

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ
ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ-ΙΟΥΛΙΟΣ 2010

(Σεμινάριο διάρκειας 96 ωρών)

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ/ΕΥΕΛΙΚΤΗΣ ΖΩΝΗΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ:

ΣΟΥΛΑΝΔΡΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ,

εκπαιδευτικός ΠΕ70, 9/θεσιο Δημοτικό Σχολείο Πορτογελίου,

2^ο γραφείο Α/θμιας Εκπαίδευσης Νομού Αργολίδας.

panossoul7@gmail.com

Τίτλος: Η Αγιογραφία ως μορφή Βυζαντινής Τέχνης – Βυζαντινός Πολιτισμός

Σύντομη Επισκόπηση: Στη διδακτική πρόταση που ακολουθεί, οι μαθητές θα προσεγγίσουν την άνθιση και ανάπτυξη του Βυζαντινού πολιτισμού και ιδιαίτερα της αγιογραφίας. Οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή και θα γνωρίσουν ένα μέρος της ελληνικής ιστορίας και θα προβληματιστούν για τις συνέπειες και τα αποτελέσματα της εικονομαχίας. Θα νιώσουν οι ίδιοι κάτοικοι της Πόλης και θα περιπλανηθούν στα μονοπάτια της ιστορίας. Οι μαθητές θα ζήσουν τη ζωή ενός αγιογράφου της εποχής, θα μάθουν για τα υλικά που χρησιμοποιεί και για τα θέματα που αγιογραφεί, θα βρεθούν στο επίκεντρο μιας ταραγμένης εποχής και θα ζήσουν την 'ιστορία μιας εικόνας' που γλιτώνει την καταστροφή. Θα αναζητήσουν στο διαδίκτυο εικόνες και θα κατασκευάσουν πάζλ και σταυρόλεξα χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που τους προσφέρει η τεχνολογία. Η προσέγγιση όλων αυτών των δεδομένων θα γίνει μέσα από μια διερευνητική διαδικασία ανιχνεύοντας τις συνθήκες, τα γεγονότα, τα αίτια αλλά και τις συνέπειες της περιόδου της εικονομαχίας. Γίνεται προσπάθεια οι μαθητές/τριες να δουν το θέμα διαχρονικά μα και διαθεματικά μελετώντας κείμενα, αγιογραφώντας, κατασκευάζοντας σταυρόλεξα και πάζλ, ταξιδεύοντας σε διάφορους προορισμούς μέσω του διαδικτύου και τέλος παρουσιάζοντας τη δουλειά τους στους υπόλοιπους μαθητές του σχολείου, στους γονείς τους και στους δασκάλους τους.

ΣΟΥΛΑΝΔΡΟΣ Σ. ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

Τάξη: Το σενάριο προβλέπεται να αξιοποιηθεί από τους μαθητές της Ε΄τάξης του 9/θέσιου Ολοήμερου Δημοτικού Σχολείου Πορτοχελίου.

Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές: Το σενάριο αναφέρεται στα εξής κεφάλαια (κεφάλαιο 10: Το παλάτι, ο Ιππόδρομος και οι Δήμοι, κεφάλαιο 24: Η κρίση της εικονομαχίας διχάζει τους Βυζαντινούς και κεφάλαιο 40: Η Βυζαντινή τέχνη) της Ιστορίας, Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή, Γεωγραφίας, Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή και Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση.

Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και Δ.Ε.Π.Σ.: Το θέμα το οποίο επιλέχθηκε είναι συμβατό με το Α.Π.Σ και το Δ.Ε.Π.Σ εφόσον πηγή έμπνευσής του αποτέλεσαν κεφάλαια που περιλαμβάνονται σε ενότητες του βιβλίου Ιστορίας της Ε΄ Δημοτικού. και οι στόχοι που τίθενται άπτονται πλήρως του αναλυτικού προγράμματος της Ιστορίας, της Γλώσσας, της Γεωγραφίας, της Αισθητικής Αγωγής, της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής και των Νέων Τεχνολογιών.

Γνώσεις και πρότερες ιδέες των μαθητών/τριών: Οι μαθητές/τριες έχουν διδαχτεί και είναι σε θέση να γνωρίζουν το Βυζαντινό Πολιτισμό. Γνωρίζουν το πότε το που και το πώς της ίδρυσης της Βυζαντινής αυτοκρατορίας.

Γνωστικοί στόχοι:

- Να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τον πολιτισμό που αναπτύχθηκε στη Βυζαντινή Αυτοκρατορία και την Βυζαντινή τέχνη, ύψιστη μορφή έκφρασης της οποίας αποτελεί η αγιογραφία.
- Να συνδέσουν την ανάπτυξη της αγιογραφίας με τις κοινωνικοπολιτικές, γεωμορφολογικές και θρησκευτικές συνθήκες που επέτρεψαν την άνθησή της σε αυτή την περιοχή του κόσμου.
- Να κατακτήσουν, να απομνημονεύσουν σχετικούς ιστορικούς όρους, να εντοπίσουν στο χάρτη και να τοποθετήσουν στο χώρο ιστορικά μνημεία, σημαντικά μοναστήρια της ορθοδοξίας όπως το μοναστήρι της Αγίας Αικατερίνης στο Σινά, και τη μονή Στουδίου και να εκτιμήσουν τη σημασία της γεωγραφικής τους θέσης.

- Να θέτουν ερωτήσεις και να δίνουν απαντήσεις σχετικές με τη διδασκόμενη ιστορική ύλη.
- Να εντοπίζουν, να επιλέγουν και να οργανώνουν απλές ιστορικές πληροφορίες μέσα από μια ποικιλία πηγών, χρησιμοποιώντας κυρίως την τεχνολογία για να ανακοινώνουν και να παρουσιάζουν τις εργασίες τους.
- Να μάθουν να χειρίζονται διάφορα εργαλεία (Λογισμικά) που προσφέρονται μέσα από τις νέες τεχνολογίες.

Παιδαγωγικοί στόχοι:

- Ένας από τους κύριους στόχους που επιζητούμε να πετύχουμε, είναι η ανάπτυξη της συνεργατικότητας, η διευθέτηση των συγκρούσεων, η ανταλλαγή απόψεων προκειμένου να καταλήξουν σε κοινά συμπεράσματα. η καλλιέργεια αισθητικού κριτηρίου και η ανάδειξη κλίσεων και δεξιοτήτων.
- Οι μαθητές να καλλιεργήσουν το αισθητικό τους κριτήριο και να αναδείξουν τις κλίσεις και τις δεξιότητές τους.
- Οι μαθητές/τριες να τονώσουν την αυτοπεποίθησή και την αυτοεκτίμησή τους μέσα από δραστηριότητες βασισμένες στη συνεργασία και την ανταλλαγή απόψεων.
- Οι μαθητές να έχουν σαφή γνώση και αντίληψη των πρότερων γνώσεων τους και να χρησιμοποιούν αυτό το γνωστικό υπόβαθρο για να οικοδομούν νέες έννοιες.
- Οι μαθητές/τριες να ασκηθούν στην παρατήρηση και στη μελέτη ιστορικών πηγών, εικόνων και ψηφιδωτών.
- Οι μαθητές/τριες να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη.

Νέες Τεχνολογίες και μαθησιακή διαδικασία:

- Οι ΤΠΕ μπορούν να παίξουν σημαντικό ρόλο κατά τη μαθησιακή διαδικασία στο δημοτικό σχολείο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν γνωστικό εργαλείο στην Ιστορία και να υποστηρίξουν αποτελεσματικά νέες μεθόδους διερευνητικής διδασκαλίας. Επίσης είναι δυνατόν με τη χρήση των ΤΠΕ να υποστηρίξουμε δραστηριότητες έκφρασης, επικοινωνίας, καλλιτεχνικής δημιουργίας και αναζήτησης πληροφοριών. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής προωθεί τις υπάρχουσες εμπειρίες των μαθητών, παρέχει νέες και ενθαρρύνει

την έκφραση των απόψεων, των αντιλήψεων, των ιδεών και των νοητικών μοντέλων των μαθητών, προωθεί την εμπέδωση της μάθησης μέσω της κοινωνικής εμπειρίας και αλληλεπίδρασης και ενθαρρύνει χρήσεις πολλαπλών και ταυτόχρονων μορφών αναπαράστασης της πραγματικότητας.

Κατηγορίες λογισμικών που θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο: Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο είναι λογισμικά που προωθούν από τη μια μεριά την αφομοίωση/απομνημόνευση γνώσεων-εννοιών σύμφωνα με τις συμπεριφοριστικές θεωρίες και από την άλλη την ανάπτυξη της δημιουργικής και κριτικής σκέψης σύμφωνα με τις γνωστικές και κοινωνικοπολιτικές θεωρίες. Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι τα παρακάτω:

- Hotpotatoes, λογισμικό εξάσκησης και πρακτικής
- Kidspiration, λογισμικό παραγωγής εννοιολογικών χαρτών και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης.
- Jigsaw puzzle, λογισμικό καλλιτεχνικής έκφρασης, δημιουργίας, εξάσκησης και πρακτικής.
- Office word, λογισμικό γενικής χρήσης, επεξεργαστής κειμένου.
- Power Point, λογισμικό παρουσίασης.
- Google Earth, πρόγραμμα δορυφορικής περιήγησης.
- Explorer, Mozilla Firefox, αξιοποίηση διαδικτύου με τη χρήση των διαφυλλιστών.
- Centennia, λογισμικό Ιστορικών χαρτών.

Διάρκεια του σεναρίου: Το σενάριο αναμένεται να ολοκληρωθεί σε 48 διδακτικές ώρες και θα καλύψει τις ανάγκες της ευέλικτης ζώνης σε μια περίοδο 6 μηνών.

Οργάνωση της τάξης: Η οργάνωση της διδασκαλίας μπορεί να πάρει τις εξής βασικές μορφές:

- Εργασία στο σύνολο της τάξης, με τη συμμετοχή όλων των μαθητών.
- Ατομική εργασία μαθητών/τριων.
- Εργασία των μαθητών σε ομάδες.

Περιγραφή του σεναρίου:

- Κατά την ενασχόλησή τους και για όλη τη διάρκεια του σεναρίου οι μαθητές θα χωριστούν σε 4 ομάδες. Ο χωρισμός θα γίνει σε ομάδες των 5 ατόμων με βάση τους 'Δήμους' των Βυζαντινών σε Πράσινους, Βένετους, Κόκκινους και Λευκούς.
- Κατά την ενασχόλησή τους με τους Η/Υ οι μαθητές/τριες θα χωριστούν σε ομάδες των τριών ατόμων ανά υπολογιστή στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Σε κάθε ομάδα ανατίθεται σύμφωνα με το σενάριο συγκεκριμένη εργασία και οι μαθητές αναλαμβάνουν να την φέρουν εις πέρας σύμφωνα με τις αρχές της συνεργατικής μάθησης. Οι μαθητές γνωρίζουν να χειρίζονται ικανοποιητικά τους Η/Υ και καθοδηγούνται βήμα-βήμα στη χρήση μαθαίνοντας τον τρόπο λειτουργίας και τους σκοπούς που εξυπηρετούν συμβουλευόμενοι τα φύλλα εργασίας.
- Κατά τη διάρκεια του σεναρίου οι μαθητές/τριες θα κατασκευάσουν εικόνες χρησιμοποιώντας στόκο, χρυσές, μπρούτζινες και ασημένιες μπογιές και υλικά που θα φέρουν από τα σπίτια τους όπως: ξύλα, κεραμίδια, και μεγάλα βότσαλα.
- Η επίσκεψη αγιογράφου η οποία θα διδάξει στους μαθητές/τριες όλα όσα χρειάζονται για την κατασκευή μιας πραγματικής αγιογραφίας αποτελεί σημαντικό μέρος αυτού του σεναρίου. Κατά τη διάρκεια αυτών των επισκέψεων οι μαθητές/τριες, όχι μόνο θα μάθουν για τον τρόπο και τα υλικά με τα οποία κατασκευάζεται μια αγιογραφία αλλά θα αγιογραφήσουν οι ίδιοι με αποτέλεσμα κάθε ομάδα τελικά να έχει αγιογραφήσει τη δική της εικόνα.
- Κατά την εκτέλεση του σεναρίου θα χρειαστούν τα εκπαιδευτικά υλικά και εργαλεία που περιγράφονται στη σελίδα τρία.
- Γρήγορη, σταθερή και αξιόπιστη σύνδεση στο διαδίκτυο κρίνεται απαραίτητη.

Φύλλα εργασίας

- **1^ο φύλλο εργασίας:** Με τη χρήση του λογισμικού Centennia οι μαθητές/τριες θα παρακολουθήσουν την αλλαγή στα σύνορα της αυτοκρατορίας και θα αντλήσουν πληροφορίες για την εποχή.
- **2^ο φύλλο εργασίας:** Αναζητούμε ιστορικά στοιχεία για την περίοδο την εικονομαχίας.

- **3^ο φύλλο εργασίας:** Μελετήστε την εικόνα που σας δίνεται στο φύλλο εργασίας και αναζητώντας στις πηγές σας πληροφορίες γράψτε μια παράγραφο για τα αρνητικά αποτελέσματα της εικονομαχίας.
- **4^ο φύλλο εργασίας:** Μελετώντας το βιβλίο της ιστορίας και αναζητώντας πηγές στο διαδίκτυο προσπαθήστε να απαντήσετε τις ερωτήσεις σχετικές με το Βυζαντινό πολιτισμό και τη Βυζαντινή τέχνη που σας ζητούνται στο φύλλο εργασίας.
- **5^ο φύλλο εργασίας:** Επισκεφτείτε το δικτυακό τόπο της Αρχιεπισκοπής Αθηνών που σας δίνεται, διαλέξτε μια τοιχογραφία και αναλύστε την σύμφωνα με τις ερωτήσεις που σας παρέχονται στο φύλλο εργασίας.
- **6^ο φύλλο εργασίας:** Επισκεφτείτε την εκπαιδευτική πύλη του ΥΠΕΠΘ στην ηλεκτρονική διεύθυνση που σας δίνεται και σχολιάστε τα ψηφιδωτά που σας δίνονται για σχολιασμό σύμφωνα με το φύλλο εργασίας.
- **7^ο φύλλο εργασίας:** Ακολουθήστε με προσοχή τις οδηγίες του/της αγιογράφου και δημιουργήστε τη δική σας εικόνα.
- **8^ο φύλλο εργασίας:** Στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου σας, επισκεφτείτε το δικτυακό τόπο της ελεύθερης εγκυκλοπαίδειας, **Livepedia**. Διαβάστε τις πρώτες παραγράφους και γράψτε μια παράγραφο με τίτλο **‘Αγιογραφία, η τέχνη των Βυζαντινών ζωγράφων’**.
- **9^ο φύλλο εργασίας:** Στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου σας επισκεφτείτε τον δικτυακό τόπο του σχολικού δικτύου του ΥΠΕΠΘ που σας δίνεται και εργαστείτε σύμφωνα με τα ερωτήματα που σας θέτει το φύλλο εργασίας.
- **10^ο φύλλο εργασίας:** Παρατηρήστε με προσοχή μια εικόνα που θα επιλέξετε και γράψτε ένα μικρό κείμενο στο οποίο θα αναφέρεστε σε διάφορα ζητήματα που σας ζητούνται στο φύλλο εργασίας.
- **11^ο φύλλο εργασίας:** Συνέντευξη με έναν αγιογράφο.
- **12^ο φύλλο εργασίας:** Με αρχική λέξη την λέξη ‘εικόνα’, αφήστε την **Ιδεοθύελλα** να σας συνεπάρει. Αφού έχετε επιλέξει τις λέξεις να τις παρουσιάσετε σε έναν εννοιολογικό χάρτη με τη χρήση του λογισμικού, **Kidspiration**. Στο επόμενο στάδιο της δουλειάς σας δημιουργήστε ένα θεατρικό δρώμενο, κάνετε διανομή ρόλων και δραματοποιήστε την **‘Ιστορία μιας χαμένης εικόνας’**

- **13^ο φύλλο εργασίας:** Χρησιμοποιώντας το λογισμικό κατασκευής εννοιολογικών χαρτών **Kidspiration**, να κατασκευάσετε εννοιολογικό χάρτη των χρωμάτων που χρησιμοποιούνται στην κατασκευή εικόνων. Αφού κατασκευάσετε τον χάρτη ακολουθήστε τις οδηγίες που σας παρέχονται για να αντιγράψετε και να επικολλήσετε στον χώρο που σας υποδεικνύεται το αποτέλεσμα της δουλειάς σας
- **14^ο φύλλο εργασίας:** Χρησιμοποιείστε το λογισμικό δορυφορικής περιήγησης, **Google Earth**, και ‘ταξιδέψτε’ σε διάφορες περιοχές της πρώην Βυζαντινής αυτοκρατορίας. Ακολουθήστε τις οδηγίες που σας δίνονται και δημιουργήστε **υπερσυνδέσεις**, αφού αναζητήσετε στο **YouTube** βίντεο σχετικά με το θέμα μας όπως αυτό περιγράφεται αναλυτικά στο φύλλο εργασίας.
- **15^ο φύλλο εργασίας:** Χρησιμοποιώντας το λογισμικό κατασκευής παζλ, **Jigsaw Puzzle Creator**, να κατασκευάσετε παζλ, μετατρέποντας μια εικόνα που έχετε επιλέξει.
- **16^ο φύλλο εργασίας:** Με τη χρήση του λογισμικού εξάσκησης και πρακτικής, **Hotpotatoes**, να κατασκευάσετε ένα σταυρόλεξο ακολουθώντας τις οδηγίες που σας παρέχονται. Αρχικά επιλέξτε τις λέξεις και τους ορισμούς που θα χρησιμοποιήσετε και χρησιμοποιείστε το λογισμικό κατασκευής εννοιολογικών χαρτών, **Kidspiration**, για να χαρτογραφήσετε τις λέξεις-απαντήσεις.

Αξιολόγηση του σεναρίου:

- Διακρίνουμε τρεις φάσεις αξιολόγησης του σεναρίου, την αυτό-αξιολόγηση, την αξιολόγηση ομάδας και την γενική αξιολόγηση.
- Κατά τη διάρκεια εφαρμογής των δραστηριοτήτων και κυρίως από τα παιδιά που συμμετέχουν στη διαδικασία θα λαμβάνει χώρα η διαμορφωτική γενική αξιολόγηση όπου θα καταγράφονται οι αντιδράσεις και οι χειρισμοί των παιδιών κατά την ενασχόλησή τους με τα φύλλα εργασίας.
- Αξιολογώντας την ομάδα θα εξετάσουμε αν πετύχαμε τους επιμέρους στόχους και τις επιδιώξεις του σεναρίου. Θα εξετάσουμε αν χρησιμοποιήθηκαν τα κατάλληλα λογισμικά, αν υλοποιήθηκε χωρίς παρεκκλίσεις ή λάθη το σενάριο, αν το σενάριο ήταν προσαρμοσμένο στην

νοητική ικανότητα και ηλικία των παιδιών και τέλος να εντοπίσουμε τις τυχόν δυσκολίες που συνάντησαν οι μαθητές/τριες κατά την υλοποίηση του προγράμματος.

Παρουσίαση των αποτελεσμάτων: Τα αποτελέσματα μπορούν να παρουσιαστούν από τους μαθητές:

- Σε μια εκδήλωση που θα οργανωθεί στους χώρους του σχολείου για τους συμμαθητές, τους εκπαιδευτικούς του σχολείου, για τους γονείς τους και το σύλλογο γονέων.
- Να αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου
- Να αποτελέσει αφορμή για συζήτηση στο blog του σχολείου ή τη σχολική εφημερίδα.