

«ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ»

Θεοδώρα-Αγγελική Απαρτόγλου
Καθηγήτρια Γαλλικών,
Μεταπτυχ. φοιτήτρια ΠΤΔΕ Αθηνών
sozoras@hotmail.com

Χρίστος Κακαβάς
Δάσκαλος,
Μεταπτυχ. Φοιτητής ΠΤΔΕ Αθηνών
ckakavas@primedu.uoa.gr

Νίκος Κομματάς
Δάσκαλος,
Μεταπτυχ. Φοιτητής ΠΤΔΕ Αθηνών
nkomatas@primedu.uoa.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ταξίδι στο Αιγαίο» είναι μια υπερμεσική εφαρμογή (κτισμένο σε Visual Basic), που προσεγγίζει διαθεματικά το Αιγαίο Πέλαγος. Απευθύνεται σε μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης του Δημοτικού σχολείου οι οποίοι μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, προσεγγίζουν το χώρο του Αιγαίου με έναν τρόπο «ξεχωριστό».

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: εκπαιδευτικό λογισμικό, διαθεματική προσέγγιση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, Visual Basic

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Βασικός σκοπός είναι να μπορέσουν τα παιδιά να εκφράσουν, μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους, να αναπτύξουν την κριτική τους σκέψη και τις συνεργατικές τους δεξιότητες, προσεγγίζοντας την ιδιαίτερη αυτή περιοχή της Ελλάδας, με τρόπο φυσικό, βιωματικό, «διαφορετικό». Να έρθουν σε επαφή με την λογοτεχνία τη σχετική με το Αιγαίο, να τραγουδήσουν, να χορέψουν, να συνθέσουν οι ίδιοι τα δικά τους ποιήματα και τραγούδια, να επικοινωνήσουν με νησιώτικα σχολεία και να ανταλλάξουν επισκέψεις. Στην παρούσα εργασία επιχειρείται μια παρουσίαση της εφαρμογής

ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Εισαγωγή: Η αρχή σαν ένα είδος αφόρμησης θα λέγαμε, γίνεται μέσα από ένα τραγούδι νησιώτικο που συνοδεύεται από χαρακτηριστικές αιγαιοπελαγίτικες εικόνες. Με το τέλος του τραγουδιού, έρχεται η παρουσίαση του θέματος και η είσοδος στις δραστηριότητες. Έτσι, έχουμε την εμφάνιση μιας κεντρικής φόρμας δραστηριοτήτων (σχ.1), χωρισμένο σε πέντε άξονες, κόμβους. Τα παιδιά μπορούν να αρχίσουν την εφαρμογή από οποιονδήποτε κόμβο αυτά επιθυμούν. Υπάρχουν γραπτές οδηγίες για κάθε δραστηριότητα, λύνοντας οποιαδήποτε απορία των μαθητών στο τι πρέπει να κάνουν.



Σχήμα 1. Η κεντρική φόρμα της εφαρμογής

Δραστηριότητες:

Α) Ταξιδεύοντας στο Αιγαίο

Ταξίδι στο Αιγαίο: Τα παιδιά πρέπει να ακολουθήσουν το ταξίδι ενός πλοίου με αφετηρία το λιμάνι του Πειραιά. Περνούν από νησιά του Αιγαίου. Πρώτη τους στάση το νησί ...

Σέριφος: Βλέπουν φωτογραφία με ηλιοβασίλεμα στο νησί και σχετικούς στίχους του Ελύτη. Καλούνται να γράψουν στίχους άλλων ποιητών για το ηλιοβασίλεμα(σχ.2)

Σύρος: Στη συνέχεια, βλέπουν κι άλλα ηλιοβασιλέματα και καλούνται να γράψουν δικούς τους στίχους, για το ηλιοβασίλεμα, στο αντίστοιχο πλαίσιο κειμένου που εμφανίζεται.

Σαντορίνη – Ελύτης: Εδώ, τα παιδιά καλούνται να διαβάσουν στίχους του Ελύτη και σύροντας το ποντίκι, να τοποθετήσουν τους στίχους αυτούς κάτω από τα νησάκια που κατά τη γνώμη τους ταιριάζουν, δικαιολογώντας την άποψή τους.

Ρόδος – Γένεσις: Γίνεται παρουσίαση του Οδυσσέα Ελύτη με την επίσκεψη σε μια ιστοσελίδα, ενώ τα παιδιά μπορούν να διαβάσουν και να τραγουδούν μελοποιημένα ποιήματά του, που βρίσκονται στα αναγνωστικά του δημοτικού(σχ.3). Ο δάσκαλος με τους μαθητές ασχολούνται με το καταπληκτικό ποίημα «η Γένεσις» απόσπασμα από το «Άξιον εστί».

Το ταξίδι συνεχίζεται και σε κάθε σταθμό πλέον, εμφανίζονται στο αριστερό άκρο της οθόνης στίχοι οι οποίοι, όταν το караβάκι φτάσει στο τέλος του ταξιδιού, μας δίνουν ολοκληρωμένο το ποίημα του Κ. Βάρναλη: «Να σ' αγναντεύω θάλασσα». Διαβάζουν το ποίημα του Βάρναλη (από το καινούριο ανθολόγιο της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού) και εργάζονται με σχετικές δραστηριότητες σε Word και Paint.



Σχήμα 2. Ηλιοβασίλεμα στη Σέριφο



Σχήμα 3. Ελύτης «Η Γένεσις»

Β) Γεωγραφία του Αιγαίου

Θάλασσες: Τα παιδιά σύροντας με το ποντίκι πρέπει να βάλουν ονόματα των πελάγων στα κουτάκια που ταιριάζουν.

Νησιωτικά συμπλέγματα: Κάτι παρόμοιο κάνουν κι εδώ μόνο που αντί για πελάγη έχουμε νησιώτικα συμπλέγματα.

Ονόματα νησιών: Στη συνέχεια, συμπληρώνουν με Drag@drop τα κουτιά με τα αντίστοιχα νησιά.

Γ) Η Τέχνη του Αιγαίου

Κυκλαδίτικα ειδώλια: Τα παιδιά αντιστοιχούν μορφές ειδωλίων σε κάθε επιγραφή.

Αγάλματα: Εδώ, τα παιδιά καλούνται να παρατηρήσουν δύο αγάλματα που βρέθηκαν στη Δήλο και να καταγράψουν τις πιο σημαντικές διαφορές τους. Κατόπιν, μπορούν να επισκεφθούν ιστοσελίδα με την ιστορία της Δήλου.

Θαλασσογραφίες: Συνδυασμός τέχνης με την ιστορία. Ορμώμενα απ' τους δύο πίνακες που παριστάνουν σημαντικές ιστορικές στιγμές, αναφέρουν τα αντίστοιχα γεγονότα στα πλαίσια κειμένου που εμφανίζονται.

Πίνακες ζωγραφικής: Παρουσιάζονται πίνακες ζωγραφικής και τα παιδιά καλούνται να καταγράψουν διαφορές στην τεχνοτροπία, και να ζωγραφίσουν με όποια τεχνοτροπία επιθυμούν.

Καράβια του Αιγαίου: Οι μαθητές πηγαίνουν στα αντίστοιχα πλαίσια, τα ονόματα των καραβιών. Γνωρίζουν έτσι σημαντικούς τύπους αιγαίοπελαγίτικων σκαριών.

Κατασκευή ιστοφόρων: Συμπληρώνουν το παζλ ενός γνωστού ιστοφόρου.

Δ) Η αρχιτεκτονική των νησιών

Νησιά: Παρατηρώντας χαρακτηριστικές εικόνες από νησιώτικα χωριά, καταγράφουν ομοιότητες – διαφορές σχετικά με την ιδιότυπη αρχιτεκτονική των νησιών.

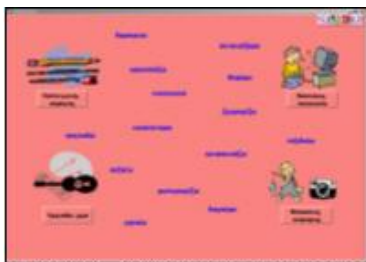
Εικόνες: Στη συνέχεια, παρατηρούν άλλες αρχιτεκτονικές ιδιαιτερότητες των νησιών.

Ε) Καθημερινή ζωή

Ασχολίες 1: Τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τις καθημερινές ασχολίες των νησιωτών.

Ασχολίες 2: Συνέχεια της προηγούμενης.

Πανηγύρια-γιορτές: Γίνεται μια παρουσίαση γιορτών και πανηγυριών σε νησιά του Αιγαίου, μέσα από μια μικρή ιστορία, με φωτογραφίες και μουσική.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ

Σχήμα 4. Η φόρμα των δημιουργιών



Σχήμα 5. Τραγουδάμε - χορεύουμε

Φτάνουμε στον τελευταίο άξονα δραστηριοτήτων (σχ.4), που έχει να κάνει με καλλιτεχνικές κατασκευές και διασχολική-μαθητική επικοινωνία.

Καλλιτεχνικές ανησυχίες: Δραστηριότητες σχετικές με την τέχνη (ζωγραφική, κολάζ, φωτογραφία, αγγειοπλαστική).

Επισκέψεις – επικοινωνία: Διαδικτυακή επικοινωνία των μαθητών με σχολεία νησιωτικών περιοχών και οργάνωση επισκέψεων.

Τραγούδια – χοροί: Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με αιγαιοπελαγίτικα τραγούδια και προσπαθούν να μάθουν να χορεύουν νησιώτικους χορούς(σχ.5).

Θαλασσινές αναμνήσεις: Παρουσιάζουν κάποιο αιγαιοπελαγίτικο νησί που έχουν επισκεφθεί στο παρελθόν.

Έξοδος: Πατώντας το κουμπί της εξόδου μπορούμε να βγούμε από την εφαρμογή όποτε το επιθυμούμε.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η εφαρμογή δίνει σημασία στην αυτενέργεια του μαθητή, στην καλλιέργεια δεξιοτήτων ενεργού αναζήτησης της πληροφορίας, στη συνεργασία προκειμένου να παραχθεί και να παρουσιαστεί ομαδικό έργο, ενώ αξιοποιεί τις νέες τεχνολογίες και τις ανάγκες των μαθητών για δημιουργία, εξυπηρετώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τις σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις της γνώσης.