

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ
ΛΕΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΠΕ
ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ

ΙΣΤΟΡΙΑ Γ' τάξη

«Οδυσσέας: στον πηγεμό για την Ιθάκη»



ΙΩΑΝΝΑ ΧΑΛΚΙΑ

Μάρτιος 2011

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

1. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1.1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου

«Οδυσσέας: στον πηγεμό για την Ιθάκη»

1.2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Το σενάριο αφορά τις γνωστικές περιοχές της Ιστορίας και της Γλώσσας.

1.3. Τάξεις στις οποίες μπορεί να απευθύνεται

Το σενάριο απευθύνεται στους μαθητές της Γ΄ Δημοτικού.

1.4 Συμβατότητα με το Α.Π.Σ. και το Δ.Ε.Π.Π.Σ.

Ο ρόλος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι διττός. Από τη μια αλλάζουν τους στόχους και τους προσανατολισμούς στην εκπαίδευση και από την άλλη παρέχουν νέα εργαλεία, μέσα και δυνατότητες στους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες υψηλού επιπέδου, να διαμορφώσουν μια νέα κουλτούρα μάθησης και να οικοδομήσουν μια ουσιαστική σχέση με τη γνώση. Τα σύγχρονα εργαλεία των ΤΠΕ παρέχουν νέες μεθοδολογίες επίλυσης προβλημάτων που απαιτούν την ανάπτυξη νέου τύπου δεξιοτήτων από τους μαθητές και δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου όπως: κριτική και αναλυτική σκέψη, συνθετική ικανότητα, διερευνητική μάθηση, αλληλεπίδραση, συνεργατική επίλυση προβλημάτων (Τζιμογιάννης 2007).

Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ όπως προσδιορίζεται στο παρόν εκπαιδευτικό σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με τις γενικές αρχές του Δ.Ε.Π.Π.Σ και του Α.Π.Σ του μαθήματος της Ιστορίας στο Δημοτικό Σχολείο καθώς αναφέρεται στη διδασκαλία υπάρχουσας διδακτικής ενότητας του σχολικού βιβλίου.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6: Οι περιπέτειες του Οδυσσέα

1. Στους Κίκονες, στους Λωτοφάγους και στους Κύκλωπες.
2. Στον Αίολο, στους Λαιστρυγόνες και στο νησί της Κίρκης.
3. Στον Άδη, στις Σειρήνες, στη Σκύλλα και στη Χάρυβδη.
4. Στο νησί του Ήλιου, στο νησί της Καλυψώς και στο νησί των Φαιάκων.




Οι στόχοι που τίθενται άπτονται άμεσα και υπερκαλύπτουν αυτούς του αναλυτικού προγράμματος όπως αυτοί περιγράφονται στο βιβλίο του δασκάλου.

1.5. Οργάνωση της διδασκαλίας & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Χρησιμοποιείται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος καθώς η συνεργατική μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης των μαθητών σε ομάδες προάγει την αυθεντική επικοινωνία στην τάξη με όρους ισότιμης και ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών (Ματσαγγούρας, 1998) . Οι μαθητές χωρίζονται σε οχτώ ομάδες και κάθε ομάδα αποτελείται από τρεις μαθητές. Ο χωρισμός σε ομάδες γίνεται με βάση το κοινωνιόγραμμα της τάξης. Το εκπαιδευτικό σενάριο υλοποιείται στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο υπολογιστών του σχολείου.




Η υλικοτεχνική υποδομή που απαιτείται είναι ένας υπολογιστής και ένας βιντεοπροβολέας για την τάξη και ένας υπολογιστής για κάθε ομάδα στο εργαστήριο υπολογιστών.

Τα υλικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι τα παρακάτω:

-  Έντυπες πηγές (βιβλίο και τετράδιο ιστορίας του μαθητή), χάρτης.
-  Φύλλα εργασίας
-  Λογισμικά:
 - Λογισμικό **επεξεργασίας κειμένου**
 - Το διαδίκτυο με τη χρήση **διαφυλλιστών διαδικτύου**.
 - Λογισμικό **Π.Ι.**
 - Λογισμικό παρουσίασης (**movie maker**).
 - Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης (**inspiration**).

Γνωστικά Προαπαιτούμενα

Είναι απαραίτητο οι μαθητές να γνωρίζουν:

-  Τα σημαντικότερα γεγονότα του τρωικού πολέμου και τη διάρκειά του
-  Το ρόλο του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας
-  Την άλωση της Τροίας από τους Αχαιούς

Σε ότι αφορά τις Τ.Π.Ε. είναι απαραίτητο οι μαθητές να μπορούν να αναζητούν πληροφορίες στο διαδίκτυο και να έχουν μια πρώτη επαφή και εξοικείωση με τα λογισμικά που αναφέρονται παραπάνω.

1.6. Διδακτικοί Στόχοι

Α. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

ΙΣΤΟΡΙΑ

- ✓ Να χαρούν την ομορφιά και τη μαγεία του μύθου.

- ✓ Να γνωρίσουν τις περιπέτειες του Οδυσσέα μετά την άλωση της Τροίας, σε χρονογραφική συνέχεια.
- ✓ Να κατανοήσουν την αφοσίωση του Οδυσσέα στο νόστο και την αξία του αγώνα του ανθρώπου για την επίτευξη των στόχων του.
- ✓ Να κατανοήσουν τη δίψα για γνώση του Οδυσσέα.
- ✓ Να ηθογραφήσουν τον ήρωα και να επιβεβαιώσουν βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματά του.
- ✓ Να κατανοήσουν ότι η δύναμη του νου μπορεί να αντιμετωπίσει αποτελεσματικά την ωμή βία.
- ✓ Να κατανοήσουν βασικές έννοιες όπως: εκστρατεία, παραμύθι, χώρος, χρόνος, ήρωας, φαντασία, πραγματικότητα
- ✓ Να εκτιμήσουν τις αξίες και τον πολιτισμό της Ομηρικής εποχής.

ΓΛΩΣΣΑ

- ✓ Να αναδιηγούνται ιστορίες.
- ✓ Να συνδέουν χρονικά και αιτιακά τα συμβάντα μιας αφήγησης.
- ✓ Να περιγράφουν χαρακτήρες και συμπεριφορές.
- ✓ Να συζητούν επεξεργαζόμενοι και γραπτά τις απόψεις τους.

Β. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- ✓ Να αναπτύξουν θετική διάθεση απέναντι στον Η/Υ ως περιβάλλον εργασίας.
- ✓ Να μάθουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ ως εργαλείο αναζήτησης και επεξεργασίας πληροφοριών.
- ✓ Να γνωρίσουν συγκεκριμένα λογισμικά τα οποία θα χρησιμοποιήσουν ως εργαλεία ανακάλυψης, δημιουργίας, έκφρασης, κατανόησης και εμπέδωσης της νέας γνώσης.

Γ. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- ✓ Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας μέσα από το διάλογο και την επιχειρηματολογία.
- ✓ Να αναπτύξουν την ικανότητα να εργάζονται σε ομάδες και να αξιοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες για την επίτευξη συλλογικών στόχων.
- ✓ Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν ποικίλες πηγές και εργαλεία με στόχο την εξεύρεση, αξιολόγηση και παρουσίαση πληροφοριών.
- ✓ Να οικοδομήσουν μεταγνωστικές δεξιότητες όπως να μάθουν πώς να μαθαίνουν.
- ✓ Να είναι σε θέση να εργάζονται διερευνητικά (να προσδιορίζουν ερωτήματα, να καταφεύγουν στις πηγές μάθησης, να ομαδοποιούν, να εξάγουν συμπεράσματα, να αναφέρουν παραδείγματα θετικά και αρνητικά, να διοργανώνουν τις σχέσεις με σχήματα κατηγοριοποιήσεων)
- ✓ Να αναπτύξουν κριτική και δημιουργική σκέψη οδηγούμενοι σε ασφαλή συμπεράσματα.
- ✓ Να αναπτύξουν το σεβασμό στις διαφορετικές απόψεις.

1.7 Εκτιμώμενη διάρκεια

Το σενάριο αναμένεται να υλοποιηθεί σε επτά [7] διδακτικές ώρες.

2. Μεθοδολογική και Διδακτική προσέγγιση

Είναι γενικά αποδεκτό ότι το μάθημα της ιστορίας αποτελεί σημαντικό μέσο για την επίτευξη ευρύτερων σκοπών της αγωγής και της εκπαίδευσης. Παρέχει τις απαραίτητες εκείνες γνώσεις, ώστε ο μαθητής μέσα από τη γνώση του παρελθόντος να είναι σε θέση να κατανοήσει το κοινωνικό γίνεσθαι και να μετέχει σε αυτό (Παπαρηγορίου, 2005). Για να επιτευχθεί αυτό απαιτείται ο περιορισμός του ρόλου του δασκάλου και η αντίστοιχη αύξηση της ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών στη διδακτική πράξη και τη μαθησιακή διαδικασία. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού έγκειται στην καθοδήγηση της επίδοσης και της ισχυρής δόμησης της γνώσης και όχι στην άμεση παροχή γνώσεων και πληροφοριών. Οι μαθητές αντιμετωπίζονται ως ενεργοί συντελεστές και καθίστανται υπεύθυνοι για την μάθησή τους (Μακρή – Μπότσαρη, 2005). Μέσα σε ένα κλίμα παιδαγωγικής ατμόσφαιρας το οποίο επιτρέπει την καλλιέργεια της δημιουργικότητας και υποστηρίζει τη μαθητοκεντρική προσέγγιση και τη συνεργασία των μαθητών, ο εκπαιδευτικός δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπτύξουν πρωτοβουλίες, να ενεργοποιηθούν και να συμμετάσχουν με υπευθυνότητα στη μαθησιακή διαδικασία. Παρωθεί τους μαθητές να συλλέξουν, να καταγράψουν, να επεξεργαστούν και να αξιολογήσουν δεδομένα (κριτική σκέψη) αλλά και να ξεπεράσουν τα όρια της ήδη οργανωμένης γνώσης, επινοώντας πρωτότυπες ερμηνείες και αποτελέσματα (δημιουργική σκέψη).

Η προσέγγιση του θέματος, γίνεται μέσω των γνωστικών και κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών για τη μάθηση, το κριτικό και το κατασκευαστικό παράδειγμα αντίστοιχα. Στο κριτικό ή ανακαλυπτικό μοντέλο επικρατεί η ανακάλυψη της γνώσης μέσω διερευνητικών διαδικασιών. Ενδιαφέρεται για το ποιες προαπαιτούμενες γνώσεις κατέχουν οι μαθητές για να τις χρησιμοποιήσει ως άγκιστρο. Αναφέρεται σε δραστηριότητες που στοχεύουν στη χρησιμοποίηση των γνωστικών διαδικασιών για την ανακάλυψη της γνώσης και την κριτική εξέτασή τους. Στο κατασκευαστικό παράδειγμα επικρατεί η οικοδόμηση της γνώσης μέσω μετασχηματισμών και αναδομήσεων της προηγούμενης γνώσης. Έμφαση δίνεται στη διαδικασία, ως προϊόν «τομής και ρήξης» με τις προηγούμενες γνώσεις για την αναδόμησή τους (Σαλβαράς, 2006, 1998). Ο εποικοδομητισμός ορίζει τη μάθηση ως «μια κοινωνικά προσδιορισμένη δραστηριότητα που επιτυγχάνεται μέσα σε κατάλληλα, λειτουργικά και ενθαρρυντικά περιβάλλοντα», ενώ παράλληλα ενθαρρύνει την εμπλοκή των μαθητών σε διεργασίες σκέψης υψηλότερου επιπέδου με στόχο την κατάκτηση προηγμένων εννοιών και δεξιοτήτων (Μακρή – Μπότσαρη, 2005).

Στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο πρώτα με το κατασκευαστικό παράδειγμα γίνεται η παραγωγή της νέας γνώσης με αναδόμηση της παλιάς και ύστερα, με το κριτικό παράδειγμα εξετάζεται λογικά η νέα γνώση και οργανώνεται σε μόνιμα σχήματα μάθησης.

Η προσέγγιση της γνώσης γίνεται με ενεργητικό τρόπο, ώστε να ενθαρρύνεται η ανάπτυξη της δημιουργικής και κριτικής σκέψης των μαθητών. Οι μαθητές οδηγούνται στην ανακάλυψη της γνώσης μέσω συγκεκριμένων εργασιών – δραστηριοτήτων και μαθαίνουν να αναπτύσσουν πρωτοβουλίες να προβληματίζονται και να ερευνούν.

Χρησιμοποιείται επιπλέον και η αφηγηματική μορφή διδασκαλίας είτε από το δάσκαλο είτε από το μαθητή. Η αφήγηση ενδείκνυται στην εξιστόρηση μύθων και φανταστικών ιστοριών που αναφέρονται στη δράση ηρώων γιατί εξυπηρετεί την αισθητική απόλαυση και έχει και ψυχαγωγικό χαρακτήρα καθώς παρουσιάζει πληροφορίες και γεγονότα με περισσότερο ελκυστικό τρόπο (Π.Ι, 2002).

2.1 Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ παρέχουν ισχυρά εργαλεία τα οποία μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες και να οικοδομήσουν νέες γνώσεις. Η χρήση των ΤΠΕ δεν οδηγεί από μόνη της στη μεταφορά δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου. Η επιτυχία μιας δραστηριότητας που βασίζεται στις ΤΠΕ εξαρτάται από τον παιδαγωγικό σχεδιασμό της και κυρίως από τη χρήση εργαλείων που απαιτούν τον περιορισμό του ρόλου του εκπαιδευτικού, την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών και όχι την παθητική συμμόρφωσή τους (Τζιμογιάννης, 2007). Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα πρέπει να είναι καθοδηγητικός ώστε να βοηθάει το μαθητή να ισχυροποιήσει τις μαθησιακές του εμπειρίες. Θα πρέπει:

- να επιλέγει τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουν οι μαθητές και να οργανώνει τις μαθησιακές δραστηριότητες
- να κατευθύνει και να συντονίζει την εργασία και τη συνεργασία των μαθητών
- να παρακολουθεί το χρόνο που αφιερώνουν οι μαθητές και τον τρόπο που ασχολούνται με τα λογισμικά και το γνωστικό περιεχόμενο
- να παρέχει τη βοήθειά του και να δίνει εξηγήσεις, όταν είναι απαραίτητο
- να μην υπερφορτώνει τα παιδιά με περίπλοκες δραστηριότητες
- σε κάθε περίπτωση, τα τεχνολογικά μέσα θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να ενισχύσουν την γνωστική ανάπτυξη των μαθητών και όχι για να αντικαταστήσει σημαντικές μαθησιακές δραστηριότητες (πείραμα, παρατήρηση, κατασκευές, ασκήσεις κ.λ.π.)(στο ίδιο).

Αφού επιτευχθούν οι παραπάνω προϋποθέσεις, οι μαθητές θα πρέπει να έχουν μεγάλη ελευθερία στη χρήση του υπολογιστή, χωρίς τη συνεχή παρέμβαση του δασκάλου.

Με τον τρόπο αυτό:

- έχουν την αίσθηση του ελέγχου της μαθησιακής τους πορείας
- αναπτύσσουν θετική στάση απέναντι στους υπολογιστές
- αποκτούν αυτοπεποίθηση και αυτονομία
- συνεργάζονται μεταξύ τους μεταφέροντας εμπειρίες και δεξιότητες
- ενσωματώνουν αυθόρμητα στοιχεία ψυχαγωγίας στην εργασία τους
- αναπτύσσουν δεξιότητες υψηλού επιπέδου
- μαθαίνουν να επικοινωνούν μεταξύ τους
- μαθαίνουν να λύνουν προβλήματα μέσω διαδικασιών έρευνας, αξιολόγησης και συνεργασίας (στο ίδιο).

Η εξερεύνηση του διαδικτύου, με τη χρήση ενός **διαφυλλιστή**, είναι ένα σημαντικό εργαλείο στα χέρια των μαθητών καθώς μπορεί να αποτελέσει πηγή πληροφοριών (έγκυρων με την καθοδήγηση του δασκάλου) και μέσο έκφρασης. Είναι απαραίτητο να έχουμε προκαθορίσει τους κόμβους και τις σελίδες που μπορούν να επισκεφτούν οι μαθητές, ώστε να τους προφυλάξουμε από την «πληροφοριακή ρύπανση».

Ο επεξεργαστής κειμένου (word) είναι μια ιδιαίτερη κατηγορία λογισμικού για την παραγωγή κειμένων ψηφιακής μορφής η οποία συνιστά μια νέα μέθοδο γραφής, πέρα από το χαρτί και το μολύβι, σαφώς πιο ποιοτική και αισθητικά ομορφότερη, καθώς ενσωματώνει πίνακες, εικόνες, γραπτό κείμενο, στίτσα και σύμβολα και ευνοεί με αυτό τον τρόπο τον αναστοχασμό και την πολυτροπικότητα.

Το **movie maker** είναι λογισμικό γενικής χρήσης ανοιχτού τύπου και στηρίζει άριστα την ενεργό συμμετοχή του μαθητή στην οικοδόμηση της γνώσης.

Τους διευκολύνει να επιλέξουν και να συνθέσουν μία παρουσίαση γεγονότων ή εννοιών τις οποίες έχουν ανακαλύψει και αξιολογήσει για τη σπουδαιότητά τους. Συνεργαζόμενοι δε μεταξύ τους σε ομάδες έχουν θεμελιώσει τόσο τη γνώση όσο και την ικανότητα για συνεργασία και την επεξεργασία διαφορετικών προτάσεων.

Το *inspiration* είναι λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης ανοιχτού τύπου. Οι εννοιολογικοί χάρτες είναι συσχετισμοί ανάμεσα σε έννοιες και χρησιμοποιούνται τόσο ως μέσο διδασκαλίας όσο και ως εργαλείο αξιολόγησης. Στηρίζονται στην κοινή υπόθεση που μοιράζονται οι γνωστικές θεωρίες για τη μάθηση, ότι οι σχέσεις μεταξύ των εννοιών είναι μια αναγκαία παράμετρος της γνώσης. Το συγκεκριμένο λογισμικό βοηθά το μαθητή να προσεγγίσει τη γνώση με ενεργητικό τρόπο και τον εκπαιδευτικό να καταλάβει αν τα μέσα που χρησιμοποίησε βοήθησαν πραγματικά τους μαθητές του στην ανακάλυψη και οικοδόμηση της γνώσης.

Το λογισμικό του *Παιδαγωγικού Ινστιτούτου* είναι ένα λογισμικό καθοδηγούμενης διερεύνησης, το οποίο οπτικοποιεί το ταξίδι του Οδυσσέα στο χάρτη της Μεσογείου. Οι μαθητές με παιγνιώδη μορφή βλέπουν τους προορισμούς και περιηγούνται στο χάρτη αποκτώντας μια ρεαλιστική απεικόνιση του χώρου. Συνδυάζεται και με δραστηριότητες οι οποίες προσφέρουν μια ποικιλότητα επεξεργασία του θέματος κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών.

2.2 Το προτεινόμενο σενάριο

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

A. 1^η διδακτική ώρα

Στην αρχή της ώρας συζητάμε με τους μαθητές για τα σημαντικότερα γεγονότα του Τρωικού πολέμου, τη διάρκειά του, το ρόλο του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας, την άλωση της πόλης και τη στάση των Αχαιών. Στη συνέχεια δίνουμε σε όλους τους μαθητές να συμπληρώσουν το παρακάτω φύλλο εργασίας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

1. Μπορείτε να αναφέρετε 5 ήρωες του Τρωικού πολέμου;



2. Πόσα χρόνια κράτησε ο Τρωικός πόλεμος;

3. Ποιος ήταν ο ρόλος του Οδυσσέα στην πολιορκία της Τροίας;



4. Τι έκαναν οι Αχαιοί όταν κατάφεραν να μπουν στην Τροία;

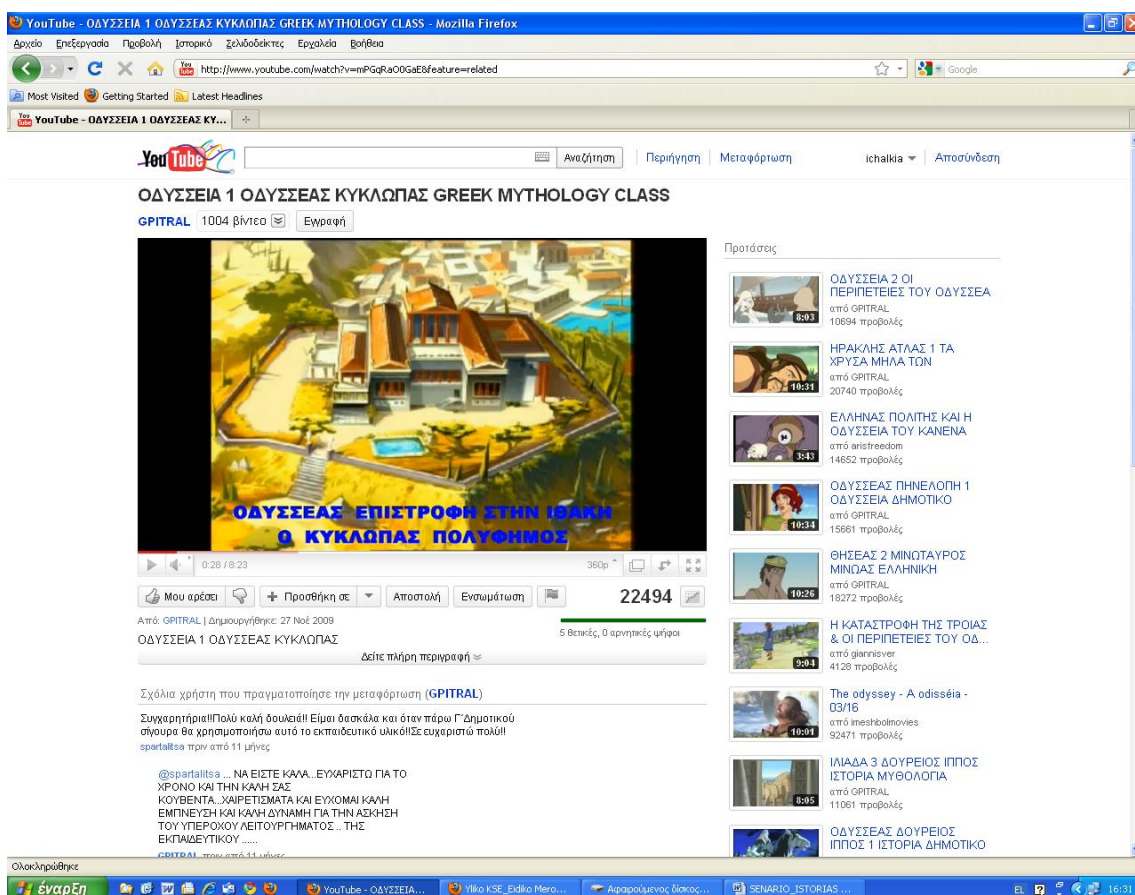


Οι μαθητές αφού ολοκληρώσουν την εργασία τους κατά ομάδες ανακοινώνουν τα αποτελέσματά τους.

Στη συνέχεια ανατρέχουν στο βιβλίο και συζητούν το εισαγωγικό κείμενο, το οποίο αποτελεί τον προοργανωτή όλης της διδακτικής ενότητας. Ζητάμε από τους μαθητές να μας πουν, αν γνωρίζουν, κάποια από τις περιπέτειες του Οδυσσέα. Αφού έχουμε έτσι κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών, τους προτείνουμε να δούμε ένα βίντεο από το διαδίκτυο στην παρακάτω διεύθυνση:

<http://www.youtube.com/watch?v=mPGqRaO0GaE&feature=related>

Έρχεται λοιπόν ένας μαθητής στον Η/Υ και δίνει την παραπάνω διεύθυνση και όλοι οι μαθητές παρακολουθούν το παρακάτω βίντεο.



The screenshot shows a YouTube video player interface. The video title is "ΟΔΥΣΣΕΙΑ 1 ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΚΥΚΛΩΠΑΣ GREEK MYTHOLOGY CLASS". The video has 22494 views and was uploaded on November 27, 2009. The video player shows a 3D rendered scene of a large, ornate building with a pool and a garden. The video title is "ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΙΘΑΚΗ Ο ΚΥΚΛΩΠΑΣ ΠΟΛΥΦΗΜΟΣ". The video is from the channel "GRITRAL".

Με το τέλος της προβολής οι μαθητές ανοίγουν το σχολικό βιβλίο και συμπληρώνουν τις γνώσεις τους με την επεξεργασία των πληροφοριών, η οποία γίνεται με την καταφυγή στο κείμενο, τις εικόνες και τα παραθέματα.

B. 2^η διδακτική ώρα

Τη δεύτερη διδακτική ώρα προτρέπουμε τις ομάδες μας να μουν στο διαδίκτυο και να αναζητήσουν, κατά ομάδες, και το επόμενο βίντεο που αφορά τις περιπέτειες του Οδυσσέα (ΟΔΥΣΣΕΙΑ 2) και βρίσκεται στη διεύθυνση:

<http://www.youtube.com/watch?v=I8YuVVOVeBo&feature=related>

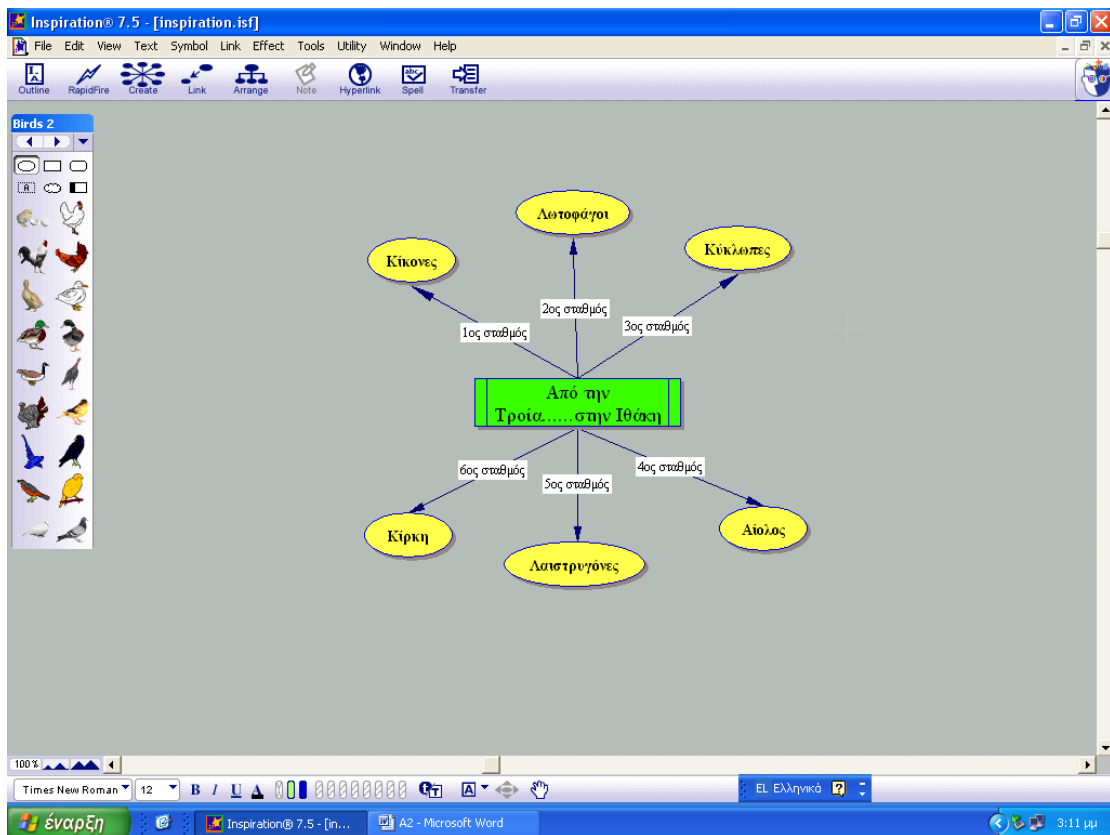
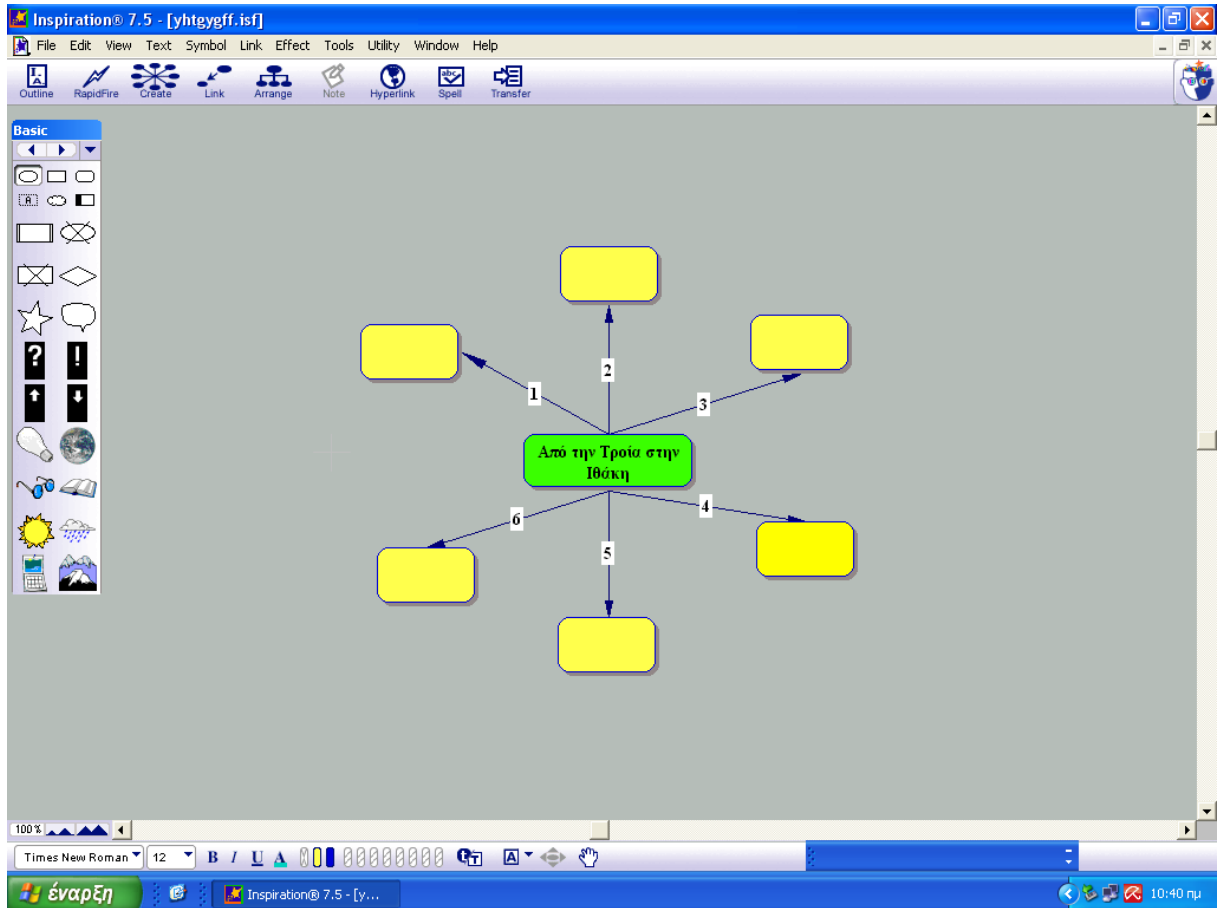
και να το παρακολουθήσουν



The screenshot shows a YouTube video player in a Mozilla Firefox browser window. The video title is "ΟΔΥΣΣΕΙΑ 2 ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ MYTHOLOGY CLASS" by the channel "GPITRAL". The video has 12,225 views and is 8:03 minutes long. The player interface includes a progress bar, volume control, and a list of related videos on the right side. The related videos include "ΟΔΥΣΣΕΙΑ 3 ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΗΝ ΙΘΑΚΗ GREEK", "ΟΔΥΣΣΕΙΑ 1 ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΚΥΚΛΩΠΑΣ GREEK", "Η ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΤΡΟΙΑΣ & ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΟΔ...", "ΘΕΟΓΟΝΙΑ 1 ΟΙ ΔΩΔΕΙΚΑ ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ", "ΕΛΛΗΝΑΣ ΠΟΛΙΤΗΣ ΚΑΙ Η ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΤΟΥ ΚΑΝΕΝΑ", and "Η ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΗ ΤΗΣ ΤΡΟΙΑΣ & ΟΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΟΔ...".

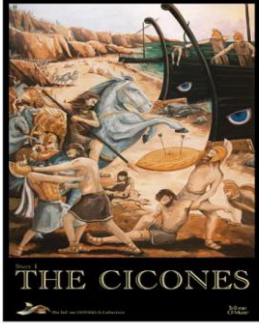





Στη συνέχεια οι μαθητές ανατρέχουν και πάλι στο βιβλίο για να συμπληρώσουν τις γνώσεις τους με την επεξεργασία των πληροφοριών. Η επεξεργασία των πληροφοριών γίνεται με την καταφυγή στις πηγές μάθησης, το κείμενο, τις εικόνες, τους χάρτες. Οι μαθητές εργάζονται ομαδικά και προσπαθούν να δώσουν απαντήσεις στα ερωτήματα: τι έγινε, πού, τότε, γιατί, πώς, ποια τα αποτελέσματα, για πιο σκοπό, τι θα γινόταν αν, πώς αλλιώς, πού αλλού συνέβη αυτό με όμοιο ή παρόμοιο τρόπο. Κατόπιν παροτρύνουμε τα παιδιά να αφηγηθούν το μύθο, γεγονός που αποτελεί χαρά για τους μικρούς μαθητές, αλλά και ευκαιρία να αναπτύξουν τη δεξιότητα της αφήγησης.

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το λογισμικό inspiration για να συμπληρώσουν τον παρακάτω ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη Ζητάμε από τους μαθητές να γράψουν τους τόπους από τους οποίους πέρασε ο Οδυσσεύς κατά την περιπλάνησή του. Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στις υπόλοιπες ομάδες το δικό της χάρτη και μετά τις απαραίτητες διορθώσεις προκύπτει ο παρακάτω χάρτης.



Αφού συμπληρώσουν το χάρτη οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν το παρακάτω φύλλο εργασίας.

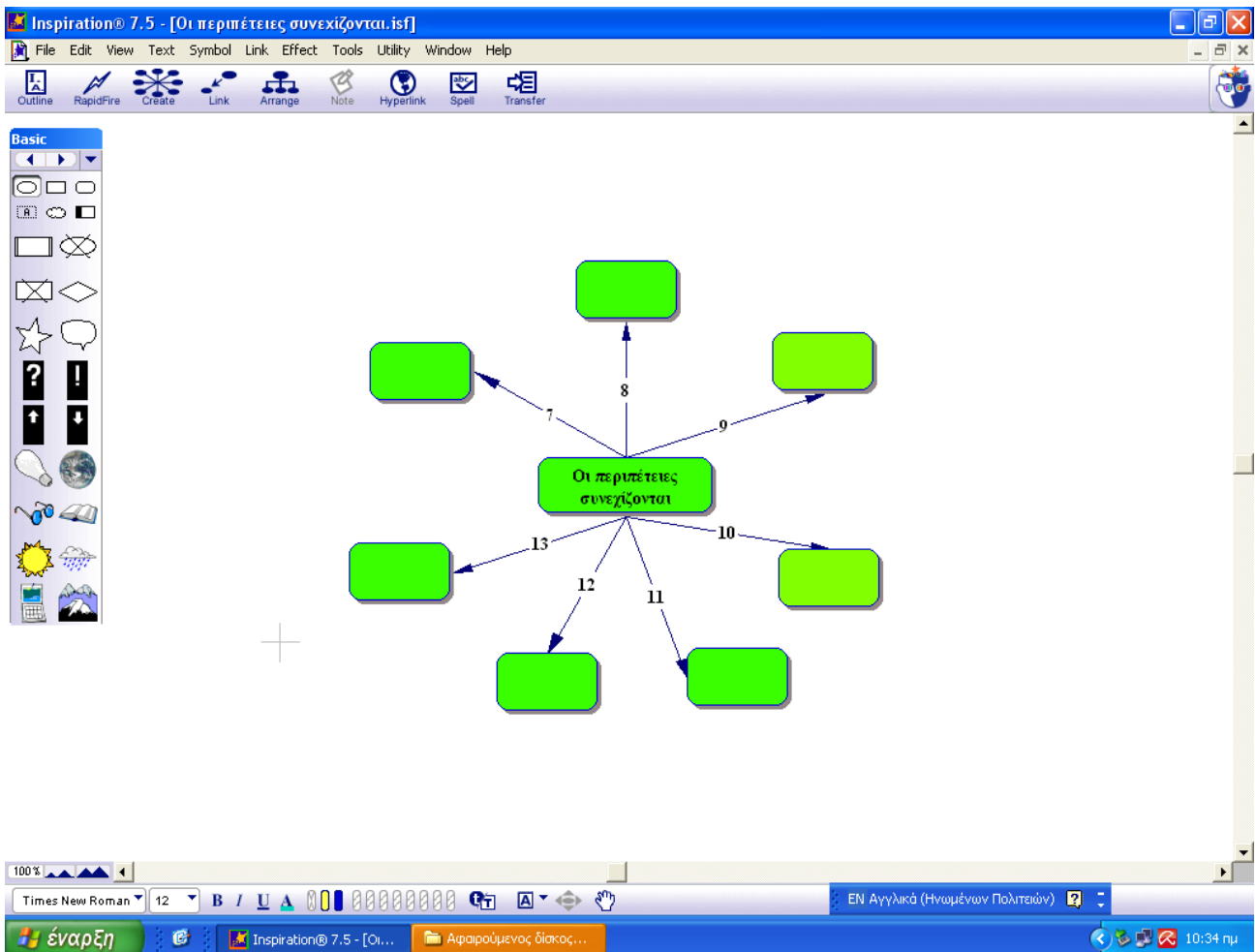
ΦΥΜΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

	Ποιους συνάντησε	Τι έγινε
		
		
		
		
		
		

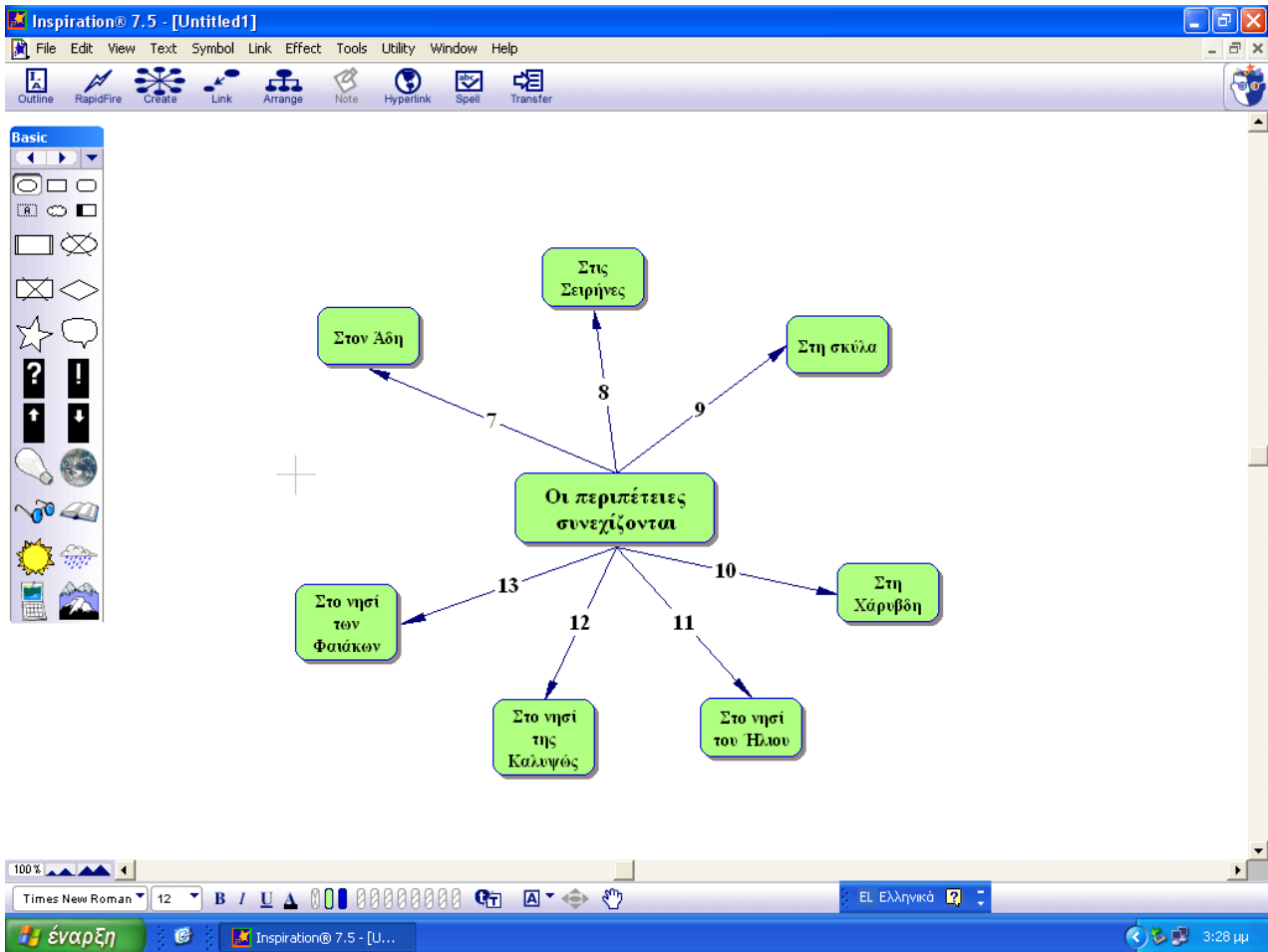
Γ. 3^η και 4^η διδακτική ώρα

Την Τρίτη και τέταρτη διδακτική ώρα οι μαθητές ανατρέχουν στο σχολικό βιβλίο όπου γίνεται η επεξεργασία του κειμένου, των εικόνων και των παραθεμάτων.

Στη συνέχεια καλούνται να συμπληρώσουν στο inspiration τον παρακάτω ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη



ο οποίος αναμένεται μετά από τη σχετική συζήτηση και παρουσίαση να πάρει την παρακάτω μορφή.



Έπειτα καλεί τους μαθητές να εργαστούν κατά ομάδες δίνοντας το παρακάτω φύλλο εργασίας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 3

	Ποιους συνάντησε	Τι έγινε
		
		
		
		
		

Αφού οι μαθητές συμπληρώσουν κατά ομάδες το παραπάνω φύλλο εργασίας τότε όλες οι ομάδες ανακοινώνουν αυτά που έγραψαν και κάνουν μικρές διορθώσεις που ενδεχομένως χρειάζεται.

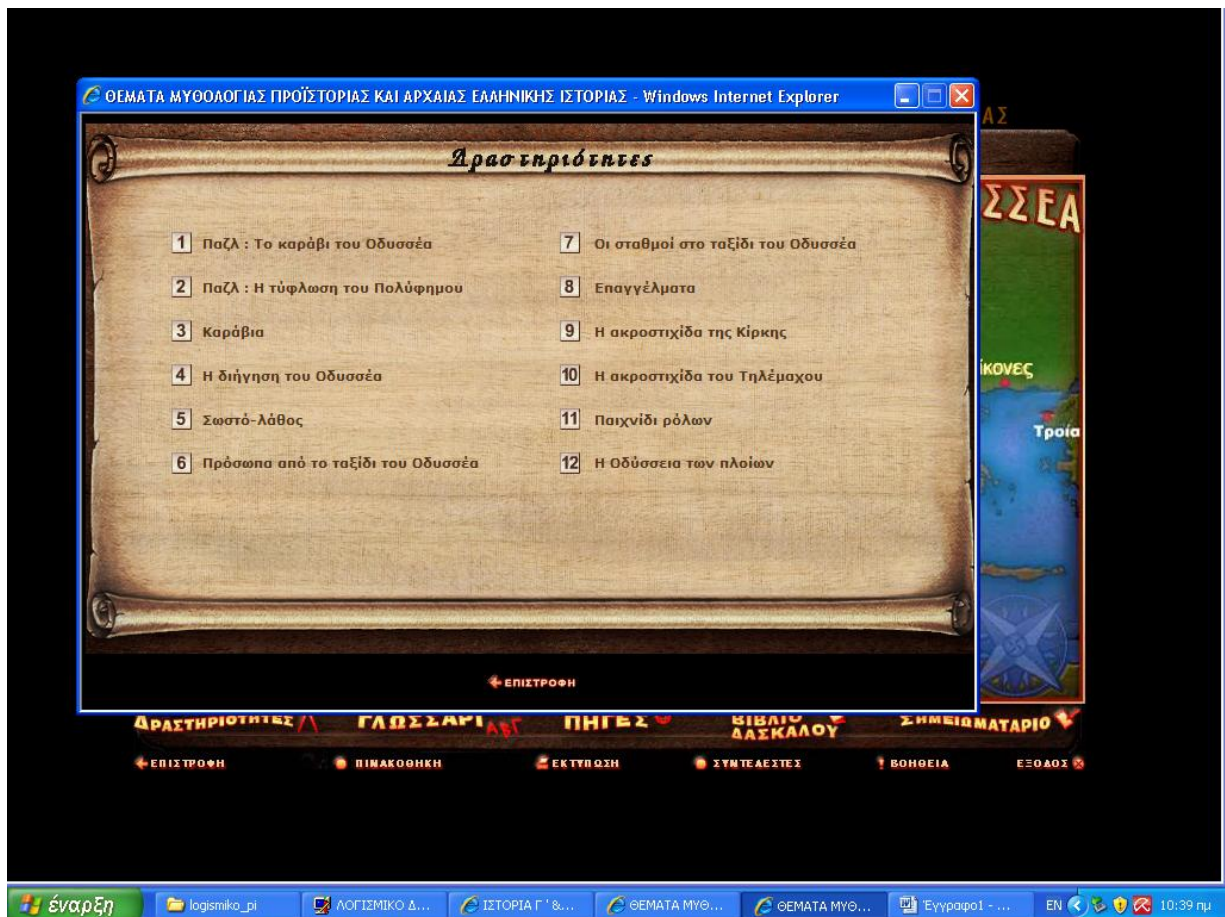
Δ. 5^η διδακτική ώρα

Την ώρα αυτή όλες οι ομάδες δουλεύουν στο λογισμικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, στην ενότητα που αφορά στις περιπέτειες του Οδυσσέα.

Κάθε ομάδα με τη σειρά αναλαμβάνει να πει τον επόμενο σταθμό του ταξιδιού του ήρωα, διαβάζουν το συνοδευτικό κείμενο και εντοπίζουν την τοποθεσία και στο χάρτη της τάξης, προσπαθώντας συγχρόνως να βρουν σε ποια ήπειρο και σε ποια χώρα βρίσκεται.



Κατόπιν κάθε ομάδα αναλαμβάνει να εκτελέσει από μία δραστηριότητα και να την παρουσιάσει στις άλλες ομάδες.



Τέλος συμπληρώνουν το παρακάτω φύλλο εργασίας (δίνεται από το λογισμικό του Π.Ι)

A. Τίτλος δραστηριότητας: Το ταξίδι του Οδυσσέα

B. Οδηγία: Προσπάθησε να απαντήσεις στα παρακάτω ερωτήματα: (επιβεβαίωσε τις απαντήσεις σου με τη βοήθεια του λογισμικού)

1. Πόσοι και ποιοι ήταν οι σταθμοί του ταξιδιού του Οδυσσέα;

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Γράψε δύο σταθμούς όπου ο Οδυσσέας στάθηκε τον περισσότερο χρόνο.

.....
.....
.....

3. Γράψε δυο σταθμούς όπου ο Οδυσσέας στάθηκε το λιγότερο χρόνο.

.....
.....
.....

4. Γράψε σταθμούς όπου ο Οδυσσέας αντιμετώπισε υπερφυσικά όντα.

.....
.....
.....

5. Γράψε δυο λόγους για τους οποίους ο Οδυσσέας και οι σύντροφοί του προκάλεσαν την οργή των θεών.

.....
.....
.....

6. Προσπάθησε να εντοπίσεις από ποιες σημερινές περιοχές πέρασε ο Οδυσσέας, με τη βοήθεια ενός σημερινού χάρτη της Ευρώπης και της Αφρικής..

.....
.....
.....
.....
.....
.....

6^η διδακτική ώρα

Κάθε ομάδα καλείται να απαντήσει , στον επεξεργαστή κειμένου, σε διαφορετικό φύλλο εργασίας, σε ερωτήματα που έχουν σχέση με τη συμπεριφορά και το χαρακτήρα του Οδυσσέα και των συντρόφων του και γενικά σε ερωτήματα που προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία των μαθητών.

Στη συνέχεια παρουσιάζουν οι ομάδες αυτά που έγραψαν και ακολουθεί διαλογική συζήτηση

.....
.....

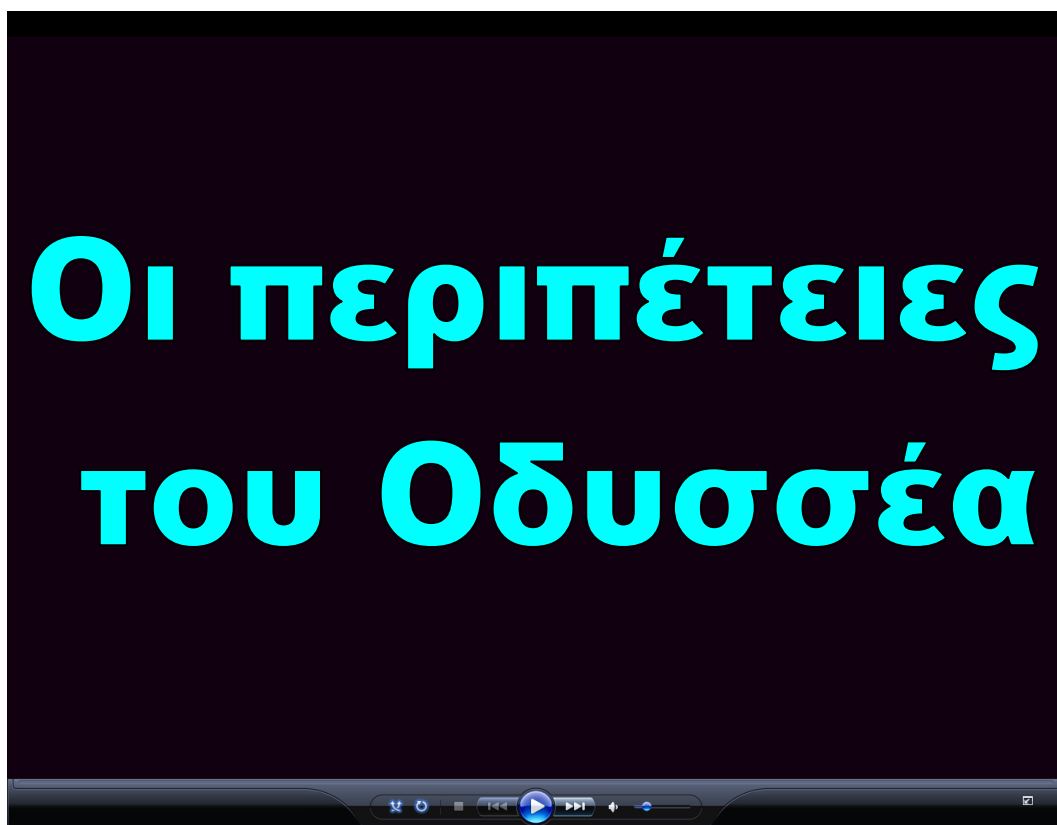
4. Χαρακτηρίστε τον Οδυσσέα και δικαιολογήστε τους χαρακτηρισμούς.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

7^η διδακτική ώρα

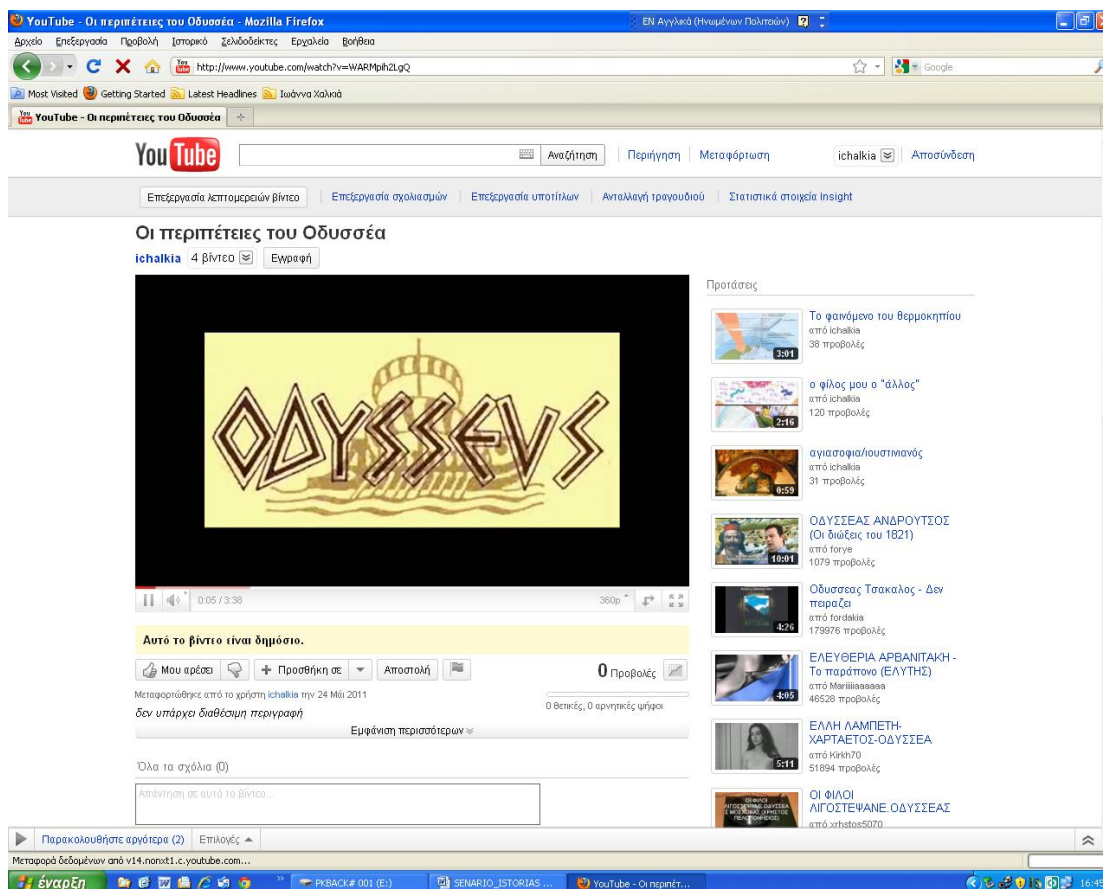
Προτρέπουμε τους μαθητές να μπουν στο διαδίκτυο και από τη μηχανή αναζήτησης να βρουν εικόνες που αφορούν στις περιπέτειες του Οδυσσέα καθώς και το χάρτη που αποτυπώνει τους τόπους από τους οποίους πέρασε ο ήρωας κατά την επιστροφή του στην Ιθάκη και να τις αποθηκεύσουν σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να βρει εικόνες από μια συγκεκριμένη περιπέτεια.

Με τις εικόνες που οι ομάδες έχουν επιλέξει και με τη βοήθεια των φύλλων εργασίας 2 και 3 φτιάχνουν μία ταινία με το λογισμικό movie maker .



την οποία και δημοσιεύουν στο διαδίκτυο στη διεύθυνση

<http://www.youtube.com/watch?v=WARMpjh2LgQ>



2.3 ΕΠΕΚΤΑΣΗ

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο μπορεί να επεκταθεί με τον προσδιορισμό νέων θεματικών πεδίων που αφορούν σε σχολικές ενότητες και άλλων διδασκόμενων γνωστικών αντικειμένων όπως της Γεωγραφίας με τη χρήση του Google earth και google maps .

2.4 ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση, ως βασικό στοιχείο της διδακτικής διαδικασίας, αποτελεί κυρίως μέσο ανατροφοδότησης της διδασκαλίας, αφού πληροφορεί για την επιτυχία ή αποτυχία των επιδιωκόμενων σκοπών και στόχων, των μεθόδων και στρατηγικών που ακολουθήθηκαν, το βαθμό ανταπόκρισης του σεναρίου στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών και στην εφαρμοσιμότητά του σε σχέση με την σχολική πραγματικότητα.

Η αξιολόγηση θα είναι πολυδιάστατη στη λειτουργία της: διαγνωστική, διαμορφωτική και τελική ώστε από το ένα μέρος να πληροφορεί τον εκπαιδευτικό για τα αποτελέσματα των εκπαιδευτικών ενεργειών του και από το άλλο να υποβοηθεί τους μαθητές να συνειδητοποιήσουν τις διαδικασίες που ενεργοποίησαν και κατέκτησαν, να αναγνωρίσουν τα λάθη τους και να τα διευθετήσουν από κοινού με τον εκπαιδευτικό, ρυθμίζοντας τις κατοπινές ενέργειές τους.

3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Μακρή – Μπότσαρη, Ε. (2005), Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών, στο: *Επιμόρφωση Σχολικών Συμβούλων και Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Προσχολικής Εκπαίδευσης στο ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ*, ΥΠΕΠΘ Π.Ι, Αθήνα.

Ματσαγγούρας, Η.(1998), *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία*, Γρηγόρης. Αθήνα.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2002), *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (ΑΠΣ)*, Αθήνα.

Σαλβαράς, Γ. (1998), *Διαμόρφωση ενός Γενικού Πλαισίου Προδιαγραφών για τη Σύνταξη Προγραμμάτων Σπουδών και για τη Συγγραφή και Χρήση Σχολικών βιβλίων*, Επιθεώρηση Επιστημονικών και Εκπαιδευτικών θεμάτων, τ. 1, Π. Ι, Αθήνα

Σαλβαράς, Γ., (2006) *Ψυχολογική Διδακτική: Διαμόρφωση στρατηγικής διδασκαλίας της παραγωγής γνώσεων*, Επιστημονικό Βήμα, τ. 5, Φεβρουάριος 2006.

Τζιμογιάννης, Α. (2007) Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο κριτικής και δημιουργικής σκέψης, στο: Βασίλης Κουλαϊδής (επιμ.) *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την ανάπτυξη Κριτικής-Δημιουργικής σκέψης*, Ο.ΕΠ.ΕΚ, Αθήνα.

στο http://www.oepek.gr/download/Sygxrones_Didaktikes_B.pdf.

ΥΠΕΠΘ-Π.Ι (2007), *Ιστορία Γ' Δημοτικού (Βιβλίο Δασκάλου)*, Αθήνα, ΟΕΔΒ.

ΥΠΕΠΘ-Π.Ι (2007), *Ιστορία Γ' Δημοτικού (Βιβλίο Μαθητή)* Αθήνα, ΟΕΔΒ.

Δικτυογραφία:

<http://www.google.gr/>

<http://www.youtube.com>

<http://www.mythologia.8m.com/odiseas.html>

www.e-history.gr

www.e-yliko.gr