

ΣΕΝΑΡΙΟ ΣΤΗ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ

1. Τίτλος

Νέοι δρόμοι επικοινωνίας κι ενημέρωσης

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Γνωστική περιοχή της Μελέτης, της Γλώσσας, των Εικαστικών και της Πληροφορικής. Το θέμα είναι συμβατό με το αναλυτικό και διαθεματικό πρόγραμμα. (ΔΕΠΠΣ ΚΑΙ ΑΠΣ)

3. Τάξη: Δ' (12 μαθητές)

4. Γνώσεις και πρότερες ιδέες ή αντιλήψεις των μαθητών

Μέσα από τη συζήτηση με τους μαθητές μας εντοπίζουμε προϋπάρχουσες γνώσεις και ιδέες των μαθητών για το διαδίκτυο.

5. Σκοπός και στόχοι

Σκοπός: Να αποκτήσουν οι μαθητές γνώσεις στους νέους τρόπους επικοινωνίας κι ενημέρωσης μέσω ΤΠΕ αλλά και για το ασφαλές διαδίκτυο.

Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο

- Να γνωρίσουν οι μαθητές τις δυνατότητες του διαδικτύου αλλά και τους κινδύνους που κρύβει.
- Να προβληματιστούν με το ασφαλές διαδίκτυο.
- Νέοι δρόμοι επικοινωνίας κι ενημέρωσης
- Παραγωγή γραπτού λόγου

Στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να αναπτύξουν δεξιότητες ομαδικής και συνεργατικής εργασίας
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο τους με νέους όρους.

Στόχοι ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- Οι μαθητές χρησιμοποιούν το e-mail ως μέσο επικοινωνίας.
- Οι μαθητές να εξοικειωθούν με τη μηχανή αναζήτησης.
- Οι μαθητές να παρουσιάσουν δεδομένων και πληροφοριών μέσω ΤΠΕ.

6. Λογισμικό που θα αξιοποιηθεί

Τα λογισμικά που θα αξιοποιηθούν είναι λογισμικά γενικής χρήσης που βάζουν το μαθητή σε θέση ενεργού υποκειμένου της γνώσης.

- Λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης(**inspiration**): Βοηθάει στην ενεργητική και αποτελεσματική μάθηση, είναι εργαλείο δημιουργικής σκέψης, ανάπτυξης και καλλιέργειας κριτικής σκέψης, εργαλείο

μεταγνώσης-βοηθά τους εκπαιδευόμενους με το «να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν», -ενισχύει την ομαδοσυνεργατική μάθηση.

- **Λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων (power point):** Παρουσιάσεις από τους μαθητές (οπτικοποίηση) – Πολυμεσικό και υπερμεσικό εργαλείο. Όταν ένας μαθητής δημιουργεί ένα υπερμέσο αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας, δεξιότητες συλλογισμού και δεξιότητες παρουσίασης. Στο πλαίσιο αυτό, τα υπερμέσα συνιστούν ισχυρά γνωστικά εργαλεία στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και των ανάπτυξη των γνωστικών δομών του. Η δημιουργία υπερμέσων ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης (με εικόνες, ήχους, κίνηση και βίντεο) σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που χαρακτηρίζεται από το λογοκεντρισμό και την έμφαση που προσδίδει στο γραπτό και τον προφορικό λόγο.
- **Λογισμικό δημιουργικότητας-επικοινωνίας και έκφρασης (revelation natural art):** Το λογισμικό αυτό αποτελεί ένα εργαλείο γραφικών γενικής χρήσης με πολλαπλές σχεδιαστικές δυνατότητες, δυνατότητες δημιουργικής γραφής, σύνθεσης πρωτότυπων ιστοριών και παραγωγή κινούμενων σχεδίων, που μπορεί να αξιοποιηθεί στα πλαίσια του Α.Π.Σ. της Εικαστικής Αγωγής, της Γλώσσας, της Μελέτης Περιβάλλοντος, της Ιστορίας κ.α, στο Δημοτικό.
- **Μηχανή αναζήτησης πληροφοριών στο διαδίκτυο (google) :**

7. Διάρκεια

Η διάρκεια του σεναρίου είναι 8 διδακτικές ώρες. Η πρώτη παρέμβαση καλύπτεται από το μάθημα της Μελέτης (2 διδακτικές ώρες) και οι υπόλοιπες εντάσσονται στην Ευέλικτη ζώνη.

8. Οργάνωση τάξης & απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε τρεις ομάδες των τεσσάρων, εργάζονται ανά ομάδα σε ένα laptop. Η παρουσίαση των εργασιών των ομάδων γίνεται με τη βοήθεια του βιντεοπροβολέα στην ολομέλεια της τάξης.

Οι ομάδες θα δουλέψουν πάνω σε προσχεδιασμένα και μη ηλεκτρονικά φύλλα από τον εκπαιδευτικό, τα οποία για να δημιουργηθούν, χρησιμοποιήθηκαν τα λογισμικά inspiration, revelation natural art, power point, word, Microsoft Office Picture Manager. Φυσικά για τη συμπλήρωση κάποιων απαιτείται να έχουν τα laptop internet και συγκεκριμένα τη χρήση της μηχανής αναζήτησης google.

9. Περιγραφή και αιτιολόγηση του σεναρίου

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ

Η πορεία της διδασκαλίας και η επιλογή του λογισμικού στηρίχθηκαν στο συνδυασμό των σύγχρονων θεωριών μάθησης.

Το λογισμικό πρέπει να αποτελεί ένα συμβουλευτικό εργαλείο ενταγμένο σε ένα διδακτικό μοντέλο εποικοδομησης της γνώσης.

Το σενάριο στηρίχθηκε στις αρχές του εποικοδομισμού, της ανακαλυπτικής μάθησης και της καθοδηγούμενης ανακάλυψης .

Ο εποικοδομισμός του **J. Piaget** θεωρεί ότι η ανάπτυξη της λογικής και επιστημονικής σκέψης του παιδιού είναι μια εξελικτική διαδικασία με διάφορα στάδια. Η θεωρία του J. Piaget είναι ουσιαστικά στον αντίποδα του συμπεριφορισμού, καθώς ξεκινά με την υπόθεση ότι ο κάθε μαθητής κατασκευάζει τη γνώση με το δικό του τρόπο, ενεργητικά, και δεν αποτελεί απλά έναν παθητικό υποδοχέα πληροφοριών και «γνώσεων». Άρα ο μαθητής πρέπει να μαθαίνει σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ποικίλα εξωτερικά ερεθίσματα, το οποίο να δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να αλληλεπιδρά μαζί του.

O J. Bruner προτείνει ως βασική θεωρία για τη μάθηση την ανακαλυπτική μάθηση. Οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση (κανόνες, αρχές, ανάπτυξη δεξιοτήτων) μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες – με το πείραμα, τη δοκιμή, την επαλήθευση ή τη διάψευση. Η σταδιακή ανακάλυψη των εσωτερικών δομών, αρχών και νόμων που διέπουν ένα φαινόμενο συντελούν στη βαθύτερη κατανόησή του από το μαθητή. Η ιδέα της σταδιακής ανακάλυψης της γνώσης μπορεί να αποτελέσει ένα ιδιαίτερα σημαντικό κίνητρο για το μαθητή, τον οποίο ο εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει ή και να καθοδηγήσει ακόμη (καθοδηγούμενη ανακάλυψη). Σύμφωνα με τις θεωρίες του Bruner, ο εκπαιδευτικός έχει το ρόλο του εμπνευστή, του διευκολυντή, του καθοδηγητή στη διαδικασία της ανακάλυψης: ο μαθητής έρχεται αντιμέτωπος με προβλήματα τα οποία καλείται να επιλύσει και ο εκπαιδευτικός τον υποστηρίζει στην προσπάθειά του αυτή, την οποία ο μαθητής όμως πραγματοποιεί με το δικό του ρυθμό και με βάση τις δικές του αποφάσεις και επιλογές.

Προστιθέμενη αξία από την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στο σενάριο

- Παρέχονται στο μαθητή πολλαπλές αναπαραστάσεις των νέων προς επεξεργασία εννοιών. (λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης)
- Δίνεται στο μαθητή η δυνατότητα πολλαπλών μετρήσεων, συγκρίσεων κατά τη υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου με τη χρήση του Η/Υ. (λογισμικό υπολογιστικού φύλλου)
- Παρέχεται στο μαθητή ταυτόχρονη πρόσβαση σε ένα πλήθος πηγών οι οποίες τίθενται στη διάθεσή του με στόχο την κριτική τους προσέγγιση ανάλυση, αποκωδικοποίηση, μετασχηματισμό, σύνθεση, γενίκευση και εφαρμογή τους ως νέα γνώση.
- Δημιουργεί η υλοποίηση του σεναρίου με Η/Υ καταστάσεις αυθεντικής-ενεργητικής μάθησης.(χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου)

Εργασία σε ομάδες

Κύριο χαρακτηριστικό της προσέγγισης στη διδασκαλία είναι η εργασία σε ομάδες. Όταν συνεργάζονται στα πλαίσια μιας ολιγομελούς ανομοιογενούς ομάδας αισθάνονται πιο ενεργά και υπεύθυνα επιτυγχάνεται αυξημένη αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, ενισχύεται η ανακαλυπτική μάθηση και η συνεργασία των ομάδων.

1^η παρέμβαση (2 διδακτικές ώρες)

Ο δάσκαλος με την έναρξη της διδακτικής ώρας προβάλλει στο βιντεοπροβολέα ένα κολλάζ τεσσάρων εικόνων σχετικών με το διαδίκτυο. Έπειτα ξεκινάει μία συζήτηση με τις ομάδες μαθητών σχετικά με το τι μας προσφέρει το διαδίκτυο αλλά και το τι κινδύνους κρύβει. Αφού γίνει ο καταγισμός ιδεών, οι ομάδες τη δεύτερη διδακτική ώρα τις καταγράφουν τις σημειώσεις τους σε ένα ημιδομημένο ηλεκτρονικό φύλλο εργασίας που έχει φτιαχτεί από το δάσκαλο με το λογισμικό inspiration.

2^η παρέμβαση (2 διδακτικές ώρες)

Στη δεύτερη παρέμβαση ο δάσκαλος δίνει στις ομάδες ένα φύλλο εργασίας στο word με το οποίο ζητάει να ψάξουν στο διαδίκτυο, με τη βοήθεια της μηχανής αναζήτησης google, να βρουν πληροφορίες για ένα νησί του Αιγαίου και να τις αποθηκεύσουν στο ίδιο φύλλο εργασίας. Αφού συγκεντρώσουν τις πληροφορίες κι εικόνες τις επιλογής του, φτιάχνουν μία παρουσίαση με το λογισμικό Power Point και το παρουσιάζουν στη τάξη με το βιντεοπροβολέα.

3^η παρέμβαση (1 διδακτική ώρα)

Στη τρίτη παρέμβαση, ο εκπαιδευτικός αφού έχει φτιάξει διεύθυνση e-mail για τις ομάδες μαθητών, ζητάει από τους μαθητές να γράψουν ένα κείμενο, στο πλαίσιο κειμένου της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, που να περιγράφουν το σχολείο τους. Αφού ολοκληρώσουν το κείμενο, το στέλνουμε στη ηλεκτρονική διεύθυνση του δημοτικού σχολείου Άντισσας.

4^η παρέμβαση (2 διδακτικές ώρες)

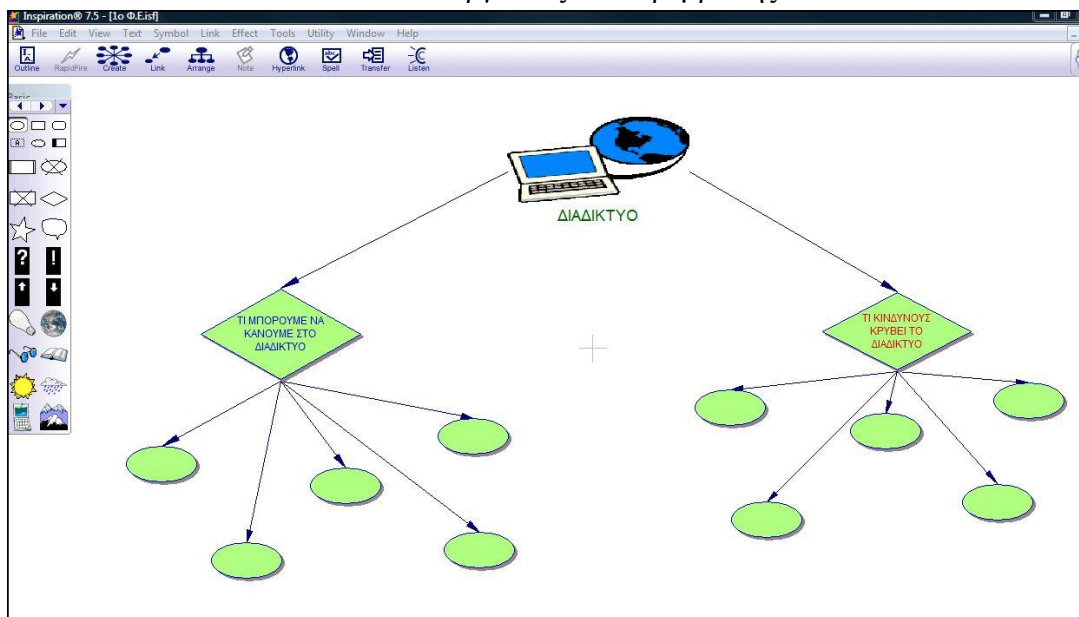
Στη τέταρτη παρέμβαση ο δάσκαλος προβάλλει στο βιντεοπροβολέα ένα βίντεο για το ασφαλές διαδίκτυο «[Οδύσσεια στο διαδίκτυο](#)». Έπειτα γίνεται συζήτηση για το ασφαλές διαδίκτυο και συμπληρώνουν έναν ημιδομημένο εννοιολογικό χάρτη στο λογισμικό inspiration.

5^η παρέμβαση (1 διδακτική ώρα)


Στη πέμπτη παρέμβαση αφού γίνει μία ολοκληρωμένη συζήτηση για το ασφαλές διαδίκτυο, ο δάσκαλος ζητάει από τις ομάδες να φτιάξουν μία ζωγραφιά-αφίσα για το ασφαλές διαδίκτυο με το λογισμικό revelation natural art και να την παρουσιάσουν με το βιντεοπροβολέα στην ολομέλεια της τάξης. Έπειτα τα εκτυπώνουν και τα αναρτούν στο σχολείο.


10. Φύλλα εργασίας

Φύλλο εργασίας 1^{ης} παρέμβασης

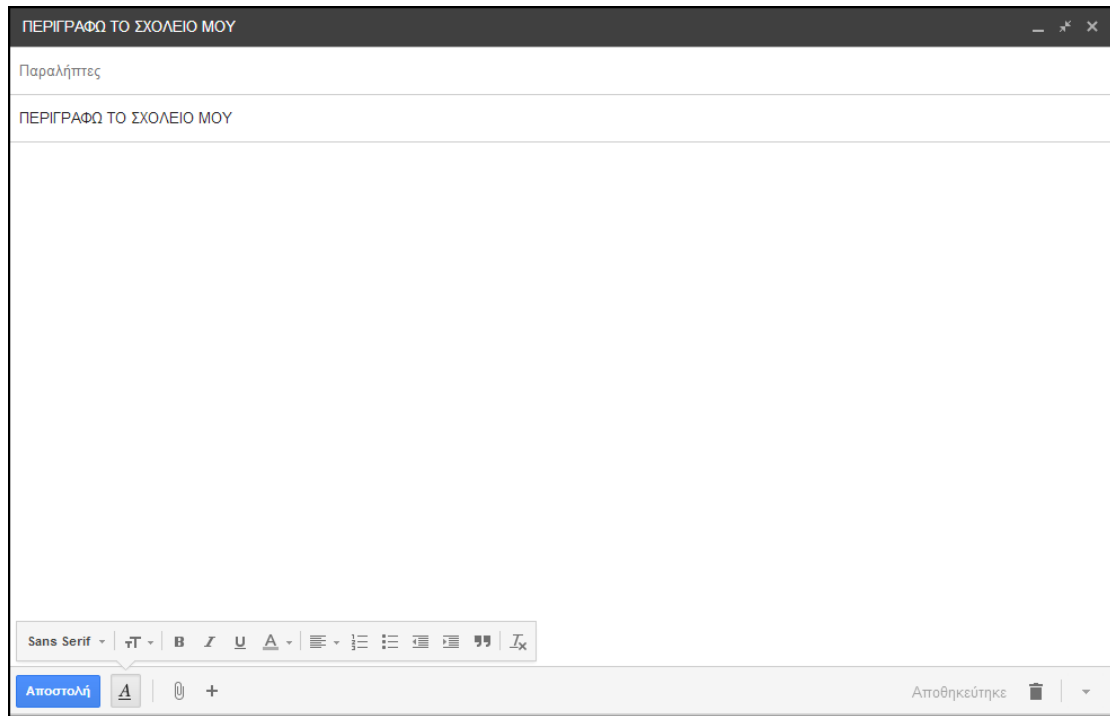


Φύλλο 2ης Παρέμβασης

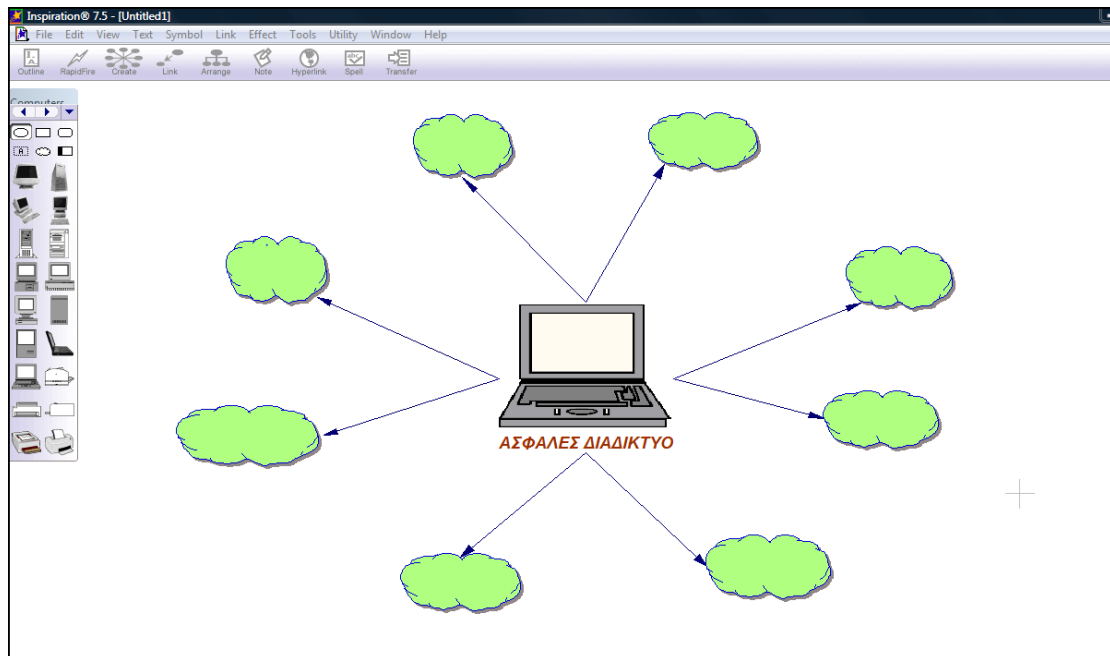
Άσκηση 1^η : Με τη βοήθεια της μηχανής αναζήτησης [google](https://www.google.com)  να ψάξετε να βρείτε πληροφορίες για ένα νησί του Αιγαίου και να τις αποθηκεύσετε στο παρακάτω πλαίσιο.

Άσκηση 2^η : Αφού συγκεντρώσετε τις πληροφορίες αυτές ανοίξτε ένα λογιστικό φύλλο παρουσίασης (κάνοντας διπλό κλικ στο εικονίδιο  που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή) και φτιάξτε μία παρουσίαση για το νησί που επιλέξατε.

Φύλλο εργασίας 3^{ης} Παρέμβασης



Φύλλο εργασίας 4^{ης} Παρέμβασης

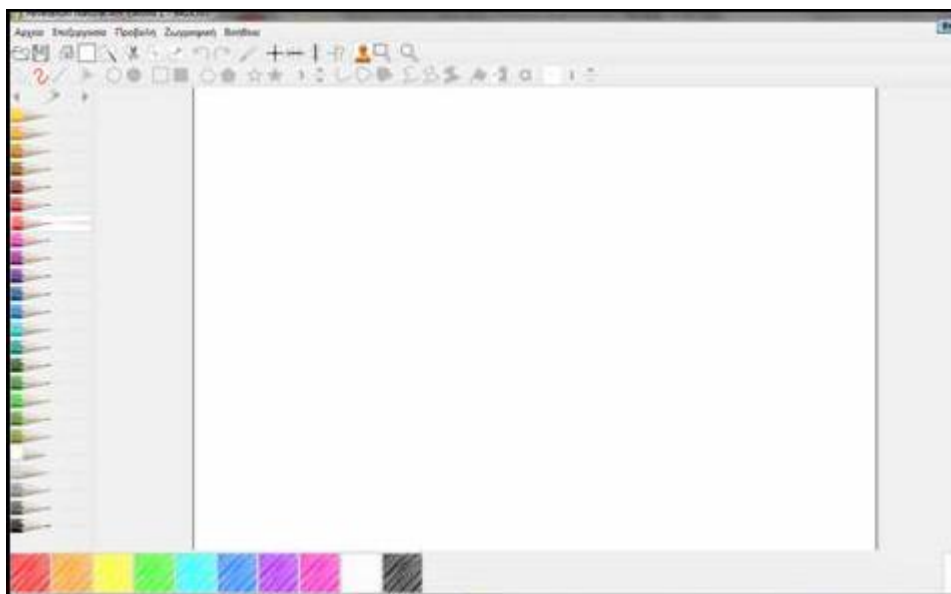


Φύλλο εργασίας 5^{ης} Παρέμβασης

Ανοίξτε από την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή, με διπλό αριστερό κλικ του ποντικιού το εικονίδιο **Revelation Natural Art**

Σε λίγο θα ανοίξει η κεντρική σελίδα του λογισμικού **Revelation Natural Art**

Χρησιμοποιήστε τις στάμπες και τα εργαλεία ζωγραφικής και φτιάξτε μία αφίσα για το ασφαλές διαδίκτυο.



11.Αξιολόγηση

1^η Παρέμβαση

Οι μαθητές ολοκλήρωσαν με επιτυχία την 1^η παρέμβαση αφού οι μαθητές κατείχαν γνώσεις για τις δυνατότητες που μας παρέχει το διαδίκτυο αλλά και τους κινδύνους που κρύβει. Επίσης δούλεψαν χωρίς δυσκολία το λογισμικό inspiration παρόλο που δεν το είχαν ξαναχρησιμοποιήσει παλαιότερα.

2^η Παρέμβαση

Οι μαθητές δούλεψαν αρμονικά σε ομάδες. Η επιλογή του νησιού έγινε με τη πλειοψηφία της ομάδας. Ο δάσκαλος λειτούργησε ως καθοδηγητής στην εύρεση πληροφοριών και φωτογραφιών μέσω της μηχανής αναζήτησης google. Η μόνη δυσκολία υπήρξε στη σωστή τοποθέτηση των πληροφοριών και φωτογραφιών πάνω στη διαφάνεια του λογισμικού Power Point.

3^η Παρέμβαση

μαθητές δεν δυσκολεύτηκαν σ' αυτή τη δραστηριότητα, διότι το e-mail γι αυτά είναι κάτι γνώριμο, οπότε η σύνταξη κι η αποστολή αυτού ήταν επιτυχής.

4^η Παρέμβαση

Οι μαθητές αφού παρακολούθησαν το βίντεο, συνειδητοποίησαν το πόσο προσοχή θέλει το διαδίκτυο. Έπειτα οι ομάδες συμπλήρωσαν τον εννοιολογικό χάρτη στο inspiration με ευκολία, αφού το είχαν ξαναχρησιμοποιήσει σε προηγούμενη παρέμβαση.

5^η Παρέμβαση

Οι μαθητές είχαν μια μικρή δυσκολία στο χειρισμό του ποντικιού (επειδή ήταν ζωγραφική) αλλά τους άρεσε το λογισμικό γιατί είχε εφέ, πολλά πινέλα και στάμπες, που τους βοήθησε στο να δημιουργήσουν την αφίσα για το ασφαλές διαδίκτυο.