

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΤΙΤΛΟΣ: Οι άθλοι του Ηρακλή

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ: Το σενάριο αφορά τις γνωστικές περιοχές :α) της Ιστορίας, καθότι αποτελεί ενότητα του βιβλίου Ιστορίας της Γ' τάξης, β) της Γλώσσας αφού αφορά στην χρήση προφορικού και γραπτού λόγου, και γ) προωθεί την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πράξη χρησιμοποιώντας περιβάλλοντα διερεύνησης και ανακάλυψης.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΠΣ

Το σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το ΑΠΣ εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας του βιβλίου Ιστορίας και οι στόχοι άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος της Ιστορίας. Ταυτόχρονα αξιοποιούνται παιδαγωγικά τεχνολογικά εργαλεία των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πρακτική.

ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ:

Το σενάριο και οι δραστηριότητες απευθύνονται σε μαθητές της Γ' τάξης δημοτικού. Αναφέρεται στο μάθημα της Ιστορίας και ειδικότερα στη διδακτική ενότητα «Ο Ηρακλής»,*βλέπε βιβλίο Ιστορίας Γ' τάξη, τεύχος α', ενότητα β', σ.21-38.*

ΓΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΡΟΤΕΡΕΣ ΙΔΕΕΣ Ή ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ

Γνωρίζουν την έννοια μύθος, και τη διαφορά από το παραμύθι και το ρόλο ενός ήρωα στην ιστορία.

Ως προς τις ΤΠΕ

Τις βασικές δεξιότητες του Η/Υ, μπορούν να γράφουν ένα μικρό κείμενο, να εισάγουν εικόνα

Έχουν αποκτήσει δεξιότητες πλοήγησης στο διαδίκτυο

Έχουν εξοικειωθεί με το περιβάλλον των παραπάνω λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν.

Μπορούν να συνεργάζονται σε ομάδες των δύο-τριών ομάδων.

ΣΚΟΠΟΣ Αναγράφεται ο βασικός σκοπός του μαθήματος από το σχ. βιβλίο

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο(γνώσεις-δεξιότητες- στάσεις)

Να γνωρίσουν τους μύθους που αναφέρονται στη ζωή και τα κατορθώματα του Ηρακλή.

Να θαυμάσουν την παλικάριά και τη γενναιότητά του

B. Ως προς τη χρήση νέων τεχνολογιών

Οι ΤΠΕ σήμερα δίνουν νέες δυνατότητες στους μαθητές όπως:

Να εξοικειωθούν με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης.
Ν' αποκτήσουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης

Να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης

Να εξασκηθούν σε δεξιότητες που χρησιμοποιούνται στην επιστημονική έρευνα (παρατήρηση, επιλογή και καταγραφή χρήσιμων πληροφοριών, σύγκριση με την ερμηνεία κ.α.)

Γενικότερα οι μαθητές πρέπει να καταλάβουν τη χρηστικότητα του υπολογιστή και του σχετικού λογισμικού ως μέσο διδασκαλίας ή ακόμη - χωρίς να είναι αναγκαίο- ως γνωστικό αντικείμενο (το ίδιο το λογισμικό δηλαδή) μέσα από απλές δραστηριότητες. Έτσι μπορεί να επιτευχθεί η

σύνδεση της παιδαγωγικής διάστασης της διδασκαλίας με την τεχνολογική.

ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Στο συγκεκριμένο σενάριο μαθητές με τη χρήση του φύλλου εργασίας και στα πλαίσια της διερευνητικής/ ανακαλυπτικής προσέγγισης της μάθησης, επιδιώκεται να γίνουν ικανοί να εφαρμόζουν με τη χρήση των ΤΠΕ αποκτημένες γνώσεις για την επίτευξη των γνωστικών στόχων που αναφέρθηκαν

Αναμένεται οι μαθητές

Να οικοδομήσουν τη νέα γνώση αναλαμβάνοντας κεντρικό και ενεργητικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία

Να αναπτύξουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης

Να εκτιμήσουν την αποτελεσματικότητα της συνεργατικής μάθησης

Να εξοικειωθούν με τη διερεύνηση και επιλογή πληροφοριών μέσα από το πλούσιο υλικό του διαδικτύου

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ-ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΩΝ

Ο εκπαιδευτικός θα αξιοποιήσει τα παρακάτω λογισμικά, τα οποία θα πρέπει να είναι εγκατεστημένα από πριν στους Η/Υ.

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration,
- Εφαρμογές διαδικτύου
- κειμενογράφος,(Word)
- Λογισμικό πρακτικής άσκησης για αξιολόγηση της κατανόησης Hot potatoes

κ.α.) Πιο συγκεκριμένα:

Με τη χρήση του λογισμικού **Kidspiration** οι μαθητές οργανώνουν καλύτερα τη σκέψη τους και η μάθηση γίνεται ενεργητική και αποτελεσματική. Είναι κατάλληλο για την ανάδειξη προϋπάρχουσας γνώσης των μαθητών. Οξύνονται οι δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων και έτσι καλλιεργείται η κριτική σκέψη. Ενισχύει την ομαδοσυνεργατική μάθηση γιατί κατά τη δημιουργία ενός χάρτη από μια ομάδα παιδιών γίνεται διαπραγμάτευση ιδεών και εννοιών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το παραπάνω λογισμικό θα χρησιμοποιηθεί για την ανάδειξη πρώτων ιδεών σχετικά με τον Ηρακλή και στη συνέχεια θα συνδέσουν τις λέξεις μεταξύ τους ώστε να προκύψει ένας εννοιολογικός χάρτης για τον ήρωα Ηρακλή.

Με τη πλοήγηση στο **διαδίκτυο** πάντα σε προτεινόμενες τοποθεσίες από τον εκ/κό, οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά στη μάθηση, αφού τους παρέχει την ευκαιρία να ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και να την αφομοιώνουν καλύτερα.

Στην προκειμένη περίπτωση ο εκ/κος έχει ετοιμάσει μια λίστα από δικτυακούς τόπους που έχει επισκεφθεί και είναι κατάλληλος ώστε οι μαθητές να αντλήσουν τις πληροφορίες τους γρήγορα αποφεύγοντας το κίνδυνο του αποπροσανατολισμού και το χρόνου και κόπου, μέσα στις πολλές και όχι χρήσιμες πάντα πληροφορίες. Μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ιστοσελίδες που δίνονται και από το βιβλίο δασκάλου Ενότητα 2, Ο Ηρακλής, σ.29.

Ο **επεξεργαστής κειμένου** 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 μια νέα μέθοδο γραφής, η οποία είναι ποιοτικά διαφορετική από τη γραφή που λαμβάνει χώρα με χαρτί και μολύβι. Δείχνει την εξέλιξη στη γραφή, τον αναστοχασμό. Έννοει την πολυτροπικότητα, καθώς ενσωματώνει διαφορετικές μορφές π.χ. εικόνες-γραπτό κείμενο- σκίτσα κ.α.

Στο συγκεκριμένο μάθημα οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις του φύλλου δραστηριοτήτων που τους δίνεται από το δάσκαλο, οι οποίες αναφέρονται σε διαφορετικό άθλο για κάθε ομάδα . Κατόπιν θα τις παρουσιάσουν στην υπόλοιπη τάξη σε ηλεκτρονική μορφή. Ο τρόπος αυτός παρουσίασης τους δίνει την ευκαιρία να νιώσουν ότι κάνουν κάτι διαφορετικό, νιώθοντας υπεύθυνοι γι αυτό που παρουσιάζουν και γεμίζοντάς τους χαρά για την προσωπική τους δημιουργία.

Το λογισμικό Hot potatoes επιτρέπει τη δημιουργία αλληλεπιδραστικών τεστ πολλαπλών ερωτήσεων, σταυρόλεξα, αντιστοίχισης, ταξινόμησης και συμπλήρωσης κενών. Είναι ένα λογισμικό πρακτικής άσκησης για αξιολόγηση της κατανόησης. Στη συγκεκριμένη διδασκαλία δίνεται στα παιδιά η ευκαιρία με διασκεδαστικό τρόπο να λύσουν σταυρόλεξο και να απαντήσουν σε ερωτήσεις αντιστοίχισης, σχετικές με τη γνώση που απέκτησαν.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 4 διδακτικές ώρες

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ- ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Θα χρησιμοποιηθεί το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο διδασκαλίας. Οι ομαδοσυνεργατικές διδασκαλίες επιφέρουν θετικά αποτελέσματα τόσο στη σχολική μάθηση όσο και στη γενικότερη ανάπτυξη του παιδιού. Ιδίως στους τομείς της κοινωνικής και της γνωστικής ανάπτυξης.

Το μάθημα θα γίνει στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες των 2-3 ατόμων ανομοιογενείς, ανάλογα με τον αριθμό των Η/Υ που υπάρχουν στην αίθουσα. Ο καθένας αναλαμβάνει και ένα ρόλο, όπως διαχειριστής Η/Υ, γραμματέας και εκφωνητής, οι οποίοι όμως εναλλάσσονται κατόπιν συμφωνίας μεταξύ τους. Οι μαθητές συμμετέχουν συγχρόνως σε δομημένες και οργανωμένες δραστηριότητες

διατηρώντας παράλληλα τον επιθυμητό βαθμό αυτονομίας και αυτενέργειας.

Οι υπολογιστές πρέπει να έχουν τη δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος, συνιστάται ευρυζωνική σύνδεση τουλάχιστον 1mbps, καθώς και εγκατεστημένα τα λογισμικά που προαναφέρθηκαν.

Ακόμη θα υπάρχουν: αποθηκευμένα τα φύλλα εργασίας σε κάθε υπολογιστή,

ένας εκτυπωτής για την εκτύπωση των εργασιών των μαθητών.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Το σενάριο βασίζεται θεωρητικά στην εποικοδομητική προσέγγιση της γνώσης και συγκεκριμένα στις απόψεις του Piaget, Vygotsky και Bruner και υλοποιείται μέσα από διερευνητικές-ανακαλυπτικές δραστηριότητες. Κοινός άξονας στις εποικοδομητικές θεωρίες είναι ότι η γνωστική δομή είναι ένα οργανωμένο σύστημα νοητικών δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τις προϋπάρχουσες γνωστικές δομές, με συνέπεια να οικοδομείται η νέα γνώση μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες των ίδιων των μαθητών, με τη μέθοδο της ανακάλυψης και της συνεργατικής μάθησης.

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Με τη χρήση των λογισμικών που προαναφέρθηκαν και των κατάλληλων φύλλων εργασίας αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές. Ειδικότερα με

Το λογισμικό Kidspiration, και η πλοήγηση στο διαδίκτυο και τα φύλλα εργασίας ενισχύουν συνεργατικά σχήματα, προωθούν την αυτενέργειά των μαθητών, και αναδεικνύουν τα οφέλη της τεχνολογίας στην σχολική τάξη.

Το φύλλο εργασίας δίνεται σε κάθε μαθητή ξεχωριστά, δουλεύεται όμως από όλη την ομάδα ώστε να αναδεικνύονται και οι ρόλοι που έχουν αναλάβει από την αρχή του μαθήματος, εκφωνητής, γραμματέας, χειριστής του Η/Υ.

Ο ρόλος του δασκάλου όσο οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες είναι υποστηρικτικός (καθοδηγητικός) δίνει σαφείς οδηγίες όπου κι αν χρειαστούν και ενημερώνει για το χρόνο που έχουν στη διάθεσή τους οι μαθητές για να ολοκληρώσουν την εργασία τους. Σε ερωτήσεις μαθητών μπορεί να απαντά επίσης με ερωτήσεις που να οδηγούν σε παραπέρα διερεύνηση. Ακόμη εμπνέει τους μαθητές που χρειάζονται λίγη παρότρυνση παραπάνω από άλλους μαθητές.

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Το σενάριο ακολουθεί το διδακτικό μοντέλο της επικοινωνιακής προσέγγισης της γνώσης (μοντέλο Driver and Oldman) που περιλαμβάνει τις παρακάτω φάσεις. (Η διδασκαλία ακολουθεί τη δομή και το περιεχόμενο των φύλλων εργασίας.)

Α'φάση: Η φάση του προσανατολισμού και της ανάδειξης των ιδεών.

.Ειδικότερα: Με την αξιοποίηση του εισαγωγικού σημειώματος της ενότητας, από το προηγούμενο μάθημα έχει ολοκληρωθεί η προσέγγιση της έννοιας μύθος. Έτσι ο εκ/κος με κατάλληλες ερωτήσεις (π.χ. Ποιους ήρωες θαυμάζουν τα παιδιά από τα παραμύθια, την τηλεόραση, τον κινηματογράφο, τι είναι αυτό που κάνει κάποιον ήρωα;, τι περιμένουμε από τους ήρωες, γιατί χρειαζόμαστε τη βοήθειά τους), προσεγγίζεται και η έννοια ήρωας. Οι

μαθητές διαπιστώνουν ότι κάθε εποχή και τόπος έχει και τους ήρωές του. Δίνεται έμφαση στον Ηρακλή με τον οποίο και θα ασχοληθούν οι μαθητές.

Δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με το λογισμικό Kidspiration.

Β' φάση: Αναδόμησης των ιδεών και απόκτησης της καινούριας γνώσης με τη χρήση του διαδικτύου σε επιλεγμένες ιστοσελίδες από τον εκπαιδευτικό.

Γ' φάση: Εφαρμογής των ιδεών. Δίνονται φύλλα εργασίας σε κάθε ομάδα και καλούνται οι μαθητές να συμπληρώσουν στοιχεία σχετικά με τους άθλους του Ηρακλή(Καλούνται να ανοίξουν πάλι το Kidspiration για να συμπληρώσουν το ταξίδι του Ηρακλή, τους άθλους του κατά χρονολογική σειρά, καθώς και την πορεία της ζωής του γενικότερα.)

Δ' φάση: Ανασκόπησης και εμπέδωσης: Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις με τη χρήση του λογισμικού Hot potatoes. Οι μαθητές που μπορούν να χειρίζονται καλά το λογισμικό Hot potatoes μπορούν να φτιάξουν τεστ για τους συμμαθητές τους.

Η συμμετοχή τους και οι απαντήσεις τους αποτελούν τον καλύτερο τρόπο αξιολόγησης χωρίς όμως να την αντιλαμβάνονται.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η τελευταία άσκηση με το λογισμικό Hot potatoes αποτελεί από μόνη της την καλύτερη αξιολόγηση για τους μαθητές, μάλιστα χωρίς να είναι κουραστική αλλά ευχάριστη.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Μπορεί να προβληθεί το CD που υπάρχει στο σχολείο για τον Ηρακλή, ως αφορμή για τη διδασκαλία.

Με το Hot potatoes οι μαθητές θα μπορούσαν να φτιάξουν τεστ για τους συμμαθητές τους.

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΕΙΚΑΣΤΙΚΑ: Οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν μια αφίσα με τους άθλους του Ηρακλή και να την αναρτήσουν στον πίνακα ανακοινώσεων της τάξης.

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ: Η διαθεματική προσέγγιση της γνώσης στην Ιστορία της Γ', σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ και το ΑΠΣ εξασφαλίζεται με αναφορές σε κείμενα, διαθεματικές δραστηριότητες, δραματοποιήσεις, θεατρικό παιχνίδι, παιχνίδια ρόλων, προτάσεις για σχέδια εργασίας.

Οι μαθητές μπορούν να φέρουν βιβλία με τους άθλους του Ηρακλή ή για τον Ηρακλή, στο σχολείο και να δημιουργήσουν τη γωνιά του Ήρωά τους, στην βιβλιοθήκη της τάξης. Κατ' επέκταση θα μπορούσε να γίνει και για τους υπόλοιπους ήρωες της Ιστορίας της Γ' τάξης.

ΤΠΕ: Η κάθε ομάδα θα μπορούσε να φτιάξει τεστ για τους συμμαθητές της με το Hot potatoes. Ακόμη με το Kidspiration να δημιουργήσουν ένα εννοιολογικό χάρτη με τους άθλους του Ηρακλή, τις τοποθεσίες που έδρασε, τα ονόματα των αντιπάλων του και ότι άλλο σχετίζεται με τον ήρωα.

Το παρόν σενάριο φυσικά μπορεί να βελτιωθεί και να επεκταθεί όταν εφαρμοστεί στην τάξη, όταν δοκιμαστεί από τους ίδιους τους μαθητές, όταν ο δάσκαλος μέσα από την εφαρμογή εντοπίσει τις ενδεχόμενες ατέλειες και αδυναμίες του και το προσαρμόσει στις ανάγκες της τάξης και των μαθητών του.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τα παιδιά παροτρύνονται από τον δάσκαλο ν' ανοίξουν το λογισμικό Kidspiration στο οποίο θα φτιάξουν ένα εννοιολογικό χάρτη με κεντρική ιδέα τον «Ηρακλή».

Αρχικά καλούνται να καταγράψουν λέξεις που έχουν σχέση με τον ήρωα. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν ουσιαστικά, επίθετα ή ρήματα που να δένουν με τον ήρωα Ηρακλή. (π.χ. γενναίος, Προκρούστης, αντιμετώπισε) Η συμπλήρωση γίνεται χωρίς καμία παρέμβαση από το δάσκαλο.

Κατόπιν ενώνουν με δεσμούς λέξεις που έχουν κάποια συνάφεια μεταξύ τους π.χ. άθλος- όνομα ήρωα-τοποθεσία.

2ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Δίνεται φύλλο εργασίας στους μαθητές της κάθε ομάδας ξεχωριστά, με επιλεγμένες τοποθεσίες στο διαδίκτυο τις οποίες εκ των προτέρων ο δάσκαλος έχει ετοιμάσει ώστε τα παιδιά να μπορούν να εντοπίσουν τις πληροφορίες που χρειάζονται χωρίς καθυστέρηση. Τα παιδιά επισκέπτονται τις τοποθεσίες που τους δόθηκαν από το δάσκαλο. Αφού μελετήσουν θα απαντήσουν στις ερωτήσεις που τους δίνονται σε φύλλο δραστηριοτήτων, το οποίο είναι αποθηκευμένο στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ με τίτλο «απαντώ για τον Ηρακλή» Οι ερωτήσεις αναφέρονται σε διαφορετικό άθλο για κάθε ομάδα. Στο τέλος θα παρουσιαστούν οι απαντήσεις στην υπόλοιπη τάξη. Εναλλακτικά ο δάσκαλος έχει αναρτήσει όλες τις απαραίτητες

πληροφορίες στο Blog της τάξης και από εκεί οι μαθητές αντλούν τις πληροφορίες που χρειάζονται.

3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Οι μαθητές καλούνται να ανοίξουν το αρχείο από την επιφάνεια εργασίας που έχει ετοιμάσει ο δάσκαλος με τίτλο «Ηρακλής». Ο δάσκαλος έχει ετοιμάσει με το λογισμικό Hot potatoes ασκήσεις αντιστοίχισης και ένα σταυρόλεξο τα οποία καλείται να λύσει κάθε ομάδα. Εναλλακτικά θα μπορούσε η κάθε ομάδα να φτιάξει ένα σταυρόλεξο για τους συμμαθητές της.