Αθανασία, κ.Μακράκη Βασίλειο, κ.Ζαράνη Νικόλαο, κ.Κλωστράκη Γεωργία και κ.Αναστασιάδη Παναγιώτη για τις γνώσεις που μου έχουν προσφέρει σχετικά με τις ΤΠΕ και την εφαρμογή τους στην εκπαίδευση.

Βιβλιογραφία

Μακράκης Β.,Υπερμέσα στην Εκπαίδευση –Μια Κοινωνικο-Εποικοδομιστική Προσέγγιση, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2000

Ματσαγγούρας, Η. (2000). Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση. Αθήνα: Γρηγόρης.

Δικτυογραφία

ΥΠΕΠΘ, (2001). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο. http://www.pischools.gr/download/programs/depps/2deppsaps_GlossasDimotikou.zip Ανακτήθηκε στις 26-11-2008.