

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2013)

3ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



«Εκπαιδευτικό Σενάριο για την Εκμάθηση της Αγγλικής Γλώσσας με την Χρήση του Εργαλείου LAMS στην Β' Γυμνασίου»

*Γλυκερία Καραγιώργου, Δήμητρα Μακροζωνάρη,
Βασιλική Γιολδάση, Ειρήνη Κατσίκη, Μαριάννα
Κοράκη*

Βιβλιογραφική αναφορά:

Καραγιώργου Γ., Μακροζωνάρη Δ., Γιολδάση Β., Κατσίκη Ε., & Κοράκη Μ. (2022). «Εκπαιδευτικό Σενάριο για την Εκμάθηση της Αγγλικής Γλώσσας με την Χρήση του Εργαλείου LAMS στην Β' Γυμνασίου». *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση, 1*, 225–232. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4462>

«Εκπαιδευτικό Σενάριο για την Εκμάθηση της Αγγλικής Γλώσσας με την Χρήση του Εργαλείου LAMS στην Β' Γυμνασίου»

Καραγιώργου Γλυκερία¹, Μακροζωνάρη Δήμητρα²
Γιολδάση Βασιλική³, Κατσίκη Ειρήνη⁴, Κοράκη Μαριάννα⁵

^{1,2,4,5}Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς,

³Εκπαιδευτικός Δευτεροβάθμιας-ΠΕ06

¹glyka_karageorgou@yahoo.gr, ²demimak_21@msn.com, ³vassiggio2008@yahoo.com,

⁴eirinikatsiki@yahoo.com, ⁵koraki_m@hotmail.com

Περίληψη

Το δυσκολότερο επίτευγμα στη διδασκαλία ξένων γλωσσών, είναι η κατανόηση και χρήση της γλώσσας από τους εκπαιδευόμενους, ανεξαρτήτου γνωστικού αντικείμενου. Σημαντικές παραμέτρους της αποτελεσματικής εκπαίδευσης αποτελούν η πρόκληση ενδιαφέροντος και η υιοθέτηση ενεργητικού ρόλου του μαθητή, οι οποίες θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη διδασκαλία ξένων γλωσσών, ώστε το διδασκόμενο περιεχόμενο να πλαισιώνεται από θέματα που έχουν νόημα για τον ίδιο. Βασίζόμενοι σε αυτή τη προσέγγιση, προτείνεται το παρακάτω εκπαιδευτικό σενάριο, το οποίο απευθύνεται σε μαθητές της Β' Γυμνασίου – επίπεδο προχωρημένοι. Σκοπός αυτού αποτελεί η βελτίωση χρήσης της αγγλικής γλώσσας, αξιοποιώντας τον χώρο των Τεχνών, ενώ παράλληλα οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν επικοινωνιακές δεξιότητες, στρατηγικές δια βίου μάθησης και πολιτισμική επίγνωση. Για την εφαρμογή αυτού επιλέγεται το διδακτικό μοντέλο της Project-Based Learning (PjBL) και η Θεωρία της Συνεργατικής Μάθησης, η υλοποίηση του οποίου πραγματοποιείται μέσα από το Σύστημα Διαχείρισης Μαθησιακών Δραστηριοτήτων (LAMS).

Λέξεις κλειδιά: LAMS, Project-based learning, Arts.

1. Εισαγωγή

Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός ορίζεται ως η συστηματική διαδικασία, κατά την οποία παίρνονται αποφάσεις για την μορφή και το περιεχόμενο της διδακτικής πρακτικής και καθορίζεται η ακολουθία των διδακτικών ενεργειών που θα επιτελεστούν κατά την διάρκεια ενός μαθήματος (Τριλιανός, 1998). Με αυτό τον τρόπο μια σειρά από επιτυχημένα εκπαιδευτικά σενάρια μπορούν να διαμοιραστούν και να επαναχρησιμοποιηθούν για τη μάθηση διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων σε όλες τις εκπαιδευτικές κοινότητες. Η κύρια έννοια για τη μαθησιακή σχεδίαση είναι ότι αναπαριστά τις μαθησιακές δραστηριότητες που πρέπει να εκτελεστούν από τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς κατά τη διάρκεια μιας μαθησιακής ενότητας (Σάμψων, 2006).

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να δημιουργηθεί ένα πρότυπο διδακτικό σενάριο προκειμένου να επιτευχθεί η εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας μέσα από τις Τέχνες βάσει της θεωρίας της Συνεργατικής Μάθησης και του διδακτικού μοντέλου

της Συνθετικής Εργασίας (Project Based Learning -PjBL). Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Β' Γυμνασίου - επίπεδο προχωρημένοι και θα ολοκληρωθεί σε περίπου 9 διδακτικές ώρες. Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες υλοποιούνται μέσα από τη πλατφόρμα LAMS και κωδικοποιούνται με την οντολογία DialogPlus (<http://www.dialogplus.soton.ac.uk/>).

2. Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι έφηβοι αναζητούν νόημα και σημασία σε σχέση με τη ζωή τους, σε ό, τι μαθαίνουν (Herbert Puchta et.al, 1993). Ωστόσο, αυτό δεν είναι εύκολο να επιτευχθεί σε καθημερινή βάση και σε κάθε εργασία, μέσα στο σχολικό πλαίσιο. Πλέον, οι έφηβοι ερχόμενοι στο γυμνάσιο κατέχουν τουλάχιστον βασικές γνώσεις της αγγλικής γλώσσας, καθώς τα ξενόγλωσσα ερεθίσματα, τηλεόραση, ραδιόφωνο, διαδίκτυο αποτελούν βασική πηγή πληροφόρησης αυτών.

Το πρόβλημα που προκύπτει στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας, απορρέει κατά κύριο λόγο από την έλλειψη βασικών παραμέτρων της αποτελεσματικής μάθησης, όπως η ύπαρξη κινήτρων, ο ενεργητικός ρόλος του μαθητή, η εκμάθηση αυτής σε πλαίσιο που έχει νόημα για τον μαθητή, αλλά και η μειωμένη χρήση της τεχνολογίας. Σύμφωνα, άλλωστε, με την υπόθεση απόκτησης/εκμάθησης της γλώσσας του S. Krashen (1981), η απόκτηση (acquisition) μιας ξένης γλώσσας είναι μια περίπλοκη υποσυνείδητη διαδικασία που συμβαίνει όταν οι μαθητές επιτυγχάνουν τη μεστή νοήματος επικοινωνία στη γλώσσα στόχο, όπου εκείνο που τους ενδιαφέρει δεν είναι η δομή της γλώσσας αλλά το νόημα που μεταφέρει και που οι ίδιοι κατανοούν. Το πρόβλημα δεν είναι τόσο κρίσιμο όταν οι μαθητές συμμετέχουν σε εργασίες συνεργατικές μάθησης (cooperative learning) και βασισμένες στη σύνθεση (project learning) ή άλλες δραστηριότητες που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να μετακινούνται και να μετέχουν ενεργά στη μάθησή τους, καθώς και σε συζητήσεις με άλλους μαθητές (Raleigh T. Philp's, 2007). Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να δίνουμε στα παιδιά ευκαιρίες για συμμετοχή σε όσο το δυνατόν περισσότερες δραστηριότητες, φροντίζοντας ταυτόχρονα να τους εξασφαλίζουμε τις αρμόζουσες οδηγίες και την κατάλληλη μεθοδολογία για την επίτευξη των στόχων τους (Κολιάδης, 2007). Αποτέλεσμα αυτού, αποτελεί η αποφυγή της μηχανιστικής-προσληπτικής μάθησης της αγγλικής γλώσσας, δηλαδή η νέα γνώση να μην μαθαίνεται με αποστήθιση.

Λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω παράγοντες, γίνεται μια προσπάθεια σχεδίασης ενός εκπαιδευτικού σεναρίου το οποίο έχει σαν θέμα τις Τέχνες και τις διάφορες εκφάνσεις αυτής, όπως η μουσική, το θέατρο και η ζωγραφική. Για την υλοποίηση του εν λόγω διδακτικού σεναρίου χρησιμοποιούνται διάφοροι τεχνολογικοί πόροι, όπως υπολογιστής, διαδίκτυο, ακουστικά καθώς και εργαλεία, όπως LAMS, video viewer, Microsoft PowerPoint και Microsoft Word.

3. Στόχοι του Πρότυπου Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Απώτεροι μαθησιακοί στόχοι είναι οι εκπαιδευόμενοι της Β' Γυμνασίου να εμπλακούν στη μαθησιακή τους διαδικασία, να είναι σε θέση να ενσωματώσουν την

αγγλική γλώσσα σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα και να κατανοήσουν σε βάθος τη χρήση τόσο του προφορικού όσο και του γραπτού λόγου, μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων βιωματικού χαρακτήρα. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη σωστή χρήση της γραμματικής και των χρόνων, στη σύνταξη κειμένων και βιογραφιών, καθώς και στην κατανόηση ακουστικών αποσπασμάτων. Επιπρόσθετα, το προκείμενο εκπαιδευτικό σενάριο αποσκοπεί στην ανάπτυξη επικοινωνιακών και συνεργατικών δεξιοτήτων, στρατηγικές δια βίου μάθησης και βελτίωση της πολιτισμικής επίγνωσης. Οι επιμέρους στόχοι κατηγοριοποιήθηκαν σε γνωστικούς, δεξιοτήτων, συναισθηματικούς-ψυχοκοινωνικούς, σύμφωνα με την ταξινόμια του Bloom (Lorin W. Anderson et al., 2000).

4. Καταλληλότητα Συνεργατικής Μάθησης (Collaborative Learning) και Συνθετικής Εργασίας (Project Based Learning – PjBL)

Το διδακτικό σενάριο που σχεδιάσαμε και υλοποιήσαμε αναπτύσσεται εντός του πεδίου της Θεωρίας της Συνεργατικής Μάθησης (ΣΜ) αξιοποιώντας το διδακτικό μοντέλο της Project-based learning (PjBL).

Σύμφωνα με τους Johnson, Johnson and Holubec (Cooper James Michael et al., 2010) Συνεργατική Μάθηση είναι η οργάνωση της τάξης σε μικρές ομάδες με σκοπό τη δημιουργική συνεργασία των μαθητών για μεγιστοποίηση της δικής τους μάθησης, αλλά και της μάθησης των άλλων μελών της ομάδα. Τα συστατικά στοιχεία της Συνεργατικής Μάθησης, σύμφωνα με τους Johnson, Johnson και Holubec (Cooper James Michael et al., 2010), είναι: ο κοινός στόχος, η αλληλεπίδραση πρόσωπο με πρόσωπο, η αλληλεξάρτηση (αμοιβών, ρόλων, πηγών, έργου), οι κοινωνικές δεξιότητες και η προσωπική ευθύνη. Ένα σημαντικό πλεονέκτημα της ΣΜ είναι η συμβολή της στην ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ των μελών της ομάδας, με τη συνεπακόλουθη ανάπτυξη των αισθημάτων αλληλοβοήθειας, εμπιστοσύνης, συνεργασίας (συζήτηση-επίλυση ενός προβλήματος) μεταξύ των μελών της ομάδας.

Οι Johnson, Johnson and Stanne (Michael Orey et al., 2004) μετά από έρευνες πάνω στην συνεργατική μάθηση με ηλεκτρονικό υπολογιστή κατέληξαν ότι η υποβοηθούμενη από ηλεκτρονικό υπολογιστή συνεργατική μάθηση προάγει υψηλότερη ποσότητα και ποιότητα καθημερινής επίτευξης, μεγαλύτερη ικανότητα τεκμηριωμένης μάθησης καθώς και καλύτερη ικανότητα να χρησιμοποιούν οι μαθητές τις γνώσεις τους στην επίλυση προβλημάτων.

Σύμφωνα με ορισμούς που έχουν βρεθεί σε εγχειρίδια για εκπαιδευτικούς οι συνθετικές εργασίες (projects) βασίζονται σε ερωτήσεις και προβλήματα που προκαλούν τους μαθητές και τους συμπεριλαμβάνουν στο σχεδιασμό, στην επίλυση προβλημάτων, στη λήψη αποφάσεων ή να ερευνήσουν διάφορες δραστηριότητες, δίνοντας τους, την ευκαιρία να εργαστούν σχετικά αυτόνομα για μεγάλες χρονικές περιόδους και να καταλήγουν σε ρεαλιστικές παρουσιάσεις και προϊόντα (Thomas J., 2000). Οι εκπαιδευόμενοι αλληλεπιδρούν, συνεργάζονται και αξιοποιούν νέες

πληροφορίες για να φέρουν σε πέρας την εργασία τους. Τα projects είναι ρεαλιστικά, και όχι υποθετικά σενάρια όπως στο σχολείο. Πρέπει να ενσωματώνουν χαρακτηριστικά που δίνουν στους μαθητές την αίσθηση του νοήματος και της αυθεντικότητας (John W. Thomas, 2000). Σύμφωνα με έρευνα των Seungyeon Han και Kakali Bhattacharya, του Πανεπιστημίου της Georgia επτά χαρακτηριστικά μπορούν να αναγνωριστούν ως βασικές συνιστώσες της PjBL. Αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την περιγραφή, την αξιολόγηση και τον προγραμματισμό των εργασιών και περιλαμβάνουν, το μαθητοκεντρικό περιβάλλον, τη συνεργασία, περιεχόμενο σχετικό με το πρόγραμμα σπουδών, αυθεντικές εργασίες, πολλαπλούς τρόπους έκφρασης, έμφαση στη διαχείριση χρόνου και καινοτομική αξιολόγηση.

Ύψιστης σημασίας προκειμένου να υποστηριχθεί η μάθηση μέσω συνθετικής εργασίας είναι η σωστή οργάνωση των δραστηριοτήτων, των υποθέσεων και των ενεργειών, ώστε οι εκπαιδευόμενοι να οδηγηθούν σωστά στην αντιμετώπιση του προβλήματος, καθώς και η παροχή επαρκών πηγών. Η δομή της Συνθετικής Εργασίας αποτελείται από συγκεκριμένες φάσεις που περιλαμβάνει: Περιγραφή Προβλήματος, Οργάνωση και Σχεδίαση Έρευνας, Δημιουργία και Υλοποίηση Έρευνας, Παρουσίαση Έρευνας και Γνώσης, Αξιολόγηση Έρευνας και Γνώσης

5. Περιγραφή, Σχεδιασμός και Υλοποίηση του Εκπαιδευτικού Σεναρίου με χρήση του Περιβάλλοντος Τεχνολογικά Υποστηριζόμενης Μάθησης, LAMS

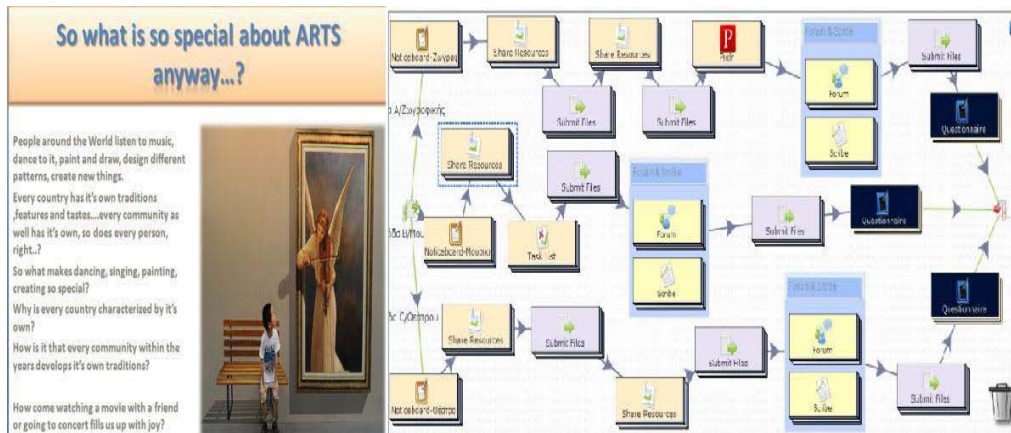
Βάσει της βιβλιογραφικής ανασκόπησης, του εκπαιδευτικού προβλήματος, των στόχων, των πόρων και των μέσων, που αναφέρθηκαν παραπάνω, σχεδιάζεται το εν λόγω εκπαιδευτικό σενάριο. Όλο το σενάριο πραγματοποιείται στην αγγλική γλώσσα και βασίζεται στα στάδια της PjBL, με το καθένα να πραγματώνεται μέσα από μια σειρά δραστηριοτήτων¹. Επιπλέον, κάθε δραστηριότητα κωδικοποιείται και αντιστοιχίζεται σε επιμέρους στόχους που έχουν τεθεί από την αρχή του εκπαιδευτικού σεναρίου.

Στάδιο 1^ο-Περιγραφή: Ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στους εκπαιδευόμενους ένα βίντεο που αφορά τις διάφορες μορφές Τέχνης: τη ζωγραφική, το θέατρο και την μουσική, με σκοπό να κατανοήσουν το ρόλο της Τέχνης στη ζωή των ανθρώπων (Εικόνα 1). Στη συνέχεια θέτει τους στόχους του μαθήματος και ανακοινώνει το project που καλείται κάθε ομάδα να επιτελέσει, δηλαδή τη δημιουργία ενός e-book ή μιας διαδραστικής αφίσας, με θέμα τις Τέχνες. Έπειτα ακολουθεί συζήτηση μέσω του forum του LAMS με την μέθοδο του καταγισμού ιδεών (brainstorming), αφού ο/η εκπαιδευτικός έχει διατυπώσει κάποιες ενδεικτικές ερωτήσεις.

Στη συνέχεια οι μαθητές παραπέμπονται σε ένα πίνακα ζωγραφικής, μια μελωδία και ένα ποίημα, με σκοπό να συλλέξουν υλικό σχετικά με την ιστορία, το δημιουργό και το θέμα τους, αναζητώντας κοινά στοιχεία. Αφού απαντηθούν τα αντίστοιχα φύλλα

¹ Η διεύθυνση για την εκτέλεση του εκπαιδευτικού σεναρίου μέσα από το LAMS, είναι: http://lamscommunity.org/lamscentral/sequence?seq_id=1600888

ροής δραστηριοτήτων, ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε 3 ανομοιογενείς ομάδες: Ζωγραφικής (Ομάδα Α), Μουσικής (Ομάδα Β), Θεάτρου (Ομάδα Γ). Κάθε ομάδα ακολουθεί την δική της ακολουθία δραστηριοτήτων μέσα από το LAMS (team sequence), η οποία τρέχει παράλληλα για κάθε ομάδα.



Εικόνα 1: LAMS- Αριστερά: Στιγμιότυπο από την οθόνη του μαθητή. Δεξιά :Στιγμιότυπο από την οθόνη του εκπαιδευτικού

Στάδιο 2^ο-Σχεδίαση έρευνας: Οι μαθητές αναζητούν (ανά ομάδα) πληροφορίες σχετικά με ερωτήματα και θέματα προς εξερεύνηση που τίθενται από τον/την εκπαιδευτικό, αφού μελετήσουν ιστοσελίδες στις οποίες τους έχει παραπέμψει. Τα μέλη των ομάδων συνεργάζονται και συζητούν, μέσω του forum στο LAMS, ώστε να φέρουν εις πέρας το project που τους έχει ανατεθεί. Τίθεται ένας υπεύθυνος σε κάθε ομάδα, ο οποίος αναλαμβάνει να συγκεντρώσει τις απόψεις και το υλικό των συμμαθητών του, τα οποία θα παρουσιάσει μέσω του εργαλείου LAMS. Ο/Η εκπαιδευτικός συντονίζει τη συζήτηση και επεμβαίνει όπου χρειάζεται.

Ομάδα Α: Οι μαθητές παρακολουθούν video, ώστε να ενταχθούν στον χώρο εργασίας ενός ζωγράφου και να εμπλακούν μέσω της ακοής (listening) με την γλώσσα. Έπειτα παραπέμπονται στον πίνακα «Massacre de Chios» του Eugene Delacroix και σε άλλους ιστότοπους που αφορούν παρόμοια έργα. Αφού έχουν μελετήσει το αντίστοιχο υλικό καλούνται να αναζητήσουν έργα τέχνης με θέμα τη βία και τον πόλεμο και να απεικονίσουν τα συναισθήματα τους σε μια ζωγραφιά, αξιοποιώντας το εργαλείο Pixlr του LAMS. Τέλος, οι μαθητές δημιουργούν ένα ερωτηματολόγιο με σκοπό να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τα ενδιαφέροντα, τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τη στάση των συμμαθητών τους απέναντι σε ρεύματα ζωγραφικής, εκφραστές της και έργα τέχνης αυτών.

Ομάδα Β: Οι μαθητές παρακολουθούν video, ώστε να ενταχθούν στον χώρο εργασίας ενός μουσικού και να εμπλακούν μέσω της ακοής (listening) με την γλώσσα.. Σε αυτό περιγράφονται οι διάφορες περιόδους κλασσικής μουσικής και τα κύρια χαρακτηριστικά αυτής. Οι μαθητές της ομάδας παραπέμπονται σε ιστοσελίδες, ώστε να μελετήσουν το υλικό αυτών και να ανακτήσουν πληροφορίες σχετικά με

ιδιαίτερα χαρακτηριστικά γνωστών συνθετών. Στη συνέχεια, αφού έχουν ολοκληρώσει κάποια φύλλα ροής δραστηριοτήτων, αναζητούν στο διαδίκτυο είδη μουσικής, κύριους εκφραστές της και αντιπροσωπευτικά αποσπάσματα, με σκοπό τη δημιουργία ενός video, μέσα από το οποίο θα αναδεικνύεται η γνώση που αποκόμισαν, για τη δημιουργία του οποίου προτείνεται το εργαλείο Camtasia. Αφού το ανεβάσουν στο LAMS, οι μαθητές δημιουργούν ένα ερωτηματολόγιο, με σκοπό να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τα ενδιαφέροντα, τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τη στάση των συμμαθητών, σε μουσικά ρεύματα και εκφραστές της.

Ομάδα Γ: Οι μαθητές παρακολουθούν video, ώστε να ενταχθούν στον χώρο του θεάτρου και να εμπλακούν μέσω της ακοής (listening) με την γλώσσα.. Έπειτα, αφού αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με το αρχαίο ελληνικό θέατρο καλούνται να απαντήσουν στο αντίστοιχο φύλλο εργασίας. Στη συνέχεια παρακολουθούν ένα απόσπασμα από το BBC σχετικά με την ιστορία του Ρωμαίου & της Ιουλιέτας και αναζητούν θεατρικά έργα κοινά με αυτό το θέμα. Τέλος, καλούνται να δημιουργήσουν ένα κόμικ όπου θα αναμείξουν χαρακτηριστικά διαφόρων θεατρικών έργων και με βάση τα ευρήματά τους να χρησιμοποιήσουν διαλόγους, με σκοπό τη σύνθεση ενός θεατρικού αποσπάσματος, για την υλοποίηση του οποίου προτείνεται το εργαλείο ToonDoo. Αφού το ανεβάσουν στο LAMS, οι μαθητές δημιουργούν ένα ερωτηματολόγιο, με σκοπό να συγκεντρώσουν πληροφορίες σχετικά με τα ενδιαφέροντα, τις προϋπάρχουσες γνώσεις και τη στάση των συμμαθητών, σχετικά με τα θεατρικά ρεύματα και τους εκφραστές της.

Στάδιο 3^ο-Έρευνα: Η κάθε ομάδα αποδελτιώνει τα ερωτηματολόγια που έχει συλλέξει και φτιάχνει το αντίστοιχο διάγραμμα αποτελεσμάτων. Στη συνέχεια, οι μαθητές της θεατρικής ομάδας ανακοινώνουν στους υπόλοιπους, το θεατρικό απόσπασμα που επέλεξαν να μεταφράσουν και να παρουσιάσουν για τη θεατρική παράσταση, ενώ η ομάδα της ζωγραφικής καλείται να επιλέξει τους πίνακες που θα την πλαισιώνουν ως σκηνικά και η ομάδα της μουσικής τα μουσικά κομμάτια που θα τη συνοδεύουν. Ακολουθεί συζήτηση όπου κάθε ομάδα ανακοινώνει τα ευρήματά της και επιχειρηματολογεί για τις επιλογές της, μέσω του forum του LAMS.

Στάδιο 4^ο-Παρουσίαση: Οι μαθητές αφού επιλέξουν το περιεχόμενο της δραματοποίησης, καλούνται να το δραματοποιήσουν, να το βιντεοσκοπήσουν και να το παρουσιάσουν. Έπειτα τα παιδιά και ο/η εκπαιδευτικός μέσω του forum, συζητούν και σχολιάζουν την παράσταση κάνοντας αυτοκριτική αλλά και δίνοντας εποικοδομητικά σχόλια στις άλλες ομάδες σχετικά με την βελτίωση της παράστασης. Στην συνέχεια κάνουν αναστοχασμό των φύλλων δραστηριοτήτων που είχαν κληθεί να απαντήσουν. Σημαντική σε αυτή τη φάση είναι και η χρήση του forum καθώς οι μαθητές ανταλλάσσουν απόψεις και βλέπουν πώς η κάθε ομάδα ή το άτομο αντιμετώπισε την όποια δραστηριότητα. Οι ομάδες έχοντας πάρει ανατροφοδότηση παρουσιάζουν τα ευρήματά τους σε μορφή e-book ή διαδραστικής αφίσας.

Στάδιο 5^ο-Αξιολόγηση: Για τους σκοπούς της αξιολόγησης ακολούθησε συζήτηση και συμπλήρωση ρουμπρίκας σχετικά με τις εμπειρίες που έχουν αποκομίσει και το βαθμό επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί από την αρχή του project.

6. Ευθυγράμμιση Στόχων-Δραστηριοτήτων-Αξιολόγησης

Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός αποσκοπεί στην επίτευξη των γνωστικών στόχων, στην ανάπτυξη δεξιοτήτων από τους εκπαιδευόμενους καθώς και στην δημιουργία στάσεων, μέσα από την εμπλοκή τους με το όλο εκπαιδευτικό σενάριο, βασιζόμενοι σε ένα καλά οργανωμένο πλαίσιο. Έτσι λοιπόν γίνεται μια προσπάθεια κωδικοποίησης των δραστηριοτήτων και αντιστοίχισης αυτών με τους επιμέρους στόχους που έχουν τεθεί από την αρχή του εκπαιδευτικού σεναρίου, καθώς με τους τρόπους αξιολόγησης αυτών. Παρακάτω παραθέτουμε ένα παράδειγμα της σύνδεσης αυτής (Πίνακας 1).

Γνωστικός 1	Να εκφράζουν λεκτικές πράξεις (γραπτά ή προφορικά) (Bloom's level Remember)			
Δραστηριότητες Υλοποίησης	2.1, 2.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.3 c, 5.4, 6, 7, 8 ²			
Αξιολόγηση	Τύπος	Διαγνωστική	Διαμορφωτική	Τελική
	Δραστηριότητες	2	2.1, 2.2, 4.3, 9 4.4, 4.5, 5.3 c, 5.4, 6, 7, 8	

Πίνακας 1: Σύνδεση Γνωστικού Στόχου με Δραστηριότητες και Αξιολόγηση

7. Συμπεράσματα

Ο παρών εκπαιδευτικός σχεδιασμός, σχεδιασμένος σε περιβάλλον τεχνολογικά υποστηριζόμενης μάθησης, αποσκοπεί στην ενσωμάτωση της στρατηγικής του PjBL και της Θεωρίας της Συνεργατικής Μάθησης στις ΤΠΕ ώστε να αξιοποιηθεί και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα, καθώς και να επαναχρησιμοποιηθεί.

Ευχαριστίες

Η εργασία αυτή εκπονήθηκε στα πλαίσια του μαθήματος «Εκπαιδευτικός Σχεδιασμός Προγραμμάτων Ηλεκτρονικής Μάθησης» του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Διδακτική της Τεχνολογίας και Ψηφιακά Συστήματα. Κατεύθυνση: Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων Πανεπιστημίου Πειραιά.

Βιβλιογραφία

Bransford, J. D., & Stein, B. S. (1993). *The IDEAL problem solver* (2nd ed.). New York: Freeman.

Blumenfeld, P. C., Soloway, E., Marx, R. W., Krajcik, J. S., Guzdial, M., & Palincsar, A. (1991). *Motivating project-based learning: Sustaining the doing, supporting the*

² Οι δραστηριότητες είναι κωδικοποιημένες με την σειρά που διεξάγονται.

- learning. *Educational Psychologist*, 26 (3 & 4), 369-398.
- Herbert Puchta et al. (1993). *Teaching Teenagers: Model Activity Sequences for Humanistic Language Learning* (Pilgrims Longman resource books). Εκδόσεις: Longman
- Κολιάδης, Ε.(2007). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη : Γνωστικές θεωρίες / Αθήνα : Κολιάδης Εμμανουήλ*
- Lorin W. Anderson et al. (2000). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Εκδόσεις: Pearson
- Μαμάκου, Ε.& Χαλάτσης, Κ. Ανακτήθηκε 15/12/2012, από τη διεύθυνση http://www.etpe.gr/files/proceedings/25/1273087103_mamakou-chalatsis.pdf
- Ματσαγγούρας, Η (2005). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Τόμος Β. Εκδόσεις: Gutenberg
- Cooper James Michael et al.(2010).*Classroom Teaching Skills*. Εκδόσεις: Wadsworth Publishing
- Orey, M. et al. (2004). *Educational Media and Technology Yearbook: 2004*. Τόμος 29. Εκδόσεις: Libraries Unlimited; annotated edition edition.
- Παρασκευόπουλος, Ι. (1985) . *Εξελικτική Ψυχολογία* ,Τόμος 4. Αθήνα: Ιδιωτική Έκδοση
- Raleigh Philp (2006). *Engaging Tweens and Teens: A Brain-Compatible Approach to Reaching Middle and High School Students*. Εκδόσεις : Corwin Press
- Σάμψων, Δ. 2006 (Μάιος). *Εκπαιδευτικός σχεδιασμός και διδακτικά μοντέλα: Επισκόπηση. Υλικό διαλέξεων μαθήματος «Διδακτικά μοντέλα και εκπαιδευτικός σχεδιασμός του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων»*. Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιά
- Seungyeon H.&Kakali B. *Project Based Learning*.Ανακτήθηκε 5/1/2013,από <http://www.duxbury.k12.ma.us/cms/lib2/MA01001583/Centricity/Domain/578/PBL-Detailed.pdf>
- Stephen D Krashen (1981). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*. Oxford: Pergamon Press.
- Thomas,J., (March, 2000).*A Review of Research on PjBL*. Ανακτήθηκε 15/12/2012, από τη διεύθυνση: http://173.226.50.98/sites/default/files/news/pbl_research2.pdf
- Τριλιανός, Α., (1998). *Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας: Καινοτόμες Επιστημονικές Προσεγγίσεις στην Διδακτική Πράξη*, τόμος Β, Αθήνα: Τριλιανός