

Διδάσκοντας τα Θρησκευτικά με τη χρήση των ΤΠΕ. Ενότητα «Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα», Τάξη Ε΄

Φώκου Ιωάννα¹, Τσιγκάκου Αθανασία²

jofokou@otenet.gr, atsigkakou@yahoo.gr

¹Δασκάλα, 95^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών

²Δασκάλα, 13^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών

Περίληψη

Η ταχεία ανάπτυξη των θετικών επιστημών και της τεχνολογίας αποτελούν την ουσιαστικότερη έκφραση του σύγχρονου πολιτισμού. Αυτό έχει οδηγήσει σε μια νέα πραγματικότητα όλους τους τομείς της ζωής μας. Η εκπαίδευση δεν θα μπορούσε να μην εναρμονιστεί με τα νέα δεδομένα. Σε αυτά τα πλαίσια η χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στη διδασκαλία αυξάνει την αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα διδακτικό σενάριο με τη χρήση των Τ.Π.Ε στο μάθημα των Θρησκευτικών της Ε΄ τάξης. Σκοπός είναι ένα στατικό μάθημα γνώσης να διαφοροποιηθεί –«ζωντανέψει» μέσω των Νέων Τεχνολογιών και των ποικίλων δυνατοτήτων που προσφέρει αυτό το πολυαισθητηριακό και δυναμικό μέσο για τη δημιουργία πολλών ειδών διδακτικού περιβάλλοντος.

Λέξεις κλειδιά: Θρησκευτικά, διαθεματικότητα, χρήση ΤΠΕ, διδακτικά περιβάλλοντα.

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη εποχή της ραγδαίας επιστημονικής και τεχνολογικής ανάπτυξης, της παγκοσμιοποίησης, των ποικίλων διεθνών κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, πολιτισμικών συνθηκών και του προσανατολισμού της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την εκπαίδευση (Χατζηγεωργίου, 2003), κρίνεται απαραίτητο ένα σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων με τίτλο «τεχνολογικός αλφαριθμητισμός» (Αναγνωστοπούλου & άλλοι, 2003). Για να μην θεωρείται κάποιος «τεχνολογικά αναλφάβητος» οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να εμπλέξουν τους μαθητές τους και αυριανούς πολίτες σε μια εκπαίδευση προσανατολισμένη στα τέσσερα Π, «Παιδιά, υΠολογιστές, ΕΠικοινωνία, Περιβάλλον» (Ράπτης & Ράπτη, 2004). Στο πλαίσιο αυτό και σύμφωνα με τα ΑΠΣ (Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών) και το ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών) η εκπαίδευση έχει ανθρωποκεντρική προσέγγιση, αφού το σύνθημα είναι: «πρώτα ο μαθητής» (ΔΕΠΠΣ, 2003). Ο μαθητής είναι ο πρωταγωνιστής στη διαδικασία μάθησης, είναι ενεργός και όχι παθητικός ακροατής των μαθησιακών δραστηριοτήτων, ερευνά και ανακαλύπτει τη μάθηση, απολαμβάνει τη μάθηση και χαίρεται τη ζωή στο σχολείο.

Ο ρόλος του δασκάλου επίσης στη νέα τάξη πραγμάτων επαναπροσδιορίζεται. Ο εκπαιδευτικός είναι καθοδηγητής στη μάθηση, συντονιστής της τάξης, εμπνευστής στη μαθησιακή διαδικασία, διαμεσολαβητής ανάμεσα στο μαθητή και τη γνώση, σύμβουλος-παιδαγωγός, στοχαστικός και αναστοχαστικός σε όλη τη διαδικασία της μάθησης.

Οι διαφορετικές ανάγκες κάθε μαθητή είτε λόγω ειδικών ικανοτήτων (μαθησιακές δυσκολίες, asperger, δυσλεξία, κά) είτε λόγω διαφορετικής εθνικότητας (είτε λόγω διαφορετικής θρησκείας από τη δική μας, μοιραία διαφοροποιεί τη διδασκαλία εξατομικεύοντάς τη. Το να αναγνωρίζουμε τη διαφορετικότητα των μαθητών μας βοηθά να διαφοροποιούμαστε διδακτικά στο θέμα, στα μέσα, στους στόχους, στη μεθοδολογία, ώστε

να μη μένει κανένας έξω από τη διδακτική διαδικασία (Kron & Σοφός, 2007). Αναγνωρίζει ο εκπαιδευτικός την ύπαρξη κάθε παιδιού. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται και στην έκθεση της Unesco: «Για να υπάρχουν στην τάξη πρέπει να σε έχουν αναγνωρίσει ως άτομο. Για να αναγνωρισθεί ο μαθητής ως άτομο, πρέπει ο εκπαιδευτικός να τον ακούει και να τον σεβεται».

Έχοντας αφήσει πίσω του λοιπόν το νέο σχολείο τις συμπεριφοριστικές θεωρίες μάθησης και τον παραδοσιακό τρόπο μετωπικής διδασκαλίας, επαναπροσδιορίζεται αναβαθμισμένο, μαθητοκεντρικό (Δερβίσης, 1999), ομαδοσυνεργατικό (Χατζηδήμου & Αναγνωστοπούλου, 2011) και προσεγγίζει τη γνώση εποικοδομιστικά (Vygotsky, 1978). Αυτό συνεπάγεται ότι οι ίδιοι οι μαθητές δομούν τη γνώση, αξιοποιώντας και αναδιοργανώνοντας τις γνώσεις που ήδη μεταφέρουν. Άρα μαθητές και γνώση βρίσκονται σε μία αλληλεπίδραση, σε μία «ένταση».

Για να επιτευχθεί μια πολυτροπικότητα στο κάθε φορά υπό διαπραγμάτευση γνωστικό αντικείμενο, δηλαδή για να σχηματίσει ο μαθητής νόημα μέσα από μια ποικιλία πηγών (Kress, 1997), η αξιοποίηση των ΤΠΕ ως πηγής και μέσου πληροφόρησης, καθώς και εποπτικού και επικοινωνιακού μέσου υποβοηθούν τη διδασκαλία και την ανάπτυξη μη συμβατικών τρόπων μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2004).

Όσον αφορά το μάθημα των Θρησκευτικών, το οποίο επιλέξαμε για τη διδασκαλία μας, σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα σπουδών, τα περιεχόμενα του μαθήματος αυτού δε «δίνονται» ως απλές πληροφορίες. Θεωρείται αναγκαίο η διδασκαλία μεθοδολογικά να ξεκινάει από τις εμπειρίες και τα βιώματα των μαθητών, να ενεργοποιεί και να θέτει προβληματισμούς, να μην προσφέρει έτοιμες απαντήσεις και να δημιουργεί ευκαιρίες για διερευνητική μάθηση από τους ίδιους τους μαθητές (Οικονόμου, 2005). Συνήθως, όμως, στο συγκεκριμένο μάθημα η διδασκαλία δε γίνεται με τη χρήση των ΤΠΕ ή αν γίνεται, περιορίζεται στην παρουσίαση εικόνων ή ανάγνωσης κειμένων και όχι διαδραστικά με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Αυτή την ενεργοποίηση, σε ένα «στατικό» καθαρά γνωσιολογικού χαρακτήρα μάθημα, μεταφέρουμε μέσω της εργασίας μας αυτής.

Πορεία διδασκαλίας

Τίτλος σεναρίου: Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα

Τάξη αναφοράς και εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα:

Οι γνωστικές περιοχές που εμπλέκονται στη διαδικασία είναι τα Θρησκευτικά της Ε' τάξης (μάθημα 4.7) αλλά και το μάθημα 4.3 (Αγία Σοφία: Ένα θαύμα τέχνης), η Ιστορία (μάθημα 15 : Η Αγία Σοφία, ένα αριστούργημα της αρχιτεκτονικής , τα Εικαστικά (ενότητα: Ψηφιδωτά), τα Μαθηματικά (συγκεκριμένα γεωμετρικά σχήματα- μοτίβα), οι ΤΠΕ. Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με τα ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ, εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας του μαθήματος των Θρησκευτικών της Ε' τάξης, της Ιστορίας, των Εικαστικών και οι στόχοι του άπτονται του αντίστοιχου αναλυτικού προγράμματος των Θρησκευτικών.

Συμβατότητα με το πρόγραμμα σπουδών

Το συγκεκριμένο μάθημα ανήκει στο Δ' κεφάλαιο του ΑΠΣ: «Δημιουργώντας έναν όμορφο κόσμο», ακολουθεί το μάθημα: «Τοιχογραφίες που διηγούνται πολλά» και ακολουθείται από το μάθημα: «Μικροτεχνήματα». Ως προς το ΔΕΠΠΣ υπηρετεί θεμελιώδεις έννοιες διαθεματικής προσέγγισης, όπως: *χώρος* (Βυζάντιο/ Ελλάδα εκκλησίες, μοναστήρια) - *χρόνος* (από τα ελληνιστικά και ρωμαϊκά χρόνια μέχρι και σήμερα) - *επικοινωνία* (οι μαθητές

συζητούν για τα ψηφιδωτά που βλέπουν, σχολιάζουν τη θεματολογία των ψηφιδωτών ανάλογα με την ιστορική περίοδο, τα περιγράφουν) - *αλληλεπίδραση* (οι μαθητές αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και ταυτόχρονα έρχονται σε επαφή με τεχνικές ψηφιδωτών, δημιουργούν και τα ίδια σε ομάδες, συζητούν τα βήματα και δημιουργούν και τα ίδια ψηφιδωτά με διάφορα υλικά) - *ομοιότητα- διαφορά και μεταβολή* (σύγκριση ψηφιδωτών ανάλογα με την ιστορική περίοδο, σύγκριση θεματολογίας ανάλογα με τη θρησκεία, διαφορές όσον αφορά στη χρήση ψηφιδωτών, π.χ. από διακοσμητικές τοιχογραφίες ή επιδαπέδια σε εκκλησίες...κ.ά.) - *πολιτισμός, διαπολιτισμικότητα* (η σημασία των ψηφιδωτών ως έργα τέχνης σε μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, η αναγνώρισή τους διεθνώς, η καταστροφή πολλών εξ αυτών όπως π.χ. αυτά της Αγίας Σοφίας από τους Τούρκους και η προσπάθεια διάσωσης τους τις τελευταίες δεκαετίες).

Μέθοδος διδασκαλίας

Το παρόν σενάριο βασίζεται στις αρχές του γνωστικού επικοδομισμού του Piaget (Μπαστέας 2002), σύμφωνα με τον οποίο η μάθηση δεν είναι μόνο παιδαγωγικό, αλλά και ψυχολογικό φαινόμενο. Η οικοδόμηση της γνώσης περνάει από διάφορες μεταβατικές φάσεις. το παιδί αναπτύσσει τη λογική και επιστημονική του σκέψη εξελικτικά, κατασκευάζοντας τη γνώση με το δικό του τρόπο ως ενεργητικό υποκείμενο. Σημαντικός παράγοντας σε αυτή τη διαδικασία, είναι το πλούσιο σε εξωτερικά ερεθίσματα περιβάλλον με τα οποία αλληλεπιδρά ο μαθητής. Επίσης ο μαθητής λειτουργεί ανακαλυπτικά απέναντι στη γνώση (Bruner, 1966). Ο ρόλος του δασκάλου είναι καθοδηγητικός, συντονιστικός, εμπνευστικός.

Όσον αφορά τη μεθοδολογική προσέγγιση, στο συγκεκριμένο σενάριο θεωρήθηκε σκόπιμη η εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου που βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης του κοινωνικού επικοδομισμού (Vygotski, 1978), κατά την οποία οι μαθητές αλληλεπιδρούν κοινωνικά μεταξύ τους, συνεργάζονται και αποδέχονται ο ένας τη γνώμη του άλλου. Μεγάλη έμφαση δίνεται στη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης (Vygotsky, 1978) που ωθεί τους μαθητές να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις δυνατότητές τους.

Στην εκπόνηση του σχεδίου αυτού λήφθηκε υπόψη και το αθροιστικό μοντέλο μάθησης του Gagne', που προσομοιάζει τον ανθρώπινο εγκέφαλο με ένα σύστημα ηλεκτρονικού υπολογιστή ο οποίος προσλαμβάνει, επεξεργάζεται, κωδικοποιεί και παράγει αντιδράσεις (Τσακίρη & Καπετανίδου, 2007). Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Συγκεκριμένα με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών, αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές. Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην τάξη ο δάσκαλος έχει στα χέρια του ένα πολύτιμο εργαλείο προκειμένου να γίνουν απολύτως κατανοητές οι βασικές έννοιες της διδακτικής ενότητας με την αυθόρμητη και ενεργή συμμετοχή του ίδιου του μαθητή στην ανακάλυψη της γνώσης. Ο υπολογιστής λοιπόν προσφέρει -πέραν της φυσικής παρουσίας του δασκάλου, της παρουσίας του πίνακα και των όποιων εποπτικών μέσων- ένα επιπλέον μαθησιακό περιβάλλον ένα ακόμα εποπτικό μέσο ελκυστικό και χρήσιμο για την προσέγγιση και απόκτηση της γνώσης. Άλλωστε δεν είναι λίγες φορές που διαπιστώνουμε την αναποτελεσματικότητα της διδασκαλίας μας στηριζόμενοι στα συμβατικά εποπτικά μέσα που υπάρχουν δεν βοηθούν στην εδραίωση της νέας γνώσης. Η επιλεκτική δε συμμετοχή κυρίως των ικανών μόνο μαθητών στις διαδικασίες αυτές και η παραίτηση των αδύνατων από κάθε μαθησιακή διαδικασία είναι προβλήματα υπαρκτά που αντιμετωπίζει ο εκπαιδευτικός καθημερινά.

Οι νέες τεχνολογίες έρχονται να προσφέρουν ένα ακόμη χέρι βοήθειας για να γίνει ουσιαστική η απόκτηση της γνώσης και να εντάξουν όλους τους μαθητές στην μαθησιακή διαδικασία ανεξάρτητα από φύλο και μορφωτικό - κοινωνικό επίπεδο. Μέσα σ' ένα περιβάλλον κατάλληλα διαμορφωμένο οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες προχωρούν βήμα-βήμα στην ανακάλυψη της γνώσης με την πρόθυμη καθοδήγηση του δασκάλου.

Γενικός σκοπός

Σκοπός του σχεδίου διδασκαλίας είναι οι μαθητές, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες να γνωρίσουν την τεχνική των ψηφιδωτών, να ακολουθήσουν την εξέλιξή τους στο χρόνο από την αρχαιότητα στο χριστιανικό Βυζάντιο και στο σήμερα, να αναγνωρίσουν τη θέση τους στη ζωή της Εκκλησίας και να εκτιμήσουν την αξία τους ως πολιτισμική κληρονομιά.

Στόχοι ως προς την χρήση των ΤΠΕ

Μέσω της αξιοποίησης των ΤΠΕ στο μάθημα των θρησκευτικών, η οποία παρέχει δυνατότητες αναπαράστασης εννοιών και διαδικασιών, οι μαθητές εντρυφούν στη χρήση πολλαπλών αναπαραστάσεων της ίδιας γνώσης σε διαφορετικά επίπεδα περιγραφής από το θεωρητικό μέχρι το πρακτικό. Συγκεκριμένα με την προβολή της παρουσίασης (Power Point) για την ιστορία των ψηφιδωτών στο χώρο και στο χρόνο επιτυγχάνεται η αναπαράσταση της έννοιας του ψηφιδωτού. Η χρήση του λογισμικού HotPotatoes δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, αφού κατακτήσουν τη γνώση και τις βαθιές σχέσεις των εννοιών, να την χρησιμοποιήσουν «παίζοντας» ώστε να εδραιωθεί η νέα γνώση.

Επιπλέον με τη χρήση σχετικής ιστοσελίδας του διαδικτύου για τη δημιουργία ψηφιδωτών, παρέχεται στους μαθητές η δυνατότητα να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιδωτό ψηφιακά χωρίς να τους απασχολούν διάφορα τεχνικής φύσεως θέματα (όπως το μέγεθος της ψηφίδας ή η επεξεργασία της) αφού αυτά παρέχονται από το λογισμικό. Παράλληλα παρέχεται μια ευρεία γκάμα χρωμάτων για να μπορέσουν τα παιδιά να πετύχουν το αισθητικό αποτέλεσμα που θέλουν. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να επιλέξουν το φόντο (πλέγμα) πάνω στο οποίο θέλουν να δουλέψουν (αν θα είναι τετραγωνισμένο, ή χωρισμένο σε τρίγωνα ή ακόμη και λευκό). Ένα σημαντικό πλεονέκτημα επίσης, είναι και το γεγονός πως το έργο που δημιουργείται από τα παιδιά στην ιστοσελίδα μπορεί να αποθηκευτεί σε οποιοδήποτε έγγραφο του Word και να επαναφερθεί στη ιστοσελίδα για περαιτέρω επεξεργασία σε επόμενο μάθημα.

Πρωτοτυπία

Το καινοτόμο κομμάτι στη διδασκαλία αυτή είναι η αξιοποίηση των ΤΠΕ στο μάθημα των Θρησκευτικών, το οποίο συνήθως γίνεται δασκαλοκεντρικά με μετωπική διδασκαλία και αρκετές φορές δεν αφιερώνεται ο χρόνος που του αναλογεί σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Τα παιδιά καλούνται, μέσω των νέων τεχνολογιών και της χρήσης διαδραστικών παιχνιδιών καθώς και του διαδικτύου, να εμπλακούν στη διαδικασία κατάκτησης της γνώσης. Με την αξιοποίηση των λογισμικών αποφεύγεται η μονοτονία του τρόπου επεξεργασίας των θεμάτων, αφού η διαφορετική οργάνωση και μέθοδος μπορούν να εξυπηρετήσουν κάθε φορά άλλους στόχους. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι το HotPotatoes (JQuiz, JCross). Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε μία κατάλληλη εφαρμογή του διαδικτύου για τη δημιουργία ψηφιδωτών.

Μαθησιακές δραστηριότητες

Αξιοποίηση πρότερων γνώσεων μαθητών: Οι μαθητές έχουν έρθει ήδη σε επαφή με τα ψηφιδωτά τόσο στο μάθημα της Ιστορίας της Δ' τάξης, όσο και στο μάθημα της Ιστορίας της Ε' (Η βυζαντινή τέχνη), και στα Εικαστικά της Ε' (ενότητα: Ψηφιδωτά). Γνωρίζουν τη λειτουργία των μοτίβων από τα Μαθηματικά τόσο της Ε' όσο και των προηγούμενων τάξεων. Επίσης έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, την πλοήγηση στο διαδίκτυο και με τα συγκεκριμένα λογισμικά.

Ανάλυση

Δραστηριότητα 1^η

Με τους μαθητές πηγαίνουμε στην αίθουσα υπολογιστών του σχολείου. Εκεί χωρίζονται σε 5 ομάδες των 4 ατόμων. Κάθε ομάδα ανοίγει τον υπολογιστή της. Από την επιφάνεια εργασίας ανοίγουν ένα αρχείο μορφής Word με ονομασία «Φύλλο Εργασίας-Ψηφιδωτά» και ακολουθούν τα βήματα-δραστηριότητες. Με τον τίτλο του μαθήματος να λειτουργεί ως προοργανωτής (Ausubel 1963) προβάλλεται μία παρουσίαση Power-Point που περιέχει εικόνες ψηφιδωτών από διαφορετικές ιστορικές περιόδους από τα αρχαία χρόνια, την ελληνιστική περίοδο, τη βυζαντινή με απεικονίσεις αυτοκρατόρων, στρατηλατών, διακοσμητικών μοτίβων, αγίων. Οι μαθητές καλούνται να συζητήσουν στα πλαίσια της ομάδας τους τις διαφορετικές απεικονίσεις ψηφιδωτών που είδαν, να αναγνωρίσουν την ιστορική περίοδο στην οποία ανήκουν. Συζητούν στις ομάδες τους και κατόπιν καλούνται να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας που υπάρχει και σε έντυπη μορφή μπροστά από κάθε ομάδα. Ολοκληρώνοντας καταθέτουν στην ολομέλεια τις διαπιστώσεις τους.

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης τις διαπιστώσεις της. Με τη τεχνική των ερωτήσεων - απαντήσεων οι μαθητές ανταλλάσσουν απόψεις και ταξινομούν τα ψηφιδωτά τόσο χρονικά/ιστορικά όσο και θεματολογικά. Τα συγκρίνουν και εντοπίζουν ομοιότητες/διαφορές, καθώς και το ρόλο τους κάθε φορά στο πολιτικό, κοινωνικό και θρησκευτικό γίγνεσθαι. Εμείς καταγράφουμε τις απόψεις τους στον πίνακα.

Δραστηριότητα 2^η

Αξιοποιώντας την πρότερη γνώση των μαθητών πάνω στο θέμα και την παραπάνω δραστηριότητα που καταδεικνύει την αξία των ψηφιδωτών, τη συνέχειά τους στο χώρο και το χρόνο, άρα τη σημασία τους στον πολιτισμό, διασαφηνίζεται η θεματολογία και η χρήση τους.

Δραστηριότητα 3^η

Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε διαδραστικό παιχνίδι ερωτήσεων, με εικόνες, για το είδος των ψηφιδωτών, μέσω ηλεκτρονικής εφαρμογής δημιουργημένης από το εκπαιδευτικό λογισμικό HotPotatoes (JQuiz). Επικοινωνούνται τα αποτελέσματα της δραστηριότητας στην ολομέλεια.

Δραστηριότητα 4^η

Γίνεται ανάγνωση της αντίστοιχης ενότητας από το σχολικό εγχειρίδιο και στη συνέχεια ακολουθεί η συμπλήρωση ηλεκτρονικής εφαρμογής σταυρόλεξου δημιουργημένου από το εκπαιδευτικό λογισμικό HotPotatoes (JCross).

Δραστηριότητα 5^η

Η τελευταία δραστηριότητα περιλαμβάνει την κατασκευή ψηφιδωτού, όπου οι μαθητές καλούνται να πατήσουν έναν σύνδεσμο στο Φύλλο Εργασίας τους, με τον οποίο θα βρεθούν σε ένα πλέγμα, όπως παρουσιάζεται στο Σχήμα 1, για να δημιουργήσουν το δικό τους ψηφιακό ψηφιδωτό, διαλέγοντας ψηφιδωτά γεωμετρικά, της ρωμαϊκής και ελληνιστικής εποχής. Το ψηφιδωτό εδώ είναι απλό χωρίς να γίνεται λόγος για σχήμα και μέγεθος ψηφιδωτών.



Σχήμα 1. Κατασκευή ψηφιδωτού

Επεκτασιμότητα

Χωρισμένοι σε ομάδες και αξιοποιώντας τις δυνατότητες κάθε μέλους της, οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν τη δική τους προβολή παρουσίασης ψηφιδωτών επιλέγοντας διαφορετικές γνωστικές περιοχές π.χ. Μαθηματικά, Ιστορία, Εικαστικά, Θρησκευτικά.

Τρόπος οργάνωσης διδασκαλίας και ρόλοι μαθητών και εκπαιδευτικού

Η διδασκαλία λαμβάνει χώρα στην αίθουσα των υπολογιστών και δεν είναι μετωπική. Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε ομάδες, λειτουργούν ομαδοσυνεργατικά (Ματσαγγούρας, 2000), εργάζονται στους κόλπους της ομάδας και τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει κάθε ομάδα διαχέονται στην ολομέλεια από τον εκπρόσωπο της κάθε μιας (Τοδούλου, 2011).

Οι μαθητές γίνονται μικροί ερευνητές της γνώσης μέσα από τις διαδραστικές δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουν (Διαμαντάκη κ.ά., 2001) και μέσω ερωτοαποκρίσεων και διαλόγου καταλήγουν στη διατύπωση των συμπερασμάτων τους. Επίσης σκέφτονται κριτικά και αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, (Βρεττός & Καψάλης, 1994), δοκιμάζουν και πειραματίζονται (Παρατηρητήριο Εκπαίδευσης, 2001). Ο ρόλος του δασκάλου είναι διαμεσολαβητικός μεταξύ των μαθητών και του διδακτικού αντικειμένου. Οι δραστηριότητες είναι δομημένες με ευέλικτο τρόπο, ώστε ο ίδιος ο εκπαιδευτικός να είναι συνδιαμορφωτής του υλικού και να μη βασίζεται μόνο σε ό,τι προτείνει και προσφέρει το σχολικό εγχειρίδιο (Φλουρής, 2002). Επίσης η διδασκαλία περιέχει ανατροφοδοτικό χαρακτήρα με δραστηριότητες αξιολόγησης μεταγνωστικού χαρακτήρα. Οι νέες τεχνολογίες έρχονται να προσφέρουν ένα ακόμη χέρι βοήθειας για να γίνει ουσιαστική η απόκτηση της γνώσης και να εντάξουν όλους τους μαθητές στην μαθησιακή διαδικασία ανεξάρτητα από φύλο και μορφωτικό-κοινωνικό επίπεδο. Μέσα σε ένα περιβάλλον κατάλληλα διαμορφωμένο οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες και προχωρούν βήμα-βήμα στην ανακάλυψη της γνώσης με την πρόθυμη καθοδήγηση του δασκάλου.

Εκτιμώμενη διάρκεια

90 λεπτά (μία διδακτική ώρα των Θρησκευτικών και μία διδακτική ώρα Αισθητικής Αγωγής για την κατασκευή ψηφιδωτών)

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Μετά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων αξιολογούμε εάν αυτές ήταν ανάλογες με την ηλικία των παιδιών καθώς επίσης και με τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Αν τα λογισμικά που επιλέχθηκαν ήταν φιλικά για τα παιδιά και κατάλληλα για το διδακτικό σενάριο και τις δραστηριότητες. Αν οι δραστηριότητες ήταν οργανωμένες με τρόπο εύληπτο από όλο το μαθητικό δυναμικό ώστε να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις τους. Εάν επιτεύχθηκαν οι στόχοι που τέθηκαν στην αρχή. Τέλος αποτιμάται κατά πόσο οι μαθητές ωφελήθηκαν τόσο σε γνωστικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο ΤΠΕ.

Συμπεράσματα

Με την ανατροφοδότηση που λάβαμε με το πέρας της διδασκαλίας, κατέστη σαφές ότι τόσο ο σκοπός όσο και οι επιμέρους στόχοι της διδασκαλίας του μαθήματος των Θρησκευτικών «Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα» είχαν επιτευχθεί. Οι μαθητές ήταν ενθουσιασμένοι που ένα μάθημα αμιγώς γνωσιολογικού χαρακτήρα και, συνήθως, «στατικής» διδασκαλίας μετατράπηκε σε έναν περίπατο μέσα στην ιστορία και τεχνοτροπία των ψηφιδωτών. Δημιούργησαν οι ίδιοι στον υπολογιστή τους το δικό τους ψηφιδωτό με χρώματα και σχέδιο πρωτότυπο, της αρέσκειάς τους. Ενώνοντας διαθεματικά τα Θρησκευτικά με τα Εικαστικά, αλλά και τα Μαθηματικά, χρησιμοποιώντας δημιουργικά διαδραστικά λογισμικά και το διαδικτυο, χωρίς την αποκλειστική χρήση του διδακτικού εγχειριδίου ως μοναδικό μέσο απόκτησης της γνώσης, οι μαθητές κατέκτησαν, ο καθένας στο βαθμό των δυνατοτήτων του, το διδαχθέν αντικείμενο. Μάλιστα, αξίζει να αναφερθεί, ότι ήθελαν να κατατάξουν και τα δικά τους «ψηφιδωτά» σε κατηγορίες και να τα εκτυπώσουν για τη διακόσμηση της αίθουσας διδασκαλίας.

Αναφορές

- Βρεττός, Ι. (2005). *Θεωρίες της αγωγής*, τόμος Α', Αθήνα.
- Βρεττός, Ι. & Καμάλης, Α. (1994) *Αναλυτικά προγράμματα*. Θεσσαλονίκη: Art of text.
- ΔΕΠΠΣ (2003). ΦΕΚ, τ. Β., α.φ. 303 και 304/13-03-2003.
- Δερβίσης, Σ. (1999). *Σύγχρονη γενική μεθοδολογία της διδασκαλίας*. Θεσσαλονίκη: αυτοέκδοση
- Διαμαντάκη, Κ., κ.ά. (2001). *Νέες τεχνολογίες και παλαιοί φόβοι στο σχολικό σύστημα*, Αθήνα: Παπαζήση.
- Εικαστικά Ε' - Στ' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΠΥΓΕ Διόφαντος.
- Θρησκευτικά Ε' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΠΥΓΕ Διόφαντος.
- Ιστορία Ε' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΠΥΓΕ Διόφαντος.
- Καρατάσιος Γ. κ.ά. (2008). Μαθηματικά, μια από τις μείζονες δυνάμεις που γέννησαν τον σύγχρονο κόσμο. *Επιστημονικό βήμα του δασκάλου*, 9, 138-144.
- Kron, F. & Σοφός, Α. (2007). *Διδακτική των μέσων. Νέα μέσα στο πλαίσιο διδακτικών και μαθησιακών διαδικασιών*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιους»*. Στο διήμερο επιστημονικό συμπόσιο: *Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας - Τάσεις και εφαρμογές*, Θεσσαλονίκη, (σ. 7-18).
- Μπασέτας, Κ. (2002) *Ψυχολογία της μάθησης*. Αθήνα: Ατραπός.
- Οικονόμου, Γ. *Θρησκευτικά Δημοτικού*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2005) *Επιμόρφωση σχολικών συμβούλων και εκπαιδευτικών πρωτοβάθμιας και προσχολικής εκπαίδευσης στο ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ*. Αθήνα, 17-27.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Α': Γενικό μέρος*. Αθήνα, 1-10, 41-43.

- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2011). Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Β': Ειδικό μέρος. Αθήνα, 109-129.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου. Τομέας εκπαιδευτικής τεχνολογίας. ομάδα επιμόρφωσης ΤΠΕ (2008) θέμα Τέχνη Δημοτική Εκπαίδευση, 109-113
- Παρατηρητήριο της Εκπαίδευσης (2001). *Νέες τεχνολογίες της πληροφορίας στη σχολική εκπαίδευση*, Αθήνα: Ίδρυμα μελετών Λαμπράκη.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*, τόμος Α', Αθήνα.
- Τοδούλου, Μ. (2011). *Προσεγγίζοντας την εκπαιδευτική ομάδα*, Μ.Π.Ε, 1-18.
- Τσακίρη, Δ. & Καπετανίδου, Μ. (2007). Θεωρίες μάθησης και δημιουργική-κριτική σκέψη. Στο Β. Κουλαϊδής (επ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης*. Αθήνα: ΟΕΠΕΚ.
- Unesco (2002). *Εκπαίδευση: Έκθεση της Διεθνούς Επιτροπής για την εκπαίδευση στον 21^ο αιώνα υπό την προεδρία του J. Delors*. Αθήνα: Gutenberg.
- Φλουρής, Γ. (2002). *Αναζητώντας ένα νέο πλαίσιο διαμόρφωσης αρχών σχολικής μάθησης και διδασκαλίας: Επιπτώσεις στην εκπαιδευτική έρευνα*, στο βιβλίο: Κέντρο Εκπαιδευτικής Έρευνας, Μάθηση και διδασκαλία, Αθήνα: Σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις, 29-31.
- Χατζηγεωργίου, Γ. (2003). *Πρόταση για ένα σύγχρονο αναλυτικό πρόγραμμα*, Αθήνα: Ατραπός.
- Χατζηδήμου, Δ. & Αναγνωστοπούλου, Μ. (2011). *Οι ομάδες εργασίας των μαθητών στην εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: αφοί Κυριακίδη.
- Ausubel, D. (1963) *Το μοντέλο της λεκτικής μάθησης με νόημα*. Παιδαγωγική ψυχολογική εγκυκλοπαίδεια-Λεξικό. 1990. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2174-2175.
- Bandura, A., & Schunk, D. (1981). Cultivating competence, self-efficacy, and intrinsic interest through proximal self motivation. *Journal of personality and social psychology*, 41, 586-598.
- Bruner, J.S. (1966). *Learning about learning. A conference report*. US Department of Health, Education and Welfare, cooperative research monograph No 15, 118-120.
- Kress, G. (1997). *Before writing. Rethink the paths to literacy*. London: Routledge.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*, Cambridge: Harvard University Press.