

«Από το άλφα στο ωμέγα» Σενάριο διδασκαλίας σε διαδραστικό πίνακα

Κ. Αθανασιάδης

Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, cosmathan@gmail.com

Περίληψη

Τα εκπαιδευτικά σενάρια με την αξιοποίηση της Τεχνολογίας και την ενσωμάτωσή τους στην διδακτική πρακτική, δημιουργούν προσδοκίες για προσαρμογή της διδασκαλίας στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας. Η αξιοποίηση του διαδικτύου και του προσφερόμενου εκπαιδευτικού λογισμικού βασισμένη στις σύγχρονες θεωρίες μάθησης, μπορεί να προσδώσει στη διδασκαλία προστιθέμενη αξία. Η υλοποίησή των εκπαιδευτικών σεναρίων στο διαδραστικό πίνακα της τάξης είναι δυνατό να αποτελέσει ένα ισχυρό εργαλείο μάθησης αλλά και να κάνει τη διδασκαλία πιο ελκυστική για τον μαθητή και τον εκπαιδευτικό.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικά σενάρια, θεωρίες μάθησης, διαδραστικός πίνακας.

1. Εισαγωγή

Το προτεινόμενο σενάριο βασίζεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών της Γλώσσας Δημοτικού. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες που αξιοποιούν διαδραστικές εφαρμογές διαδικτύου, λογισμικό κλειστού τύπου και εργαλεία δημιουργικής έκφρασης, αφορούν αρχικά στην επανάληψη των γραμμάτων της αλφαβήτας και συγκεκριμένα στην προφορά τους, στον τρόπο γραφής τους και στη σύνθεση λέξεων μ' αυτά. Στη συνέχεια, οι μαθητές ανασυντάσσουν προτάσεις στο διαδραστικό πίνακα αλλάζοντας θέσεις στις λέξεις τους, οι οποίες εμφανίζονται ανακατεμένες σε καρτέλες πάνω σε έναν ηλεκτρονικό μαγνητικό πίνακα.

Τα παιδιά εργάζονται σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες δύο-τριών μελών ανά Η/Υ και εμπλέκονται σε δραστηριότητες αναγνώρισης, σύνθεσης και δημιουργικής έκφρασης. Για την υλοποίηση των εργασιών τους οι οποίες καθορίζονται από φύλλο εργασίας, οι μαθητές και οι μαθήτριες αξιοποιούν τις Τεχνολογίες αλλά και συμβατικά μέσα.

2. Οργάνωση διδασκαλίας

Οι μαθητές και οι μαθήτριες εργάζονται σε ομάδες των 2-3 μελών.

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων απαιτείται: διαδραστικός πίνακας, βιντεοπροβολέας, εκτυπωτής, πρόγραμμα περιήγησης στο διαδίκτυο με εγκατεστημένο τον Adobe Flash Player, λογισμικό διαδραστικού πίνακα (π.χ. ActivInspire – υπερσύνδεσμος στη δικτυογραφία), λογισμικό Γλώσσα Α'-Β' Δημοτικού του Π.Ι., λογισμικό Revelation Natural Art, ταμπλέτα σχεδίασης με

γραφίδα (pen tablet) προαιρετικά, ακουστικά, μικρόφωνο και φυσικά, σύνδεση ADSL στο διαδίκτυο.

Ο βασικός σκοπός του σεναρίου είναι η πολυαισθητηριακή κατανόηση των γραμμάτων της αλφαβήτας και η σύνθεση λέξεων με αυτά μέσα από ομαδοσυνεργατικές διεργασίες και παιχνίδια ρόλων με την αξιοποίηση του διαδικτύου και των τεχνολογικών εργαλείων που διαθέτει το σχολείο.

3. Διδακτική προσέγγιση

Το θεωρητικό πλαίσιο του σεναρίου βασίζεται σε αρχές της Ανακαλυπτικής Μάθησης (Bigge, 1990; Κολιάδης, 1997) αφού οι μαθητές οικοδομούν εικονικές και συμβολικές αναπαραστάσεις μέσω των αντίστοιχων λογισμικών προκειμένου να κατανοήσουν τις πληροφορίες και να αναπτυχθούν γνωστικά.

Ακολουθείται το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο διδασκαλίας. Οι μαθητές καθοδηγούνται από το δάσκαλο σε ένα μονοπάτι και καλούνται να ανακαλύψουν λύσεις μέσα σε ένα ελκυστικό περιβάλλον. Έτσι, εργάζονται σε μικρές ομάδες με εναλλασσόμενους ρόλους και δραστηριοποιούνται με στόχο την ανεύρεση απαντήσεων σε συγκεκριμένα ερωτήματα. Το διδακτικό σενάριο αναφέρεται σε αυθεντικά γεγονότα και η εμπλοκή των μαθητών συντελείται με βιωματικό τρόπο. Η ενεργός συμμετοχή, οι δραστηριότητες παρατήρησης, επεξεργασίας και εφαρμογής των δεδομένων αναμένεται να κινητοποιήσουν ανώτερες γνωστικές λειτουργίες και να οδηγήσουν στην εξοικείωση των μαθητών με την επιστημονική μέθοδο έρευνας.

Ο εκπαιδευτικός έχει ρόλο συμβουλευτικό και καθοδηγητικό όπου κρίνει απαραίτητο για να προκαλέσει συζήτηση και προβληματισμό ή για να δώσει επιπλέον οδηγίες και πληροφορίες (ιδιαίτερα κατά τη χρήση των λογισμικών).

4. Εφαρμογή - Δραστηριότητες

1^η-2^η διδακτική ώρα

Αρχικά δίδονται τα φύλλα εργασίας σε κάθε ομάδα και στην πρώτη δραστηριότητα μια λίστα 5-8 ανακατεμένων γραμμάτων που σχηματίζουν τις λέξεις (ΔΙΑΒΑΖΩ, ΦΥΛΑΚΑΣ, ΗΣΥΧΙΑ, ΓΥΠΑΣ, ΞΩΤΙΚΟ, ΡΟΔΑΚΙΝΟ, ΨΩΜΙΑ –στις προτεινόμενες λέξεις περιλαμβάνεται το σύνολο των γραμμάτων).

Ένας μαθητής της πρώτης ομάδας αναζητάει τα γράμματα που δόθηκαν στην ομάδα του αναπαράγοντας το λογισμικό Γλώσσα Α΄-Β΄ δημοτικού και ανατρέχοντας στην οθόνη «Η μαγική γραμμούλα» (Εικόνα 1). Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας αφού ακούσουν το τραγουδάκι, παρατηρούν τον τρόπο γραφής των γραμμάτων (πεζών και κεφαλαίων), επιχειρούν να τα γράψουν με τον ίδιο τρόπο στο διαγραμματισμένο πλαίσιο του φύλλου εργασίας τους.



Εικόνα 1: Η μαγική γραμμούλα



Εικόνα 2: Οι ταμπέλες του μάστορα

Στη συνέχεια στο ίδιο λογισμικό στην οθόνη “Η μαγική γραμμούλα/Επιλογές/Το Χωριό/Οι ταμπέλες του μάστορα” (Εικόνα 2) τα παιδιά ακούνε τη λέξη και επιλέγουν το κατάλληλο γράμμα για να τη σχηματίσουν.

Ακολουθεί δραστηριότητα σύνθεσης όλων των δοσμένων γραμμάτων (5-8) κάθε ομάδας σε λέξη. Αξιοποιώντας την εφαρμογή διαδικτύου που βρίσκεται στο δικτυακό τόπο http://1dinars.eduportal.gr/?page_id=4279 κάνουμε κλικ στην επιλογή «Φτιάξτε την μπερδεμένη λέξη» (Εικόνα 3). Ο δάσκαλος πληκτρολογεί τη λέξη της κάθε ομάδας στο κατάλληλο πεδίο του λογισμικού αφού επιλέξει πιο πριν «Απόκρυψη».



Εικόνα 3: Φτιάξτε την μπερδεμένη λέξη

Στην 1^η ομάδα σε συνεργασία τα μέλη της προσπαθούν να ανασυνθέσουν τη λέξη αλλάζοντας τη θέση των καρτελών. Οι άλλες ομάδες είναι δυνατόν να παρεμβαίνουν προτείνοντας λύσεις. Το επίπεδο δυσκολίας της άσκησης μπορεί να αυξηθεί με τη χρησιμοποίηση κεφαλαίων μη τονισμένων γραμμάτων. Τέλος, αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία σύνθεσης της λέξης ένας μαθητής την πληκτρολογεί (με εμφάνιση πληκτρολογίου) στο πεδίο κειμένου και κάνει κλικ στο κουμπί «Έλεγχος».

3^η-4^η διδακτική ώρα

Αξιοποιώντας τη σχηματική αναπαράσταση των γραμμάτων όπως αυτή αναδεικνύεται στο λογισμικό Γλώσσα Α΄-Β΄ δημοτικού οι μαθητές καλούνται να δώσουν διάφορες μορφές (αντικειμένων, ζώων κτλ) στα γράμματα της ομάδα τους ή και σε άλλης, ώστε να συνθέσουν μια ζωγραφιά. Με τη χρησιμοποίηση της ηλεκτρονικής ταμπλέτας σχεδίασης με γραφίδα (ή του ποντικιού) ένας εκπρόσωπος κάθε ομάδας μπορεί να ζωγραφίσει και να προσθέσει ένα δικό του σχηματοποιημένο

χαρακτήρα στην ομαδική σύνθεση της τάξης. Η δοσμένη δραστηριότητα μπορεί ενδεικτικά να αναφέρει: «Φτιάξτε με το (v), της πεταλούδας τα φτερά, και με το (Λ), του ινδιάνου τη σκηνή».



Εικόνα 4: Ζωγραφική με το λογισμικό Revelation Natural Art



Εικόνα 5: Κονσόλα ηχογράφησης (www.musicways.gr)

Για τη δημιουργία της σύνθεσης (Εικόνα 4) αξιοποιήθηκαν στο Revelation Natural Art σε επίπεδο junior. Μετά την ολοκλήρωσή τους οι συνθέσεις των μαθητών μπορούν να εκτυπωθούν και να καρφιτσωθούν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης, να αποθηκευτούν ως εικόνες στο δικτυακό τόπο <http://www.flickr.com/>, να γίνουν ψηφιακό άλμπουμ <http://ialbum.net/> ή και να δημοσιευθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Τέλος αξιοποιώντας το δικτυακό τόπο <http://musicways.gr/> (Εικόνα 5) που παρέχει δυνατότητα ηχογράφησης με τη μέθοδο karaoke και παράλληλης μουσικής υπόκρουσης επιδιώκουμε την ανάδειξη κλίσεων και δεξιοτήτων των μαθητών που δεν είναι εύκολο να ανιχνευθούν κατά τη μαθησιακή διαδικασία. Επιλέγουμε από το μενού e-studio/karaoke studio και από τη βιβλιοθήκη Ποπ μουσικής το τραγούδι «Θα 'μαι καλό παιδί».

Κλείνουμε την «Ένταση Επιστροφής» και οι μαθητές της ομάδας που θα τραγουδήσουν φορούν τα ακουστικά τους και ενεργοποιούν το μικρόφωνο. Όταν είναι έτοιμοι, ο δάσκαλος κάνει κλικ στο κουμπί ηχογράφησης. Οι στίχοι του τραγουδιού εμφανίζονται στην οθόνη (auto cue) παράλληλα με τη ροή της μουσικής. Μετά από αρκετές δοκιμές τα παιδιά αποφασίζουν από κοινού ποιο αρχείο θα αποθηκεύσουν προκειμένου να αναρτηθεί στο δικτυακό τόπο. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία με όλες τις ομάδες μπορεί να ακολουθήσει ψηφοφορία για την ανάδειξη του καλύτερου συγκροτήματος!

5. Αξιολόγηση

Με τις προτεινόμενες δραστηριότητες οι μαθητές εμπλέκονται κατά ομάδες, αλλά και ατομικά, σε διαδικασίες που ενεργοποιούν πολλές αισθήσεις και με τρόπο παιγνιώδη αξιοποιούν τις προηγούμενες εμπειρίες τους σχετικά με τις υπό διαπραγμάτευση έννοιες, αναδομώντας την παλιά και συνθέτοντας νέα γνώση. Ταυτόχρονα, η εργασία

τους στο πλαίσιο της ομάδας προάγει τη συνεργασία, την υπευθυνότητα στην ανάληψη ρόλων, την αλληλεπίδραση με το μαθησιακό υλικό και αναδύει τη χαρά της δημιουργίας.

Ο διαδραστικός πίνακας ενισχύει τη διδακτική διαδικασία όχι μόνο επειδή διαθέτει τα εργαλεία εκείνα που θα βοηθήσουν τους μαθητές μας να εμπλουτίσουν την παρουσίασή τους και να αναδείξουν το έργο τους αλλά και δίνοντάς τους την ευκαιρία να νιώσουν ικανοποίηση, προσφέροντας την εργασία τους στην επίτευξη κοινών στόχων.

Βιβλιογραφία

- Βιβλίο Γλώσσας Α΄ τάξης δημοτικού, βιβλίο μαθητή Ο.Ε.Δ.Β.
- Βιβλίο Γλώσσας Α΄ τάξης δημοτικού, τετράδιο εργασιών Ο.Ε.Δ.Β.
- Βιβλίο δασκάλου λογισμικών Γλώσσας Α΄ - Β΄ τάξης δημοτικού
Δ.Ε.Π.Π.Σ Πληροφορικής για το δημοτικό
Δ.Ε.Π.Π.Σ. της Ελληνικής Γλώσσας για το δημοτικό
Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης
Επιμόρφωσης, ΙΤΥ, Μάιος 2008
- Κολιάδης, Ε. (1997). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη*. Τ. γ΄ Γνωστικές
θεωρίες. Αθήνα
- Ματσαγγούρας, Η. (2005). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, Στρατηγικές
Διδασκαλίας*. τ. Α΄ & Β΄, Αθήνα: Gutenberg
- Υλικό επιμόρφωσης από το πρόγραμμα «Επιμόρφωση σε εκπαιδευτικό Λογισμικό»,
Π.Ι., Νοέμβριος 2008
- Φραγκάκη, Μ. (2008), *Σχεδιασμός και Αξιολόγηση Διδακτικού Σεναρίου*
- Bigge, M. (1990). *Θεωρίες μάθησης για εκπαιδευτικούς*. Μτφρ. Α. Κάντας & Α.
Χαντζή. Αθήνα: Πατάκης
- Δικτυακός τόπος 1^ο Δημοτικού Σχολείου Σαρωνίδας. Προσπελάστηκε 6/11/2010,
από τη διεύθυνση <http://1dinars.eduportal.gr>
- Δικτυακός τόπος Musicways. Προσπελάστηκε 6/11/2010, από τη διεύθυνση
<http://musicways.gr>
- Λογισμικό ActivInspire. Προσπελάστηκε 6/11/2010, από τη διεύθυνση
<http://www.prometheanworld.com/server.php?show=nav.16874>

