

Αξιολόγηση

Σε αυτό το πρόγραμμα δόθηκε η δυνατότητα, μέσα από το σχηματισμό ομάδων, σε μαθητές και εκπαιδευτικούς, με την αλληλεπίδραση, την ενεργό συμμετοχή και τον ανοικτό διάλογο να ανταλλάξουν απόψεις, εμπειρίες να αναπτύξουν την μεταξύ τους επικοινωνία, να συμμετέχουν ισότιμα στη διαδικασία της μάθησης για να ενισχυθεί η αλληλεπίδραση και η εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και τους άλλους.

Συγκεκριμένα, η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών προέκυψε μέσα από τον καταϊγισμό ιδεών χρησιμοποιώντας την τεχνική της ιδεοθύελλας (αρχικό ιστόγραμμα) και στο τέλος συμπληρώθηκε ο τελικός εννοιολογικός χάρτης, δίνοντας έμφαση στη σύγκριση των δυο χαρτών, όπου οι μαθητές/τριες ανέφεραν «τότε νόμιζα - τώρα ξέρω».

Οι μαθητές/τριες εργάστηκαν σε ομάδες και προωθήθηκε έτσι η αλληλεπίδραση και η συνεργατική μάθηση, ανταλλάσσοντας ιδέες και εμπειρίες. Περισσότερες φορές ζητούσαν βοήθεια από τους συμμαθητές τους και όχι από την εκπαιδευτικό. Για τα νέα ερωτήματα που δημιουργούνταν προς επεξεργασία αξιοποιούσαν τα κέντρα μάθησης της βιβλιοθήκης, του υπολογιστή και τα επεξεργάζονταν στην ομάδα τους μέχρι να φτάσουν στη λύση του προβλήματος. Στο τέλος παρουσίαζαν τα αποτελέσματα της εργασίας τους είτε ατομικά είτε επέλεγαν τον αρχηγό της ομάδας τους.

Οι μαθητές/τριες μέσα από τη βιωματική μάθηση ενεπλάκησαν σε διερευνήσεις που είχαν συνεργατικό χαρακτήρα και υπήρξε ενεργητική εμπλοκή όλων των γονέων στο πρόγραμμα. Τις γνώσεις και τις δεξιότητες που κατακτούσαν τις αποτύπωναν με αφίσα, με εικαστική δημιουργία, με τη δημιουργία βιβλίου και παραμυθιού. Μετέφεραν τις γνώσεις τους μέσα από παιχνίδια ρόλων και τη δημιουργία μιας έκθεσης με τα έργα των παιδιών. Αξιοποιήθηκε η εκπαιδευτική ρομποτική και μέσα από αυτή σχεδίασαν το πρόβλημα και παρουσίασαν τις ιδέες τους για την έξυπνη πόλη που ονειρεύονται να ζήσουν. Υπήρξε ενσωμάτωση του ψηφιακού περιβάλλοντος στη μαθησιακή διαδικασία: ηλεκτρονικός υπολογιστής, διαδίκτυο (πληροφορίες, εικόνες, βίντεο), εκπαιδευτικά λογισμικά (StoryJumper, Eclass, canva) ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, viber.

Από τις παρατηρήσεις τις δικές μας και από τις αφηγήσεις των γονέων φάνηκε ότι άλλαξαν οι **στάσεις** των παιδιών δείχνοντας υπεύθυνη συμπεριφορά όπως: μάζευαν τα χαρτιά από την αυλή του σχολείου, υπενθύμιζαν να ποτίσουμε το δενδράκι που είχαν κάνει τη συμφωνία, τα λουλούδια που υπήρχαν στην αυλή του σχολείου, έκαναν διαχωρισμό των σκουπιδιών στους αντίστοιχους κάδους ανακύκλωσης, πρόσεχαν να μην σπαταλούν μεγάλη ποσότητα χαρτιού, έβαζαν, στις ταΐστρες των πουλιών που είχαμε κρεμάσει στα δένδρα στην αυλή του σχολείου μας, το περίσσειμα του φαγητού τους και τα ψίχουλα του ψωμιού.

Χρησιμοποιούσαν υλικά από την ανακύκλωση για τις καλλιτεχνικές δημιουργίες τους (πρωτοβουλίες).

Απέκτησαν **δεξιότητες** γράφοντας όπως μπορούσαν μηνύματα σε πλακάτ, σεβόμενοι τη γνώμη των άλλων και λάμβαναν αποφάσεις δείχνοντας υπεύθυνη συμπεριφορά.

Άλλαξαν τη **συμπεριφορά** τους, κατά τα λεγόμενα των γονιών τους, αφού τους υπενθύμιζαν να μην πετούν τα τσιγάρα τους έξω από το παράθυρο του αυτοκινήτου και τους ζητούσαν να πάνε πιο συχνά περίπατο στο δάσος για να παίξουν εκεί. Στο σχολείο παρατηρήθηκε ότι έφεραν πιο συχνά σπιτικό φαγητό, φρούτα, δεν άφηναν τη βρύση ανοιχτή, ξόδευαν με σύνεση το χαρτί (φυσικός πλούτος).

Συμπερασματικά στην ομάδα φάνηκε θετική αλληλεπίδραση και σεβασμός αφού οργάνωναν ομαδικά παιχνίδια όπως "Λύκε λύκε είσαι εδώ;" ενισχύοντας τη συνεργασία μεταξύ των και αναπτύσσοντας σχέσεις εμπιστοσύνης και σεβασμού και αλλαγή στάσεων και συμπεριφορών. Μέσα από τις δράσεις τους συστηματοποιούνταν οι γνώσεις και οι ιδέες τους για τον κόσμο και τον εαυτό τους.