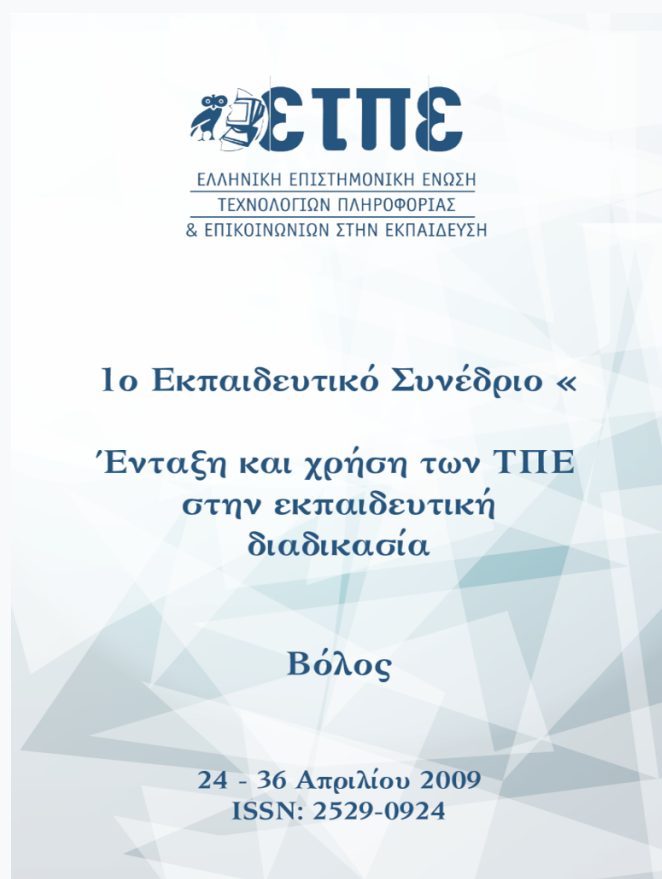


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2009)

1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία»



«Οι θεοί του Ολύμπου» Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας της ιστορίας με την αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού

Κ. Βρυώνης, Θ. Γούπος

Βιβλιογραφική αναφορά:

Βρυώνης Κ., & Γούπος Θ. (2024). «Οι θεοί του Ολύμπου» Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας της ιστορίας με την αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 472–478. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/6550>

«Οι θεοί του Ολύμπου»

Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας της ιστορίας με την αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού

Κ. Βρυώνης¹, Θ. Γούπος²

¹Εκπαιδευτικός Π.Ε., μεταπτυχιακός φοιτητής στον Τομέα Μαθηματικών και Πληροφορικής του Παιδαγωγικού Τμήματος Πανεπιστημίου Αθηνών

dinvrionis@gmail.com

²Σχολικός Σύμβουλος, Προϊστάμενος Επιστημονικής και Παιδαγωγικής Καθοδήγησης Π.Ε. της Περιφερειακής Διεύθυνσης Αττικής

thgoupos@sch.gr

Περίληψη

Στην εργασία μας παρουσιάζουμε ένα εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας με χρήση των ΤΠΕ για το μάθημα της Ιστορίας στην Γ' τάξη του Δημοτικού. Χρησιμοποιούμε το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου» της SIEM και τα αντίστοιχα κεφάλαια του σχολικού εγχειριδίου. Εκτιμούμε ότι το λογισμικό αυτό μπορεί να προωθήσει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών και να καλλιεργήσει τη συνεργασία μεταξύ τους, μέσα σ' ένα πλαίσιο διερευνητικής μάθησης όπου οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν οι ίδιοι τη λειτουργικότητα των ιδεών τους πάνω στις αναπαραστάσεις που έχουν για τους θεούς του Ολύμπου και να κατασκευάσουν τα δικά τους γνωστικά σχήματα.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικό λογισμικό, διδακτική ιστορίας, θεοί του Ολύμπου.

1. Εισαγωγή

Η πρόοδος των μέσων Επικοινωνίας και Πληροφορίας που έχει σημειωθεί τα τελευταία χρόνια έχει ανατρέψει την αντίληψη για το ρόλο της τεχνολογίας στην εκπαίδευση. Η ομαλή ενσωμάτωση και η παιδαγωγική και διδακτική ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί πλέον κεντρικό στόχο των κυβερνήσεων σε ευρωπαϊκό και παγκόσμιο επίπεδο (Καράμηνας, 2001). Τα τελευταία χρόνια αποτελεί κύρια προτεραιότητα και της εκπαιδευτικής πολιτικής της Ελλάδας (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2008), ειδικά με την εισαγωγή του «εκπαιδευτικού λογισμικού» ως μέσου διδασκαλίας και ως διδακτικού εργαλείου στη διαδικασία της μάθησης των διάφορων γνωστικών αντικειμένων.

Με την αξιοποίηση των ΤΠΕ δίνεται προστιθέμενη αξία στο γνωστικό αντικείμενο και επιχειρείται μια σημαντική αλλαγή η οποία μπορεί να λειτουργήσει καταλυτικά στη βελτίωση της εκπαιδευτικής πρακτικής και σε αλλαγές στους ρόλους μαθητών και διδασκόντων σ' ένα μαθησιακό περιβάλλον (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2008) εντελώς διαφορετικό από το παραδοσιακό από πολλές απόψεις.

Το πολυμεσικό εκπαιδευτικό λογισμικό που θα χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια στο εκπαιδευτικό μας σενάριο, επεκτείνει τις δυνατότητες εξωτερικών αναπαραστάσεων για να παρουσιάσουμε την κατανόηση που έχουμε αναπτύξει για ένα γνωστικό αντικείμενο, ενώ δίνει τη δυνατότητα να μπορούμε να επαναχρησιμοποιούμε το εκπαιδευτικό υλικό μας σε διαφορετικές περιστάσεις και συνθήκες. Παράλληλα αναπτύσσει τη συνεργατική και διερευνητική μάθηση σ' ένα περιβάλλον μερικώς διαδραστικό, που υποστηρίζει το μαθητή να επεξεργαστεί τις πληροφορίες έχοντας την ευκαιρία να σκεφτεί και να απαντήσει σε ερωτήματα και να εμπλακεί σε δραστηριότητες, προσφέροντας ταυτόχρονα ανάδραση για το επίπεδο ικανοτήτων του. Συμπεριφέρεται με «έξυπνο» τρόπο και προσαρμόζεται στον τρόπο μάθησης του κάθε μαθητή αυξάνοντας την αποτελεσματικότητα και αποδοτικότητα της μάθησης. Τέλος επιτρέπει στον μαθητή να ακολουθεί τη δική του επιθυμητή πορεία πρόσβασης στις πληροφορίες.

Αποτελεί ένα προηγμένο προϊόν πολυμέσων που συνδυάζει με επιτυχία τη μάθηση με την ψυχαγωγία σε ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα. Μέσα από την περιπέτεια αυτή, ο μαθητής ταυτίζεται με τον Ξεφτέρη, τον ήρωα που ζει την περιπέτεια, με αποτέλεσμα να νιώθει συνταξιδιώτης και βοηθός του στη συλλογή στοιχείων. Δεν είναι ο παθητικός παρατηρητής που βλέπει τα γεγονότα να διαδραματίζονται μπροστά του. Μετέχει στην περιπλάνηση, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον (διάδραση), απαντά στις ερωτήσεις και δίνει λύσεις στα προβλήματα, βοηθώντας κατ' αυτόν τον τρόπο τον Ξεφτέρη, να κατακτήσει τον κάθε επιμέρους στόχο και φυσικά να ανακαλύψει το μυστικό. Παίζοντας, όχι μόνο

διασκεδάσει αλλά ταυτόχρονα πλουτίζει τις γνώσεις του, ερευνά, μαθαίνει να συλλέγει στοιχεία, να τα ταξινομεί και να ανακαλύπτει σχέσεις που υπάρχουν ανάμεσα σε πρόσωπα και γεγονότα.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού διαφοροποιείται και από παρουσιαστής-παντογνώστης ασκεί ρόλο βοηθητικό και διαμεσολαβητικό σε μια προσπάθεια καθοδήγησης και διευκόλυνσης των μαθητών να προσεγγίσουν με διερευνητικό και βιωματικό τρόπο τη γνώση (Ίδρυμα Μελετών Λαμπράκη, 2001).

Το Σενάριο Διδασκαλίας που παρουσιάζουμε στη συνέχεια αφορά το μάθημα της ιστορίας της Γ τάξης.

2. Ταυτότητα του σεναρίου

Το γνωστικό αντικείμενο του σεναρίου είναι η «Ιστορία Γ΄ Δημοτικού» και πιο συγκεκριμένα από την 1^η ενότητα «Η δημιουργία του κόσμου», του πρώτου μέρους του βιβλίου, τα κεφάλαια 2 και 3 «Οι θεοί και οι θεές του Ολύμπου».

Το υπολογιστικό περιβάλλον που προτείνεται για τη συγκεκριμένη ενότητα είναι το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου», έκδοση της SIEM που έχει διανεμηθεί από το ΥΠΕΠΘ/ΠΙ σε όλα τα σχολεία.

3. Παιδαγωγικά στοιχεία του σεναρίου

3.1. Προστιθέμενη παιδαγωγική αξία του σεναρίου

Σύμφωνα με τις νέες παιδαγωγικές αντιλήψεις κυρίαρχος στόχος στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση πρέπει να είναι «να μάθει ο μαθητής πώς να μαθαίνει». Το βάρος επομένως μετατίθεται στη διδακτική διαδικασία και όχι στη δηλωτική γνώση. Γι' αυτό ο εκπαιδευτικός πρέπει να επικεντρωθεί σε μεθόδους ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης σύμφωνα με το Bruner (Ράπτης & Ράπτη, 2001) και σε ομαδοσυνεργατικά μοντέλα διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 1994), που θα επιτρέψουν στους μαθητές την προσωπική εμπλοκή στη διαδικασία της γνώσης μέσα σ' ένα κλίμα διερευνητικό, συνεργατικό και επικοινωνιακό, το οποίο θα ενθαρρύνει τη διατύπωση προβληματισμών και θα οδηγήσει στην κατάκτηση της νέας γνώσης.

Σ' αυτές τις βασικές αρχές στηρίζεται και ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού σεναρίου «Οι θεοί του Ολύμπου». Δε στηριχθήκαμε σε μια ολοκληρωμένη και ενιαία θεωρία μάθησης και διδασκαλίας, αλλά σε ένα πλαίσιο γενικών παιδαγωγικών αρχών που αποτελούν τη συνισταμένη των αντιλήψεων που αναπτύχθηκαν τα τελευταία χρόνια στο πεδίο των γνωστικών και κοινωνικογνωστικών θεωριών με κύριο άξονα το εποικοδομητικό μοντέλο.

Η χρήση των ΤΠΕ και του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού λογισμικού στο σενάριό μας αποτελεί τη βασική καινοτομία, διότι στηρίζει το μοντέλο μάθησης που περιγράφηκε παραπάνω. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να εξερευνήσουν οι ίδιοι τη λειτουργικότητα των ιδεών τους πάνω στις αναπαραστάσεις που έχουν για τους θεούς του Ολύμπου και να κατασκευάσουν τα δικά τους γνωστικά σχήματα. Παράλληλα ο εκπαιδευτικός διευκολύνεται στη διδασκαλία του, αφού έχει στη διάθεσή τους πλούσιο και πρωτότυπο εποπτικό υλικό που συμπληρώνει το υλικό των σχολικών εγχειριδίων. Τέλος με τη συγκεκριμένη διαδικασία υλοποιείται πιο αποτελεσματικά η διαθεματική/ διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης.

Η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ακολουθώντας το ολιστικό μοντέλο μάθησης έχει μεγάλη προστιθέμενη παιδαγωγική αξία (Ράπτης & Ράπτη, 1998). Εξασφαλίζει εύκολη πρόσβαση σε πρωτογενείς και δευτερογενείς πηγές και επιτυγχάνει διασύνδεση και πολλαπλή αναπαράσταση της πληροφορίας. Επιπλέον όμως, μέσα από τη δημιουργία διερευνητικού και ομαδοσυνεργατικού περιβάλλοντος, δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, με κατάλληλες προσομοιώσεις, βιντεοταινίες, ηχητικά ντοκουμέντα, εκπαιδευτικά λογισμικά κτλ. να αποκτήσουν ένα είδος βιώματος, για καταστάσεις κοινωνικοϊστορικές που δεν έζησαν, και να κατανοήσουν καλύτερα ιστορικούς όρους και έννοιες που θεωρούνται απαραίτητες για τον ιστορικό τους εγγραμματισμό.

3.2. Γνωστικά – διδακτικά ζητήματα /προβλήματα

Στο σενάριό μας κυρίαρχη ιδέα είναι η έννοια του μύθου στη ζωή των ανθρώπων και στο πέρασμα της ιστορίας μέσα από τη γνωριμία με τους ολύμπιους θεούς. Με βάση το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών αλλά και τις επικρατέστερες ψυχοπαιδαγωγικές και διδακτικές απόψεις, με τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας στην Γ΄ τάξη επιδιώκεται, μεταξύ των άλλων, τα παιδιά στην αρχή να έρθουν σε επαφή με τους σημαντικότερους ελληνικούς μύθους (Βιβλίο Δασκάλου, 2007) και ειδικότερα με αυτούς που έχουν

παγκόσμια απήχηση, για να χαρούν, όπως τονίζει σε σχετική μελέτη του ο Ι. Θ. Κακριδής, «την ομορφιά των αρχαίων μύθων απλά και απροβλημάτιστα, όπως χαίρονται ένα παραμύθι», και να αντιληφθούν σε ένα βαθμό ότι πίσω από τους μύθους κρύβεται ιστορική αλήθεια, ώστε να γίνει ομαλά η μετάβαση από το Μύθο στην Ιστορία, όπως άλλωστε υποδηλώνεται και από τον τίτλο του βιβλίου.

Θα πρέπει βεβαίως να προσέξουμε το πρόβλημα της απομυθοποίησης, διότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας δεν έχουν αναπτυγμένη την αφαιρετική σκέψη, που αποτελεί βασική προϋπόθεση για την κατανόηση του συμβολικού περιεχομένου των μύθων. Επομένως μεγάλη έμφαση στην απομυθοποίηση θα υπονομεύσει την ομορφιά και τη μαγεία των μύθων, κάτι που δεν πρέπει να συμβεί ακόμη στην ηλικία αυτή.

Επιδιώκεται, επίσης, τα παιδιά να αποκτήσουν ιστορικές γνώσεις και μέσα από αυτές να κατανοήσουν κάποιες ιστορικές έννοιες, να μάθουν να τις συσχετίζουν και να καταλήγουν σε απλές γενικεύσεις. Η γνώση του παρελθόντος για την κατανόηση του παρόντος και το σχεδιασμό του μέλλοντος αποτελεί σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ βασική ιδέα για τον προσδιορισμό της ιστορικής συνείδησης και σκέψης. Η δε ιστορική συνείδηση προετοιμάζει συνειδητούς πολίτες, αφού κατανοώντας τη συμπεριφορά του ανθρώπου σε συγκεκριμένες καταστάσεις δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για την εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και στο μέλλον.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό που χρησιμοποιούμε αποτελείται από δύο μέρη: α) το παραμύθι και β) το παιχνίδι. Με την αφήγηση του παραμυθιού που αποτελεί το θεωρητικό μέρος σχετικά με τους θεούς του Ολύμπου και τη δυνατότητα της επεξεργασίας των πληροφοριών με μερικώς διαδραστικό τρόπο, ενισχύεται σημαντικά η βιωματική προσέγγιση της γνώσης εφόσον τα παιδιά δεν είναι παθητικός δέκτης των πληροφοριών αλλά καλείται να συμμετάσχει για την εξέλιξη της ιστορίας αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον και εμπεδώνοντας έτσι με τρόπο ευχάριστο και αποτελεσματικό τις γνώσεις που αποκτά. Δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αντιμετωπίσουν τους μύθους με διερευνητική στάση, να συζητήσουν για αυτούς, να ανακαλύψουν έννοιες και να δώσουν διαφορετικές ερμηνείες έχοντας μετατρέψει την τάξη σε μια κοινότητα μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 1998).

Έτσι το μοντέλο αυτό της μαθητοκεντρικής προσέγγισης (Τριλιανός, 2000; Ματσαγγούρας, 2000) με αναβαθμισμένο το ρόλο του δασκάλου ως συνερευνητή, και διαμεσολαβητή της διαδικασίας εξασφαλίζει ένα ασφαλές και δημιουργικό περιβάλλον μάθησης.

4. Σχεδιασμός για την υλοποίηση του σεναρίου

4.1. Χρόνος και χώρος υλοποίησης

Το σενάριο μας αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 3 ώρες. Στο Αναλυτικό Πρόγραμμα δεν προβλέπεται βέβαια αυτός ο χρόνος, αλλά 2 διδακτικές ώρες. Θα αξιοποιήσουμε όμως και μέρος του 10% των διδακτικών ωρών που μπορούν να διατεθούν για διαθεματικές δραστηριότητες. Παράλληλα θα χρησιμοποιήσουμε ώρες της Ευέλικτης Ζώνης για περαιτέρω συνέχιση του σεναρίου και στα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα ανάλογα με τα ερεθίσματα που θα προκύψουν μέσα από τις ίδιες τις δραστηριότητες των μαθητών στα πλαίσια της Διαθεματικής – Διεπιστημονικής προσέγγισης της γνώσης.

Η υλοποίηση του σεναρίου θα γίνει:

1. Στην αίθουσα τάξης: Θα χρησιμοποιηθούν τα συμβατικά εποπτικά μέσα διδασκαλίας - όπως ο πίνακας, χάρτες ιστορικοί και γεωγραφικοί, μέρος του λογισμικού ως αφόρμηση με παρουσίαση στο βιντεοπροβολέα.
2. Στο Εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου: Θα χρησιμοποιηθεί το εκπαιδευτικό λογισμικό, καθώς και βοηθητικά υπολογιστικά περιβάλλοντα όπως το πρόγραμμα ζωγραφικής και ο επεξεργαστής κειμένου στα φύλλα εργασίας.

4.2. Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές μας γνωστικά έχουν ακούσματα για τους Ολύμπιους θεούς μέσα από τα παραμύθια, χωρίς αυτό να θεωρείται απαραίτητο για την υλοποίηση του σεναρίου. Παράλληλα έχει προηγηθεί το 1ο κεφάλαιο «η Τιτανομαχία» στο οποίο έχει γίνει αναφορά σε αρκετούς θεούς.

Πριν την πραγματοποίηση του σεναρίου θα επισκεφθούμε το εργαστήριο πληροφορικής για να αποκτήσουν τα παιδιά μια γενικότερη εξοικείωση με το χώρο καθώς και με τον υπολογιστή και κυρίως την κίνηση του ποντικιού.

Όσο για το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό απαραίτητη προϋπόθεση είναι μόνο η χρήση του ποντικιού στην πιο απλή του μορφή (αριστερό κλικ).

4.3. Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Για την εφαρμογή του σεναρίου θα χρησιμοποιηθούν: φύλλα εργασίας, προφορικές οδηγίες, το σχολικό εγχειρίδιο (βιβλίο και τετράδιο μαθητή), τετράδιο, χάρτες της Ελλάδας (γεωγραφικοί και ιστορικοί), έντυπο υλικό καθώς και σχετική βιβλιογραφία από την παιδική λογοτεχνία.

4.4. Οργάνωση της τάξης

Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες με διακριτούς ρόλους. Χρησιμοποιώντας ως εργαλείο τις ΤΠΕ και το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου» μπορούν και υλοποιούν δράσεις για την καλύτερη εμπέδωση του γνωστικού αντικείμενου. Ακολουθούν διαφορετικές πορείες ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους, συνεργάζονται επιμερίζοντας τις εργασίες, αλληλεπιδρούν, αυτενεργούν, επιλέγουν και διαχειρίζονται πληροφορίες. Όλα αυτά γίνονται μέσα σ' ένα συνεργατικό, μαθησιακό περιβάλλον, που θα τους βοηθήσει να υπερβούν την ατομικότητά τους και να κατανοήσουν ότι υπάρχουν διαφορετικές αντιλήψεις ή απόψεις πάνω σε θέματα τα οποία θεωρούσαν δεδομένα και ότι μέσα από τη συλλογική εργασία μπορούμε συχνά να πολλαπλασιάζουμε τα αποτελέσματα του έργου μας. Σχηματίζουν έτσι την αυτοεικόνα τους και γίνονται ικανοί να αυτορυθμίζουν τη συμπεριφορά τους. Επιπλέον αναπτύσσουν μεταγνωστική συνείδηση και έτσι αποκτούν γνώση για τους τρόπους με τους οποίους μαθαίνουν.

Ο εκπαιδευτικός υιοθετεί ένα νέο ρόλο μέσα στη διδακτική-μαθησιακή διαδικασία και πράξη, αυτόν του διευκολυντή και του σύμβουλου παιδαγωγού. Ο δάσκαλος δε είναι πλέον ο μεταφορέας της γνώσης (η αυθεντία), αλλά ένας εμπειρότερος μαθητής που καθιστά τον εαυτό του συνεργάτη στο μαθησιακό περιβάλλον, και στη δόμηση της γνώσης. Είναι ο διαμεσολαβητής και ο οργανωτής του πλαισίου ανάπτυξης και ο σύμβουλος και εμπνευστής του μαθητή στην αναδιοργάνωση των (νοητικών) δομών του, παρατηρεί, βοηθά και ερμηνεύει τις προσπάθειες τους. Σε κάθε στάδιο όπου προκύψει πρόβλημα, ο δάσκαλος βοηθά τους μαθητές ανάλογα. Στις συζητήσεις των ομάδων καθοδηγεί διακριτικά ή συντονίζει, παραμένοντας όμως ενεργός ακροατής.

4.5. Παιδαγωγικοί και μαθησιακοί στόχοι του σεναρίου

Γενικοί στόχοι: Να καλλιεργήσουν οι μαθητές δια μέσου της διαχείρισης και διερεύνησης πληροφοριών την αυτενέργεια, να αναπτύξουν κριτική σκέψη, να δημιουργήσουν και να οικοδομήσουν τις δικές τους γνώσεις, να έρθουν σε επαφή με τους μύθους της ελληνικής μυθολογίας και τις αλήθειες που κρύβουν, ώστε να αρχίσουν να καλλιεργούν ιστορική σκέψη και συνείδηση και να προωθήσουν τη διερεύνηση σε ομαδοσυνεργατικό πλαίσιο, ώστε να αναπτύξουν καλύτερη επικοινωνία, συνεργασία και άμιλλα μέσα από την έρευνα και την ομαδική εργασία.

Ειδικοί στόχοι:

1. Παιδαγωγικοί στόχοι: Να αποκτήσουν δεξιότητες διαχείρισης και αξιοποίησης πληροφοριών. Να διατυπώσουν υποθέσεις, να πειραματιστούν και να ελέγξουν την ορθότητά τους. Να συσχετίσουν, να αναλύσουν, να συνθέσουν τις πληροφορίες-δεδομένα, να εξάγουν συμπεράσματα και να τα ερμηνεύσουν. Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας. Να συνεργαστούν μεταξύ τους για την επίτευξη κοινού στόχου αναπτύσσοντας προσωπική και συλλογική ευθύνη ως μέλη μιας ομάδας.
2. Μαθησιακοί στόχοι του σεναρίου: Να γνωρίσουν και να απολαύσουν τους σχετικούς μύθους. Να αποκτήσουν εκφραστικό θάρρος και να καλλιεργήσουν τη δεξιότητα της αφήγησης. Να μνηθούν και να ασκηθούν σταδιακά στην επεξεργασία και αξιοποίηση των γραπτών και εικαστικών πηγών. Να συσχετίσουν γεγονότα διαχρονικά και να διατυπώνουν δυνητικές γενικεύσεις. Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για την ελληνική μυθολογία και τις επιβιώσεις της στην τέχνη, τη γλώσσα και τη λογοτεχνία. Να ασκηθούν στη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης. Να γνωρίσουν τους θεούς του Ολύμπου, τα σύμβολά τους, τα ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά τους και τις ιδιότητες που τους απέδιδαν οι άνθρωποι. Να γνωρίσουν μύθους με τους οποίους οι αρχαίοι εξηγούσαν γεγονότα ή φαινόμενα της καθημερινής ζωής. Να κατανοήσουν και να ερμηνεύσουν προβλήματα που απασχολούσαν τον άνθρωπο. Να αντιληφθούν την ανάγκη του ανθρώπου να λατρεύει και να τιμά τους θεούς του. Να φανταστούν τους αρχαίους θεούς σαν να ζούσαν στο σήμερα. Να γνωρίσουν το μύθο για την ονομασία της ευρωπαϊκής ηπείρου και να κατανοήσουν τη σημασία του.

3.Τεχνολογικοί στόχοι του σεναρίου: Να αντιληφθούν οι μαθητές σε ένα βαθμό την αξία και τις δυνατότητες που παρέχουν οι ΤΠΕ στη μελέτη, στην επεξεργασία και την ανάπτυξη δράσεων που δύσκολα ενδεχομένως να υλοποιούνταν με το συμβατικό τρόπο διδασκαλίας. (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2008). Να ασκήσουν τη δυνατότητα πλοήγησης (Νικολαΐδου & Γιακουμάτου, 2001; Ράπτης & Ράπτη, 1998) και αξιοποίηση του διαδικτύου ως πηγή πληροφόρησης και συλλογής δεδομένων. Η εξοικείωση των παιδιών με τις βασικές λειτουργίες του κειμενογράφου. Η εξοικείωση των παιδιών με το πρόγραμμα της ζωγραφικής και τις δυνατότητές του. Να αποκτήσουν θετική στάση για τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας.

5. Εφαρμογή του σεναρίου

5.1. Δραστηριότητες

Το σενάριο θα ολοκληρωθεί σε 3 ώρες. Οι μαθητές θα δουλέψουν σε ομάδες με φθίνουσα καθοδήγηση του δασκάλου, αλλά και σε ολομέλεια.

1ο δίωρο

Η διδασκαλία στο 1ο δίωρο θα πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο πληροφορικής. Τα παιδιά έχουν μαζί τους το βιβλίο της Ιστορίας τους, τετράδιο και μολύβι. Ανά δύο κάθονται μπροστά σε έναν υπολογιστή 2x12=24 μαθητές).

1. Αφόρμηση (5'λεπτά): Ο δάσκαλος ανοίγει το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου» στην υποενότητα «παραμύθι» και όλα μαζί τα παιδιά παρακολουθούν την αρχή της αφήγησης του παραμυθιού. Τα παιδιά γίνονται συμμετοχοί του προβλήματος της Ροζάνθης και με ευχαρίστηση δέχονται να γίνουν συνερευνητές ως μικροί ιστορικοί και να βοηθήσουν τη Ροζάνθη και τον Ξεφτέρη στη συμπλήρωση του μεγάλου βιβλίου των θεών. Μόλις τα παιδιά μεταφερθούν νοερά στον Όλυμπο η παρουσίαση σταματά.

2. Δραστηριότητα 1η: Ο Όλυμπος (10'λεπτά): Γνωριμία με τον Όλυμπο μέσα από χάρτες, χρήση του προγράμματος Google.earth, συζήτηση και μελέτη του κειμένου 9 (σελ. 14 του βιβλίου μαθητή). Τέλος όλα τα παιδιά συζητούν για τους λόγους που οδήγησαν τους προγόνους μας να τοποθετήσουν τους θεούς τους στο συγκεκριμένο όρος (απαντιέται έτσι και η ερώτηση 4 από τη σελ.6 του τετραδίου εργασιών). Εδώ πρέπει να επισημάνουμε ότι το Google.earth, θα χρησιμοποιηθεί περισσότερο ως χάρτης, προσφέροντάς μας μια πιο ενδιαφέρουσα επισκόπηση της περιοχής, καθώς επίσης και με τη χρήση της κλίμακας μπορούμε να έχουμε μια πιο ενδιαφέρουσα μεταφορά από την πόλη μας στο συγκεκριμένο τόπο που θέλουμε να επισκεφθούμε.

3. Δραστηριότητα 2η: Ανακαλύπτοντας τους θεούς του Ολύμπου (30'- 40'λεπτά): Ο δάσκαλος δίνει διευκρινήσεις στους μαθητές για τη χρήση του λογισμικού «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου». Κάθε ομάδα που βρίσκεται μπροστά σε Η/Υ, θα ασχοληθεί με δύο θεούς (έναν άντρα μια γυναίκα) έπειτα από κλήρωση. Ο δάσκαλος παροτρύνει τις ομάδες των μαθητών να συνεχίσουν στους δικούς τους υπολογιστές την εξερεύνηση παρέα με τον Ξεφτέρη. Το λογισμικό είναι εγκαταστημένο στους υπολογιστές τους. Πατούν εκτέλεση και οδηγούνται στη κεντρική σελίδα του λογισμικού. Με τη βοήθεια του δασκάλου ρυθμίζουν τον ήχο έτσι ώστε να μην είναι πολύ δυνατός για να μπορούν οι ομάδες να δουλεύουν ανεξάρτητα. Έπειτα οδηγούνται στην υποενότητα «παραμύθι». Αφού ακούσουν πάλι την εισαγωγή τα παιδιά οδηγούνται στον Όλυμπο. Εκεί κάθε ομάδα προσπαθεί να συλλέξει όσες περισσότερες πληροφορίες μπορεί για τους θεούς που έχει αναλάβει επισκεπτόμενη τα παλάτια τους. Οι μαθητές με διαδραστικό τρόπο ανακαλύπτουν τους θεούς και επεξεργάζονται τις σχετικές πληροφορίες. Ψάχνουν το παλάτι και ανακαλύπτουν πληροφορίες. Ταυτόχρονα συζητούν μεταξύ τους για όσα ανακαλύπτουν και για ό,τι θέλουν κρατούν σημειώσεις στο τετράδιό τους.

Η συγκεκριμένη δραστηριότητα διευκολύνει την νοηματική και επεξεργασία, αφού τα παιδιά ασκούνται να παρατηρούν με προσοχή, να περιγράφουν, να αφηγούνται, να χαρακτηρίζουν πρόσωπα από τις ενέργειές τους, να εκφράζουν συναισθήματα, να υποθέτουν και να συσχετίζουν, να συλλέγουν πληροφορίες, να ερμηνεύουν δεδομένα, να διατυπώνουν κρίσεις, γενικεύσεις και συμπεράσματα, να σχολιάζουν εποικοδομητικά τις απόψεις και τις εργασίες των συμμαθητών τους.

4. Δραστηριότητα 3η: Εμπέδωση της γνώσης μας για τους θεούς με σχετικά φύλλα εργασίας που έχει ετοιμάσει ο δάσκαλος. Κάθε ομάδα συμπληρώνει στα φύλλα όσα στοιχεία αφορούν το ζευγάρι των θεών με το οποίο ασχολήθηκαν. Σε περίπτωση που κάτι δεν μπορούν να θυμηθούν, μπορούν να ανατρέξουν στο λογισμικό για βοήθεια.

Μόλις συμπληρώσουν τις πληροφορίες που γνωρίζουν δίνουν τα φύλλα εργασίας στη διπλανή τους ομάδα και εκείνη τα δικά της στη διπλανή κ.ο.κ. κυκλικά. Με τον τρόπο αυτό στο τέλος όλα τα φύλλα θα βρεθούν συμπληρωμένα. Μετά την ολοκλήρωση των φύλλων εργασίας διαβάζουμε τη συμπλήρωσαμε σε κάθε ένα από αυτά, ώστε και τα παιδιά που δεν είχαν τις γνώσεις ορισμένων πληροφοριών, γιατί δεν ασχολήθηκαν με αυτές να έχουν ένα πρώτο άκουσμα για αυτές.

2ο δώρο

Η διδασκαλία στο 2ο δώρο θα πραγματοποιηθεί στην αίθουσα διδασκαλίας.

5. Δραστηριότητα 4η: Βιβλίο μαθητή Ιστορίας. Κεφ.2 Οι θεοί του Ολύμπου. (45'λεπτά). Ο δάσκαλος μαζί με τα παιδιά διαπραγματεύονται και συζητούν το κεφάλαιο και τις πηγές (κείμενα – φωτογραφίες) από το βιβλίο του μαθητή. Δεν διαβάζουμε το κεφάλαιο από μέσα, αλλά αναθέτουμε στους μαθητές να διηγηθούν με δικά τους λόγια όσα άκουσαν, διάβασαν και έμαθαν για τους θεούς. Δίνουμε τη δυνατότητα σε όλους τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία της μάθησης. Η διήγηση των μύθων δε συμβάλλει μόνο στην καλλιέργεια της αφηγηματικής δεξιότητας των παιδιών αλλά και στην απόκτηση εκφραστικού θάρρους, που είναι μια σημαντική παιδαγωγική επιδίωξη, γι' αυτό και φροντίζουμε να δίνεται αυτή η ευκαιρία σε όλα τα παιδιά. Βεβαίως τα παιδιά αν το θέλουν μπορούν να συμβουλευτούν και το βιβλίο. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορούν να γίνουν αναφορές στη συνέχεια των λαϊκών μουσικών οργάνων, στο μαντείο των Δελφών, στο ναό του Επικούρειου Απόλλωνα στην Ηλεία και του Ποσειδώνα στο Σούνιο (χρήση και του google.earth), στο άποψη ότι και τώρα οι Άγιοί μας προστατεύουν τον κόσμο (Άγιος Νικόλαος, προστάτης θαλασσών κ.λ.π.), στα σύμβολα των θεών, στις σημερινές επιστημονικές γνώσεις σε σχέση με τις εξηγήσεις που έδιναν οι άνθρωποι εκείνης της εποχής για το ανεξήγητο, στην απήχηση που έχει η ελληνική μυθολογία σε όλο τον κόσμο, στο μύθο της αρπαγής της Ευρώπης (προβολή στο βιντεοπροβολέα επιλεγμένων πινάκων από την πληθώρα που υπάρχει στα μουσεία του κόσμου), στο ευρώ.

Με την εναλλαγή στον τρόπο αντιμετώπισης των δραστηριοτήτων προσπαθούμε να διεγείρουμε το ενδιαφέρον των παιδιών. Να ενεργοποιήσουμε όλες τις δημιουργικές δυνάμεις τους, εθίζοντάς τους στη διαρκή αναζήτηση της γνώσης και αναπτύσσοντας την ιστορική τους συνείδηση. Ταυτόχρονα επιδιώκουμε να συνδέσει το παιδί τη σημερινή καθημερινή ζωή με τη ζωή των αρχαίων και να αισθανθεί την αδιάκοπη συνέχεια του πολιτισμού μας. Η δε επεξεργασία των πηγών αναπτύσσει την κριτική ικανότητα των μαθητών και προάγει τη συνεργατική μάθηση.

6. Δραστηριότητα 5η: Βιβλίο μαθητή Ιστορίας. Κεφ.3. Οι θεές του Ολύμπου. (45'λεπτά). Με τον ίδιο τρόπο με την προηγούμενη δραστηριότητα προχωράμε στην προσέγγιση και επεξεργασία του 3ου κεφ. με τις θεές του Ολύμπου. Παρακινούμε τους μαθητές να ανατρέξουν στα κείμενα, να παρατηρήσουν τις εικόνες, να διαβάσουν τις λεζάντες, να κρίνουν, να συγκρίνουν και να αιτιολογούν τις απόψεις τους. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι μπορούν να γίνουν αναφορές στην τοπική ιστορία, στους μύθους των εποχών, στην Ακρόπολη (google.earth), στα σύμβολα κ.τ.λ.

3ο δώρο

Η διδασκαλία στο 3ο δώρο θα πραγματοποιηθεί τα 30' πρώτα λεπτά στο εργαστήριο πληροφορικής και στη συνέχεια στην αίθουσα διδασκαλίας.

7. Δραστηριότητα 6η: Ε. Α. «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου». Παιχνίδι (30'λεπτά). Τα παιδιά παίρνουν τις θέσεις τους, ανοίγουν το λογισμικό και επιλέγουν την υποενοότητα «παιχνίδι». Επιλέγουν «2 παίκτες» και δίνουν τα ονόματά τους. Παίζουν το παιχνίδι απαντώντας στις ερωτήσεις μία ο ένας και μία ο άλλος. Δεν θα παίξουν τα παιδιά περισσότερο από 30'λεπτά. Στη συνέχεια μπορούμε να μετακινηθούμε στην αίθουσα διδασκαλίας για να μην επηρεάζονται τα παιδιά από τους υπολογιστές, για την τελική αξιολόγηση του σεναρίου.

9. Αξιολόγηση (45' - 50' λεπτά). Χρησιμοποιούμε φύλλα εργασίας που οι μαθητές συμπληρώνουν ατομικά και έπειτα τα διορθώνουμε όλοι μαζί. Στη συνέχεια ζητάμε από τα παιδιά να γράψουν ένα μικρό κείμενο με ότι τους έκανε μεγαλύτερη εντύπωση σχετικά με όσα έμαθαν με την ολοκλήρωση του εκπαιδευτικού σεναρίου «Οι θεοί του Ολύμπου». Τέλος αναρτούν τις εργασίες τους στο ταμπλό της τάξης.

6. Αξιολόγηση

Το «Οι θεοί του Ολύμπου» είναι ένα εκπαιδευτικό σενάριο, που θεωρούμε ότι θα βοηθήσει τους μαθητές να γνωρίσουν τους θεούς του Ολύμπου και να αγαπήσουν την ελληνική μυθολογία που είναι και το αντικείμενο της ιστορίας τους για όλη τη χρονιά, ώστε να οδηγηθούν ομαλά από το μύθο στην ιστορία. Τους δίνει τη δυνατότητα να διερευνήσουν περισσότερο τους μύθους και τη σημασία τους.

Οι δραστηριότητες είναι ενδιαφέρουσες και ελκυστικές και θα προβληματίσουν το μαθητή για το μύθο και τα μυστικά του. Παράλληλα δια μέσου της διαχείρισης και διερεύνησης πλήθους πληροφοριών θα τους

δώσει τη δυνατότητα να καλλιεργήσουν την αυτενέργεια, να αναπτύξουν κριτική σκέψη, να οικοδομήσουν δικές τους γνώσεις και να προωθήσουν τη διερεύνηση σε ομαδοσυνεργατικό πλαίσιο. Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ο Ξεφτέρης και οι δώδεκα θεοί του Ολύμπου» που χρησιμοποιήσαμε είναι προσεγμένο από παιδαγωγική άποψη, φιλικό και εύκολο στη χρήση του.

Χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ και το εκπαιδευτικό λογισμικό θα υλοποιήσουν δράσεις για την καλύτερη εμπέδωση του γνωστικού αντικείμενου. Θα ακολουθήσουν διαφορετικές πορείες ανάλογα με τα ενδιαφέροντά τους. Με τον τρόπο αυτό αλληλεπιδρούν, αυτενεργούν, επιλέγουν και διαχειρίζονται πληροφορίες, μέσα σ' ένα συνεργατικό, μαθησιακό περιβάλλον, που θα τους βοηθήσει να υπερβούν την ατομικότητά τους και να κατανοήσουν ότι υπάρχουν διαφορετικές αντιλήψεις ή απόψεις πάνω σε θέματα που θεωρούσαν δεδομένα και ότι μέσα από τη συλλογική εργασία μπορούμε συχνά να πολλαπλασιάζουμε τα αποτελέσματα του έργου μας.

Βιβλιογραφία

- Γούπος Θ, (1999) Η ανάλυση της μεθόδου project στο πλαίσιο της τοπικής ιστορίας, Σχολείο και Ζωή , Τ 7,8,9,σελ.324-329 ,Αθήνα
- Εκπαιδευτικό Λογισμικό, «Ο Ξεφτέρης και οι 12 θεοί του Ολύμπου», SIEMS, Βιβλίο του Δασκάλου.
- Ίδρυμα Μελετών Λαμπράκη, (2001). Παρατηρητήριο της Εκπαίδευσης, Νέες Τεχνολογίες της Πληροφορίας στη Σχολική Εκπαίδευση. Αθήνα:ΔΟΛ.
- Καράμηνας, Ι. (2001). Διαδίκτυο και εκπαιδευτική διαδικασία: Θεωρητική προσέγγιση και μια πρόταση για τη διδακτική αξιοποίησή του στο Δημοτικό Σχολείο, τ. 120-121. Αθήνα: Σύγχρονη Εκπαίδευση.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Ματσαγγούρας, Η. (1995). Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας, Τομ. Δεύτερος, Στρατηγικές διδασκαλίας, Αθήνα.
- Νικολαΐδου, Σ. & Γιακουμάτου, Τ. (2001). Διαδίκτυο και Διδασκαλία. Αθήνα:Κέδρος.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (1998). Πληροφορική και Εκπαίδευση. Αθήνα: εκδόσεις ιδίου.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). Πληροφορική και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Τόμος Α' & Β'. Αθήνα: εκδόσεις ιδίου.
- Τριλιανός, Θ. (2000). Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας, τ. Β'. Αθήνα: Ατραπός.
- ΥΠΕΠΘ, (2001). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών, αρ. φύλ. 1366, τ. Β', σ.111. Αθήνα.
- ΥΠΕΠΘ, (2008). Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Πρόγραμμα Επιμόρφωσης σε Εκπαιδευτικό Λογισμικό ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση, Διδακτική της Ιστορίας.
- ΥΠΕΠΘ/ΠΙ,(2007), Διδακτικό πακέτο Ιστορίας Γ' Δημοτικού (Βιβλίο δασκάλου, Βιβλίο Μαθητή, Τετράδιο Εργασιών).