

«Σχολική ζωή στον χώρο και τον χρόνο»: Ένα σενάριο μάθησης για την Γλώσσα της Γ΄ Δημοτικού που αξιοποιεί ποικίλα ψηφιακά περιβάλλοντα ανοικτού και κλειστού τύπου»

Μαρία Α. Δρακάκη

Σχ. Σύμβουλος Δημοτικής Εκπ/σης Ν. Ηρακλείου, Msc Διοίκηση Πολιτισμικών Μονάδων, Υποψήφια Διδάκτωρ του τμήματος Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου

mdrakaki65@gmail.com

Περίληψη

Το σενάριο μάθησης: «Σχολική ζωή στον χώρο και τον χρόνο» συνδέεται με την πρώτη θεματική ενότητα του μαθήματος της Γλώσσας της Γ΄ Δημοτικού « Πάλι μαζί» και σηματοδοτεί το ξεκίνημα της σχολικής χρονιάς στην συγκεκριμένη τάξη. Δημιουργήθηκε με αφορμή την συνεργασία της δημιουργού- εκπαιδευτικού με το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας στο πλαίσιο του επιχειρησιακού προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του Υπουργείου Παιδείας & Θρησκευμάτων, Πολιτισμού & Αθλητισμού) με συγχρηματοδότηση της πράξης από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και το Ελληνικό Δημόσιο.

Λέξεις κλειδιά: σενάριο μάθησης , γλώσσα, σχολική ζωή, σχολεία του κόσμου

1. Εισαγωγή

Το σενάριο επιδιώκει να αναδείξει με αφορμή ένα ιδιαίτερα οικείο θέμα στους μαθητές, τη ζωή στο σχολείο και με ερεθίσματα από το βιβλίο της Γλώσσας της Γ΄ Δημοτικού, τις διαφορές και τις ομοιότητες στα σχολεία του κόσμου, την αναγκαιότητα των αλλαγών στην εκπαίδευση με το πέρασμα του χρόνου, αλλά και τη γόνιμη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν και το μέλλον της εκπαίδευσης, δια μέσου κριτικών αναζητήσεων και προσεγγίσεων που βασίζονται στο συγκριτικό πλεονέκτημα εφαρμογών των ΤΠΕ.

Σκοπός του σεναρίου να αφυπνίσει την περιέργεια των μαθητών για τη σχολική καθημερινότητα και τις ιδιαιτερότητες των σχολείων σε διάφορους τόπους σήμερα. Επίσης να συμβάλλει στη συνειδητοποίηση των κοινών αναγκών των μαθητών με σεβασμό στη διαφορετικότητα του κάθε παιδιού για να

έχει ποιότητα η καθημερινή σχολική πράξη. Τέλος να αναδείξει προτάσεις από τους ίδιους τους μαθητές για γόνιμες παρεμβάσεις στη διαχείριση του δικού τους σχολικού χώρου και χρόνου. Για την επιλογή του θέματος αφετηρία αποτέλεσαν τα κεφάλαια «Επιστροφή στα θρανία», « Το σχολείο ταξιδεύει στο χρόνο» Ανθολόγιο: «Ένας περίπατος στην πόλη», αλλά και η προσωπική εμπλοκή της δημιουργού με το Μουσείο Σχολικής Ζωής Δήμου Χανίων και το Κέντρο Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου Χανίων των οποίων ψηφιακές πηγές αξιοποιούνται επίσης στο σενάριο. Η πρωτοτυπία του σεναρίου έγκειται εκτός από την ποικιλία των ψηφιακών μέσων που αξιοποιεί, στην απόπειρα επιπλέον της εναλλακτικής αξιοποίησης ψηφιακών εφαρμογών από μουσειακά περιβάλλοντα (Μουσείο Σχολικής Ζωής Δήμου Χανίων, Κέντρο Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου, Μουσείο Ακρόπολης) με στόχους που συναντούν τους στόχους του σεναρίου και της γλωσσικής ενότητας που επεξεργάζεται.

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα που αξιοποιούνται είναι : παγκόσμιος ιστός, ηλεκτρονικά λεξικά, βάσεις δεδομένων, σώματα κειμένων, διαδικτυακές πύλες , θεματικοί ιστοχώροι, πρόγραμμα δημιουργικότητας και φαντασίας, Webquest, Ιστολόγια, επεξεργαστής κειμένου, εκπαιδευτικό λογισμικό κλειστού τύπου (ηλεκτρονικό βιβλίο), θεματικός εκπαιδευτικός ιστοχώρος, ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι ανοικτού τύπου.

2. Κύριο Κείμενο

2.1 Σύντομη περιγραφή

Το σενάριο επιδιώκει να αναδείξει με αφορμή ένα ιδιαίτερα οικείο θέμα στους μαθητές, τη ζωή στο σχολείο και με ερεθίσματα από το βιβλίο της Γλώσσας της Γ' Δημοτικού,

- τις διαφορές και τις ομοιότητες στα σχολεία του κόσμου,
- την αναγκαιότητα των αλλαγών στην εκπαίδευση με το πέρασμα του χρόνου , αλλά και
- τη γόνιμη σύνδεση του παρελθόντος με το παρόν και το μέλλον της εκπαίδευσης, δια μέσου κριτικών αναζητήσεων και προσεγγίσεων που βασίζονται στο συγκριτικό πλεονέκτημα εφαρμογών των ΤΠΕ

2.2. Στόχοι – σκεπτικό

Σκοπός του σεναρίου να αφυπνίσει την περιέργεια των μαθητών για τη σχολική καθημερινότητα και τις ιδιαιτερότητες των σχολείων σε διάφορους τόπους σήμερα .

Επίσης να συμβάλλει στη συνειδητοποίηση των κοινών αναγκών των μαθητών με σεβασμό στη διαφορετικότητα του κάθε παιδιού για να έχει ποιότητα η καθημερινή σχολική πράξη. Τέλος να αναδειξεί προτάσεις από τους ίδιους τους μαθητές για γόνιμες παρεμβάσεις στη διαχείριση του δικού τους σχολικού χώρου και χρόνου. Για την επιλογή του θέματος αφετηρία αποτέλεσαν τα κεφάλαια «Επιστροφή στα θρανία», « Το σχολείο ταξιδεύει στο χρόνο» Ανθολόγιο: « Ένας περίπατος στην πόλη», αλλά και η προσωπική εμπλοκή της δημιουργού με το Μουσείο Σχολικής Ζωής Χανίων. Οι στόχοι αναφέρονται σε γνώσεις, στάσεις και δεξιότητες που πρέπει να αποκτήσουν οι μαθητές Ειδικότερα για το μάθημα της γλώσσας και τα κεφάλαια που προσεγγίζονται διακρίνονται σε:

Γνώσεις για τη γλώσσα:

- Εξοικείωση με τη σχέση ανάμεσα στα εικονικά και γλωσσικά κείμενα
- Εντοπισμός διαφορών και ομοιοτήτων που προκύπτουν από την ενεργητική και κριτική επεξεργασία πολυτροπικών κειμένων
- Συγγραφή λεζάντας σε δοσμένο φωτογραφικό υλικό σχετικό με τη θεματική περιοχή του κεφαλαίου
- Οργάνωση και συγγραφή ερωτήσεων για τη συλλογή πληροφοριών γύρω από ένα θέμα
- Διατύπωση ερωτήσεων με τη χρήση ερωτηματικών λέξεων για ένα συγκεκριμένο πληροφοριακό σκοπό
- Προετοιμασία της διάκρισης των γραμματικών κατηγοριών ρήματα-ουσιαστικά μέσα από τη συντακτική διάκριση θέμα- σχόλιο σε απλές προτάσεις
- Περιγραφή μέσω σύγκρισης στο χώρο και στο χρόνο μέσα από πολυτροπικά κείμενα
- Εξοικείωση με το κειμενικό είδος της περιγραφής
- Συνειδητοποίηση των προβλημάτων στην επικοινωνία όταν απουσιάζουν τα ουσιαστικά ή τα ρήματα αντίστοιχα

Γνώσεις για τον κόσμο:

- Εξοικείωση με την περιγραφή του πραγματικού και ψηφιακού χώρου με ερεθίσματα από θέματα της καθημερινής σχολικής πράξης
- Εντοπισμός ομοιοτήτων και διαφορών ανάμεσα στο παλαιότερο και το σημερινό σχολείο
- Σύγκριση της σχολικής ζωής και των υποδομών σε σχολεία του κόσμου με παραδείγματα από το σήμερα και το χτες

- Ευαισθητοποίηση για το σχολικό περιβάλλον και διαμόρφωση στάσεων για τον πολιτισμό της σχολικής καθημερινότητας
- Κριτικός στοχασμός για το δικαίωμα στην εκπαίδευση
- Καλλιέργεια της πολιτειότητας (της ιδιότητας του ενεργού πολίτη) σε θέματα που αφορούν στην παροχή ίσων ευκαιριών στην εκπαίδευση ανεξάρτητα από φύλο, ειδικές ανάγκες κλπ

Δεξιότητες γραμματισμού:

- Συνειδητοποίηση της προστιθέμενης αξίας της φωτογραφίας για το περιεχόμενο ενός κειμένου
- Συγκριτική αξιολόγηση οπτικοακουστικών και ψηφιακών προϊόντων
- Δεξιότητα αναζήτησης συμφραζόμενων στο ψηφιακό περιβάλλον των σωμάτων κειμένων με συγκεκριμένα βήματα
- Εξοικείωση με τη χρήση εφαρμογών WEB 2 (on line περιβάλλοντα-προγράμματα δημιουργικότητας και φαντασίας)
- Επικέντρωση στη χρήση των πληροφοριών μέσω διαδικτυακών αποστολών
- Ενεργοποίηση ανωτέρου επιπέδου νοητικών ικανοτήτων όπως ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση

2.3 Λεπτομερής παρουσίαση

Η ζωή στο σχολείο δεν είναι μόνο μαθήματα. Είναι παιχνίδι, είναι τραγούδι, είναι έκφραση, είναι επικοινωνία. Ποιοι παράγοντες επηρεάζουν την ποιότητά της σχολικής ζωής για να είναι ο κόσμος του σχολείου χαρούμενος;; Διαφέρουν αυτοί οι παράγοντες από τόπο σε τόπο, από εποχή σε εποχή; Οι διαφορές στο χτες και το σήμερα της σχολικής ζωής μπορούν να γίνουν γέφυρα για ένα καλύτερο μέλλον;

Με αφετηρία αυτόν τον προβληματισμό δημιουργήθηκε το παρόν σενάριο το οποίο δομείται σε 10 τουλάχιστον διδακτικά δώρα τα οποία εξελίσσονται κλιμακωτά με βάση τα κεφάλαια του διδακτικού εγχειριδίου της Γλώσσας Γ' Δημοτικού και το Τετράδιο Εργασιών χωρίς αυτό να είναι απόλυτα δεσμευτικό.

Ο ρόλος του διδάσκοντα

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει το ρόλο του συντονιστή-καθοδηγητή υιοθετώντας ένα μοντέλο καθοδήγησης πάντα με φθίνουσα πορεία, ημιδομημένης ώστε να αναπτυχθούν και εμφανιστούν όλα τα ταλέντα-δεξιότητες των μαθητών. Επίσης υποστηρίζει δραστηριότητες με τη χρήση αλληλοβοήθειας και ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών μέσα από τις ομάδες καθώς και αναλαμβάνει το ρόλο του επιβλέποντα-διευκολυντή-

διαμεσολαβητή στη χρήση των νέων τεχνολογιών. Παράλληλα ενεργεί και ως βοηθός-συμπαραστάτης αλλά και εμπνευστής που κινητοποιεί τους μαθητές να συμμετέχουν, συνεργάζονται και παράγουν.

Οι ρόλοι των μαθητών

Οι μαθητές/τριες γνωρίζουν, ερευνούν και ανακαλύπτουν συμμετοχικά και με διάλογο νέες γνώσεις καθώς και αναγνωρίζουν τις πρότερες γνώσεις που έχουν ήδη κατακτήσει στο συγκεκριμένο θέμα, ταξινομώντας τις αλλά και διορθώνοντας τις όποιες πρότερες εσφαλμένες απόψεις και γνώσεις που ίσως κατέχουν. Προβάλλουν νέες ιδέες, ασκούν κριτική και υιοθετούν πρωτοβουλίες. Συμμετέχουν σε διάλογο με τους συμμαθητές τους και ενισχύουν το έργο της ομάδας. Οι ομάδες αλληλοβοηθούνται και συμμετέχουν όλες μαζί στην ολοκλήρωση των εργασιών.

Ενδεικτικά δίωρα όπως περιγράφονται στο σενάριο

3ο ΔΙΩΡΟ: «ΤΟ ΛΕΥΚΩΜΑ ΤΩΝ ΑΝΑΜΝΗΣΕΩΝ»

Ξεκίνημα για το δίωρο αποτελεί το κεφάλαιο «Επιστροφή στα θρανία» του βιβλίου της Γλώσσας Γ' Δημοτικού σελ. 12-13. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να δώσει αφού παρατηρήσει προσεκτικά την εικόνα του βιβλίου ένα σχετικό τίτλο. Στο εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες δουλεύουν τα φύλλα εργασίας που έχουν στη διάθεση τους. Κάθε ομάδα επεξεργάζεται διαφορετικό φύλλο εργασίας. Όλες δουλεύουν το ηλεκτρονικό βιβλίο «Το λεύκωμα των αναμνήσεων από το Μουσείο Σχολικής Ζωής. Στο τέλος κάθε ομάδα παρουσιάζει τη δουλειά της και γίνεται συζήτηση για τη σχέση φωτογραφίας κειμένου, για τη συγγραφή λεζάντας σε δοσμένο φωτογραφικό υλικό, για τη σύγκριση εικόνων και κειμένων που τις συνοδεύουν.

4^ο και 5^ο ΔΙΩΡΟ: «ΣΧΟΛΙΚΟΝ»

Προβολή στην ολομέλεια του video clip «Σχολικόν-Έξοδος» του Παντελή Θαλασσινού με video projector

Ο δάσκαλος αναφέρει μόνο ότι το όνομα του μικρού πρωταγωνιστή του video clip είναι «Παντελής». Παρακολουθώντας την κίνησή του σε όλη τη διάρκεια του τραγουδιού μπορείτε να γράψετε προτάσεις της μορφής «Ο Παντελής.....Τι κάνει;»

Ανακοινώνονται οι προτάσεις των μαθητών και ο δάσκαλος υπενθυμίζει πως λέγονται οι λέξεις που εκφράζουν τι κάνει κάποιος (ρήματα) και πώς λέγονται οι λέξεις που δείχνουν πρόσωπο, ζώο, πράγμα ή μια ιδέα κάτι δηλ. που δεν είναι αντικείμενο (ουσιαστικά). Γίνεται συζήτηση για το θέμα και το σχόλιο, για το ρήμα και το ουσιαστικό και το ρόλο τους στις προτάσεις.

Επαναλαμβάνεται η προβολή του video-clip και ο δάσκαλος αυτή τη φορά ζητά από τους μαθητές ακούγοντας προσεκτικά τους στίχους του τραγουδιού που αποτυπώνονται και με λέξεις στην οθόνη να σημειώσουν στο τετράδιό τους τα ουσιαστικά

που έχουν σχέση με το σχολείο. Ανακοινώνονται οι προτάσεις των μαθητών και γίνονται σχόλια. Μπορεί να κληθεί ένας μαθητής στον πίνακα για να ταξινομήσει τα ουσιαστικά που θα ακουστούν με βάση την ιδιότητά τους (πρόσωπο, αντικείμενο, αφηρημένη έννοια)

Συμπληρώνονται στη συνέχεια οι ασκήσεις στη σελ. 10 και 11 από το τετράδιο εργασιών.

Πρακτική εξάσκηση με λογισμικό δημιουργικότητας και φαντασίας www.drawastickman.com

Ακολουθεί η προβολή του video από το YouTube με τίτλο (stickman adventures)

Ο δάσκαλος ζητά και πάλι από τους μαθητές να γράφουν ενώ παρακολουθούν την κίνηση της φιγούρας Τα αποτελέσματα της γραφής τους ανακοινώνονται στην ολομέλεια.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της ένα μικρό video με χρωματιστές φιγούρες (stickman) σε περιπέτειες. Καλούνται να παρακολουθήσουν με προσοχή το video, αλλά κάθε μέλος της ομάδας να διαλέξει να παρακολουθήσει και να καταγράψει την κίνηση μίας φιγούρας. (της μπλε, της κίτρινης, της ροζ κλπ) Αν θέλουμε να αυξήσουμε το βαθμό δυσκολίας της άσκησης ζητάμε από τα παιδιά να δοκιμάσουν να συνθέσουν στο τέλος τις προτάσεις τους με βάση το video που είδαν σε ένα ενιαίο κείμενο που θα αποδίδει το σενάριο του video. Τους τονίζουμε την αναγκαιότητα της ύπαρξης του ρήματος στην πρόταση που εκφράζει το σχόλιο, αλλά και του θέματος που εκφράζει για ποιον μιλάμε. Τα αποτελέσματα των ομάδων ανακοινώνονται στην ολομέλεια με ταυτόχρονη προβολή των video της κάθε ομάδας.

Δραστηριότητα επέκτασης : Οι ομάδες εναλλάξ καλούνται να χειριστούν ένα από τα δύο σενάρια online του λογισμικού δημιουργικότητας www.drawastickman.com και οι υπόλοιπες παρακολουθούν. Μετά το πέρας κάθε σεναρίου προαιρετικά μπορούμε να ζητήσουμε από έναν μαθητή να αποδώσει με αφήγηση την ιστορία που παρακολούθησε. Επειδή οι οδηγίες είναι στα αγγλικά η δραστηριότητα αυτή μπορεί να αξιοποιηθεί και ως ενισχυτική στη δεύτερη ξένη γλώσσα. Ο δάσκαλος μπορεί να έχει ετοιμάσει τις λέξεις -κλειδιά με τη μετάφραση στα ελληνικά δίπλα που ζητά το σενάριο για να προχωρήσει .

6ο ΔΙΩΡΟ: «MARTYRIΕΣ»

Κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της ένα απόσπασμα βιντεοσκοπημένης συνέντευξης που έχει θέμα τη σχολική ζωή. Τα πρόσωπα που αφηγούνται είναι συνταξιούχοι δάσκαλοι και παλιοί μαθητές από δημοτικά σχολεία του Ν. Χανίων. (Οι αφηγήσεις είναι μικρά αποσπάσματα βιοματικών αφηγήσεων που συλλέχθηκαν αποκλειστικά από τη δημιουργό του σεναρίου και ανήκουν στο αρχείο Προφορικής Ιστορίας του Κέντρου Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου Χανίων) Η οδηγία του εκπαιδευτικού είναι η εξής: «Παρακολουθήστε με προσοχή το video που έχετε στη διάθε-

σή σας. Καταγράψτε αφού συζητήσετε μεταξύ σας ποιες είναι οι πιθανές ερωτήσεις για αυτό που περιγράφουν οι πληροφορητές; Καταγράψτε τουλάχιστον 3 ερωτήσεις.

Στη συνέχεια παρουσιάζονται στην ολομέλεια τα αποτελέσματα των ομάδων με ταυτόχρονη προβολή των video. Γίνεται συζήτηση και αναδεικνύονται οι λέξεις που βοηθούν στη διατύπωση ερωτήσεων με σκοπό την άντληση πληροφοριών ή την ενεργοποίηση αφήγησης μέσω συνέντευξης.

Οι μαθητές παροτρύνονται μετά να εργαστούν κατά ομάδες στην άσκηση 1 του τετραδίου εργασιών της σελ. 12 (εμπέδωση με αξιοποίηση του διδακτικού εγχειριδίου).

Οι ομάδες τέλος καλούνται αφού διαβάσουν σιωπηρά να συγκρίνουν τις δύο αφηγήσεις μαθητών από τη σελ. 16 του βιβλίου με την αφήγηση που είχαν στη διάθεσή τους μέσω του video της ομάδας τους. Το κεντρικό ερώτημα για τη σύγκριση είναι το εξής: Σε ποιο αντικείμενο ή πρόσωπο της σχολικής ζωής αναφέρονται οι μαρτυρίες του βιβλίου και η μαρτυρία video της ομάδας σας; Δικαιολογήστε την απάντησή σας με φράσεις ή λέξεις κλειδιά από την γραπτή και την ηχητική πηγή.

Ο εκπαιδευτικός εάν κρίνει απαραίτητο μπορεί να δημιουργήσει φύλλα εργασίας

για την υποστήριξη των ομάδων και να διαφοροποιήσει ανάλογα τον άξονα σύγκρισης (σύμφωνα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των ομάδων του)

Το δίωρο κλείνει με την παρουσίαση των παραγόμενων κάθε ομάδας στην ολομέλεια.

7ο ΔΙΩΡΟ ΚΑΙ 8ο ΔΙΩΡΟ: «ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ»

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες ακολουθώντας τα βήματα της ιστοεξερεύνησης «Το σχολείο στον χώρο και στον χρόνο»: <http://zunal.com/webquest.php?w=161325>.

Μετά τη δραστηριότητα αυτή, έχοντας συλλέξει πολλές εικόνες και πληροφορίες από το διαδικτυακό ταξίδι τους σε σχολεία του κόσμου και της Ελλάδας, στο χτες και το σήμερα, μπορούν να εργαστούν με βάση τις προτάσεις του διδακτικού εγχειριδίου στη σελ. 17 «Ταξιδεύω στο χρόνο».

2.4 Προϋποθέσεις υλοποίησης του σεναρίου

Το σενάριο δομείται σε 10 διδακτικά δίωρα. Στο 1ο και 2ο διδακτικό δίωρο που θεωρείται απαραίτητο από τη δημιουργό για τη διαμόρφωση των ομάδων και του συγκινησιακού κλίματος στην τάξη σε ΚΑΘΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ και όχι μονάχα στην έναρξη του σχολικού έτους (με το δεδομένο ότι οι ομάδες δεν παγώνονται σε όλη τη διάρκεια της σχολικής χρονιάς με στόχο να εναλλάσσονται οι ρόλοι στη μικρότερη και μεγαλύτερη ομάδα) δεν υπάρχουν ψηφιακές εφαρμογές ενσυνείδητα στο παρόν σενάριο χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αποκλείονται από την εφαρμογή των ασκήσεων της δυναμικής της ομάδας. Είναι δυνατό ο εκπαιδευτικός να τροποποιήσει την άσκηση ως προς τα ερεθίσματα για συζήτηση ανά δύο – τέσσερις και ολομέλεια και

να εντάξει και τις ΤΠΕ και σε μια τέτοια απόπειρα. Είναι σημαντικό όμως να μην αγνοήσει τα 15 βήματα που παρουσιάζονται στην άσκηση και τα οποία υποδηλώνουν τις αρχές της καλής λειτουργίας της ομάδας.

Στα υπόλοιπα δώρα στο παρόν σενάριο αξιοποιούνται διάφορα ψηφιακά περιβάλλοντα και για κάθε δώρο έχει προβλεφθεί από τη δημιουργό ένας ομώνυμος υποφάκελος με τα απαραίτητα «εργαλεία» για την υλοποίηση του.

Οι ασκήσεις, διαδικτυακές ή και μέσω των φύλλων εργασίας δεν είναι δεσμευτικές, αλλά αποτελούν ανοιχτές προτάσεις που μπορούν να προσαρμοστούν στο επίπεδο-ανάγκες και ιδιαιτερότητες της κάθε ομάδας. Προτείνεται η ανάγνωσή των ασκήσεων αρχικά από τον/την εκπαιδευτικό της τάξης, ο οποίος/α θα κρίνει αν χρειάζεται να δώσει επιπλέον οδηγίες στα παιδιά. Η πλήρης συμπλήρωσή τους δεν θεωρείται αναγκαία. Θα μπορούσε να ζητηθεί από τα παιδιά να κρατούν σημειώσεις σε ένα σημειωματάριο ή αρχείο του H/Y. Με τον τρόπο αυτό θα αντιληφθούν και τη λειτουργικότητα αντίστοιχων επιλογών.

Όπως τα φύλλα εργασίας, το ίδιο και οι δραστηριότητες που προτείνονται είναι παραδειγματικές και μόνο ως τέτοιες πρέπει να αντιμετωπιστούν. Αποτελούν απλώς ένα δείγμα των ποικίλων δραστηριοτήτων και ιδεών για αξιοποίηση συγκεκριμένων κειμενικών ειδών που προσφέρει το πλαίσιο επικοινωνίας. Επιπλέον θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι η σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι δραστηριότητες δεν είναι δεσμευτική, καθώς κάποιες μπορεί να παραληφθούν ή και να αντικατασταθούν από άλλες ανάλογα με τη δυναμική της τάξης και τις επιλογές των ομάδων.

Η μορφή των δραστηριοτήτων προϋποθέτει την καλή προετοιμασία του εκπαιδευτικού για την οργάνωση της τάξης, τον πειραματισμό και αξιοποίηση των γνώσεών του όσον αφορά στη χρήση του H/Y και του διαδικτύου. Η χρήση του H/Y και του διαδικτύου αποτελεί μια νέα διάσταση της σχολικής πρακτικής για την επίτευξη των παραπάνω στόχων, για αυτό και θα πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη φροντίδα στην πρώτη επαφή των παιδιών με τους νέους γραμματισμούς.

Στο συγκεκριμένο σενάριο έγινε προσπάθεια να αξιοποιηθούν δημιουργικά διαφορετικά ψηφιακά περιβάλλοντα, απλά αλλά και πιο σύνθετα. Παρουσιάζονται δράσεις που εμπλέκουν τα παιδιά στη χρήση του H/Y κατά τη διδακτική πράξη και είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός βιντεοπροβολέα για τη συζήτηση στην ολομέλεια -με ταυτόχρονη αξιοποίηση του έντυπου και ψηφιακού υλικού των σχολικών εγχειριδίων, αλλά και ένας H/Y για κάθε ομάδα, είτε στο εργαστήρι των υπολογιστών, είτε με αξιοποίηση του ερμαρίου στα σχολεία ΕΑΕΠ.

Σημαντικό είναι να γίνουν αποδεκτές και αξιοποιήσιμες και οι δράσεις που προτείνονται από τα ίδια τα παιδιά, καθώς η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, φαντασίας,, αλλά και της κριτικής σκέψης τους αποτελούν βασικές προτεραιότητες.

3.1 Αναφορές

Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, (2010), *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, Τεύχος 2^α: Κλάδος ΠΕ70, Β΄ έκδοση Αναθεωρημένη και Εμπλουτισμένη, Πάτρα , Δεκέμβριος 2010, ΕΣΠΑ 2007-2013

Κόμης Β.-Ντίνας Κ., (2011) *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση , γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*, Αθήνα

Μουσείο Σχολικής Ζωής Χανίων,(2006) *Ψηφιακή εφαρμογή « Το λεύκωμα αναμνήσεων της σχολικής ζωής»* για τις ανάγκες της πρώτης περιοδικής έκθεσης του Μουσείου με τίτλο « Ελάτε να ζωντανέψουμε τα ξύλινα θρανία», Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Χανίων , Χανιά

Πρόγραμμα συλλογής προφορικών μαρτυριών Ν. Χανίων, (2009) Αρχείο «Εκπαίδευση» Κέντρο Προφορικής Ιστορίας Ραμνής Αποκορώνου Νομαρχιακή Αυτοδιοίκηση Χανίων-Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Χανιά (αδημοσίευτο)

Τοδούλου Μ., (2011) *Διαμόρφωση ομάδας : Βήματα και αρχές, Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης*, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Αθήνα

ΥΠΕΠΘ-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Ιντζίδης Ε. Παπαδόπουλος Α. Σιούτης Α. Τικτοπούλου Αι., (2010) *Γλώσσα Γ΄ Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο Δασκάλου*, ΟΕΔΒ, Αθήνα

ΥΠΕΠΘ-Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Γκίβαλου-Κατσίκη Α.Παπαδάτος Ι. Πάτσιου Β., Πολίτης Δ.,Πυλαρινός Θ.,(2006) *Ανθολόγιο λογοτεχνικών κειμένων Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού Στο σχολείο του κόσμου, Βιβλίο Δασκάλου, Μεθοδολογικές οδηγίες* , ΟΕΔΒ, Αθήνα

3.1.1. Ηλεκτρονικές πηγές

Ας φτιάξουμε μια ιστοεξερεύνηση διαθέσιμο στο <http://webquest14.blogspot.gr/> (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)

Μουσείο Ακρόπολης διαθέσιμο στο www.theacropolismuseum.gr (Εκπαίδευση – Εκπαιδευτικό Υλικό –Ψηφιακή εφαρμογή της ζωφόρου του Παρθενώνα www.parthenonfrieze.gr/#/play (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)

Ψηφιακό Σχολείο Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων , Πολιτισμού και Αθλητισμού , Νέα Πιλοτικά Προγράμματα Σπουδών διαθέσιμο στο digitalschool.minedu.gov.gr/ (τελευταία επίσκεψη 1/09/2012)