

Καινοτόμες προσεγγίσεις στη διδασκαλία της Ιστορίας.

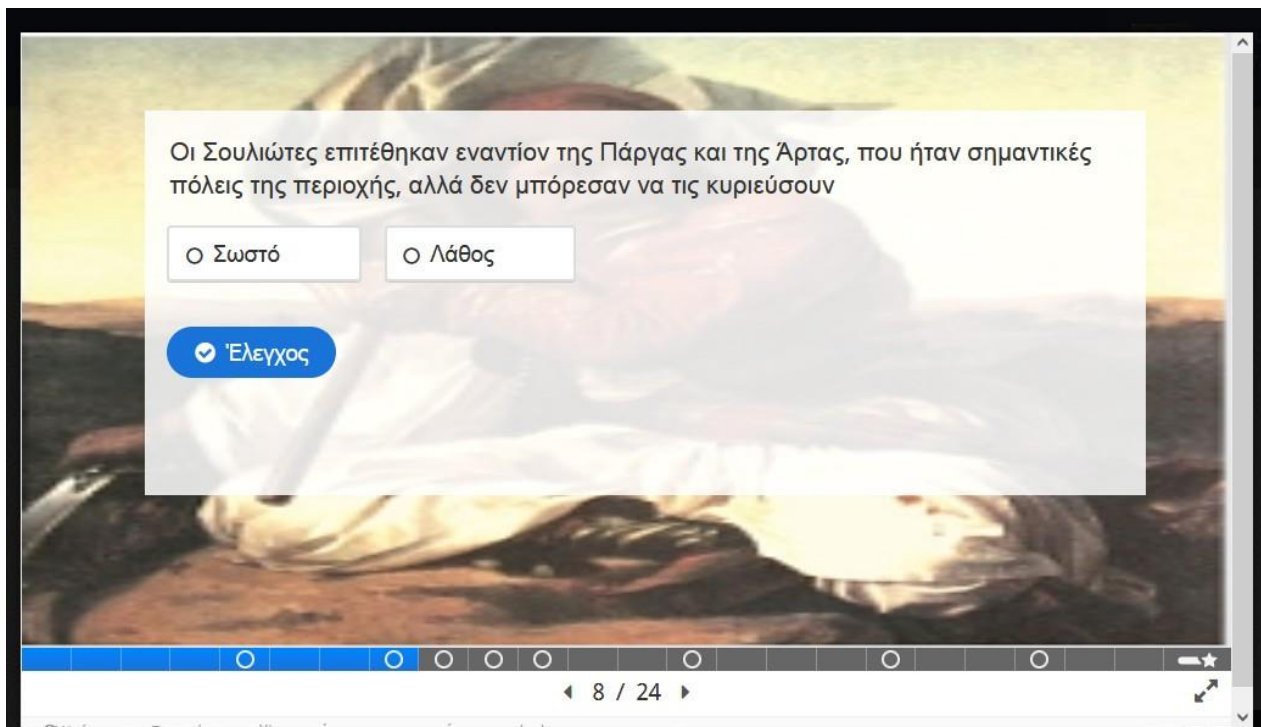
Τη Δευτέρα ,12 Φεβρουαρίου 2024, πραγματοποιήθηκε στο Στ1 δειγματική διδασκαλία από την ενδοσχολική συντονίστρια, Θεοδωρίδου Μαρία, στο μάθημα της Ιστορίας και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο “Η επανάσταση στην Ήπειρο, τη Θεσσαλία και τη Μακεδονία”.

Χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ανεστραμμένης τάξης καθώς είχε ζητηθεί από τους μαθητές να αναγνώσουν το μάθημα στο σπίτι έτσι ώστε να είναι σχετικά προετοιμασμένοι προκειμένου να ασχοληθούν με τη λύση αποριών και την εργασία σε ομάδες στη σχολική αίθουσα.

Αρχικά έγινε μια συζήτηση με τους μαθητές κατά την οποία ξαναθυμηθήκαμε πληροφορίες που γνωρίζαμε για τους Σουλιώτες από προηγούμενα μαθήματα.

Στη συνέχεια προβλήθηκε μια παρουσίαση που είχε προετοιμαστεί στην πλατφόρμα της e-me εμπλουτισμένη με ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, σωστού- λάθους και συμπλήρωσης κενών προκειμένου να γίνεται ανασκόπηση της νέας γνώσης με έναν διαφορετικό τρόπο και ανα τακτά χρονικά διαστήματα.

The image displays two screenshots from the e-me platform. The top screenshot shows a presentation slide titled "6. Η επανάσταση στην Ήπειρο, στη Θεσσαλία και στη Μακεδονία" with a sub-header "ΕΝΟΤΗΤΑ Γ - Η Μεγάλη Επανάσταση (1821-1830)". The slide features an illustration of a historical figure, identified as "Μανιάτης Κωνσταντίνος", and a background image of a stone building. The bottom screenshot shows a social media post by "ΜΑΡΙΑ ΘΕΟΔΩΡΙΔΟΥ" dated "στις 11 Φεβ, 21:21". The post title is "ΙΣΤΟΡΙΑ- Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΗΠΕΙΡΟ, ΘΕΣΣΑΛΙΑ ΚΑΙ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ" and the content includes a link to the presentation and a list of related topics: "Οι γυναίκες στην επανάσταση 1, 2, 3", "Δόμνα Βισβίζη", "Μαριγώ Ζαραφοπούλα", "Ασήμω Γκούρα 1", and "Κουίζ 1".



Αφού έγινε η παρουσίαση του μαθήματος, οι μαθητές ανα δύο χρησιμοποίησαν τα tablet του σχολείου και συνδέθηκαν στην εφαρμογή Quizziez όπου πέρασαν τον κωδικό ενός κουίζ που είχε προσαρμοστεί με βάση τις πληροφορίες του κειμένου. . Οι μαθητές απάντησαν σε 23 ερωτήσεις έτσι ώστε να γίνει μία μερική αξιολόγηση με παιγνιώδη τρόπο των γνώσεων που κατακτήθηκαν. Να πούμε εδώ ότι το κουίζ δημιουργήθηκε με τη χρήση του AI εργαλείου ChatGpt (<https://chat.openai.com/>)

Έπειτα, οι μαθητές χωρίστηκαν σε 3 ομάδες των 4 ατόμων και τους μοιράστηκε ένα φύλλο εργασίας ανά ομάδα στο οποίο θα έπρεπε συνεργαζόμενοι να δημιουργήσουν ένα κρυπτόλεξο, ένα σταυρόλεξο και μία μεσοστοιχίδα χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες του κειμένου. Κατ' αυτόν τον τρόπο έγινε και μια ανασκόπηση της νεοαποκτηθείσας γνώσης.





Εικ. 1,2,3,4: Οι μαθητές απαντούν ανά ομάδες των 2 ατόμων το διαδραστικό κουίζ χρησιμοποιώντας τα tablet

Κάθε ομάδα που ολοκλήρωνε το σταυρόλεξο /κρυπτόλεξο/ ακροστοιχίδα, αναλάμβανε ως εργασία για το σπίτι να δημιουργήσει μια διαδραστική άσκηση με το παραγόμενο υλικό της στην πλατφόρμα της e-me και ειδικότερα στο e-me content έτσι ώστε να μπορούν να τη λύσουν και οι υπόλοιποι συμμαθητές τους που είναι μέλη της εικονικής μας τάξης.

Γενικότερα ήταν μία δειγματική που στηρίχτηκε στη χρήση εποπτικού υλικού, ομαδοσυνεργατικής αλλά και μετωπικής μεθόδου διδασκαλίας. Επίσης ήταν προφανής η παιδαγωγική αξία στη χρήση των tablets στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εκφράστηκε δε ενδιαφέρον για την χρήση των tablet στην διδακτική διαδικασία και η επιθυμία να χρησιμοποιηθούν και από άλλες εκπαιδευτικούς στα μαθήματά τους.