

Διδακτικές Προτάσεις Πληροφορικής και ΤΠΕ

Διδάσκοντας το λογισμικό παρουσιάσεων μέσα από γλωσσικό παιχνίδι

M. Εφραιμίδου¹, N. Ζωγράφου²

¹Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Ανατ. Θεσσαλονίκης
melina.efraimidou@gmail.com

²Δημοτικό Πρότυπου Πειραματικού Σχολείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης
zografni@gmail.com

Περίληψη

Η εργασία αυτή αποσκοπεί στην περιγραφή μιας πρωτότυπης ιδέας διδασκαλίας του λογισμικού παρουσιάσεων σε παιδιά δημοτικού μέσα από το γλωσσικό παιχνίδι rebus. Υλοποιήθηκε σε τμήμα 23 μαθητών της Στ' τάξης, οι οποίοι δεν είχαν προγενέστερες γνώσεις στη χρήση του συγκεκριμένου λογισμικού, ούτε γνώριζαν το συγκεκριμένο γλωσσικό παιχνίδι. Η αποτίμηση της αποτελεσματικότητας της παρέμβασης είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντική, καθώς διαπιστώθηκε η αβίαστη εξοικείωση των μαθητών με το λογισμικό παρουσιάσεων, η εξάσκηση στη Γλώσσα και η κατάκτηση ποικίλων μαθησιακών στόχων σε συνδυασμό με τη χαρά που προκαλεί το παιχνίδι. Η εισαγωγή του παράγοντα παιχνιδιού στη διδασκαλία δημιουργεί κλίμα ενθουσιασμού στην τάξη και δίνει ώθηση σε έμπνευση και δημιουργία.

Λέξεις κλειδιά: λογισμικό παρουσιάσεων, powerpoint, παιχνίδι, rebus.

1. Εισαγωγή

Στο μάθημα της Πληροφορικής και των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση οι μαθητές αποκτούν τις ικανότητες να χρησιμοποιούν τις σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, δηλαδή τις απαραίτητες γνώσεις, δεξιότητες στάσεις και αξίες για τις ΤΠΕ. Στο πλαίσιο του μαθήματος έρχονται σε πρώτη επαφή με το λογισμικό δημιουργίας παρουσιάσεων, το οποίο κεντρίζει και διατηρεί το ενδιαφέρον των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα τους μεταφέρει μέσω των διαφανειών το περιεχόμενο οπτικών και γραπτών πληροφοριών (Ζωγόπουλος, 2001). Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, οι μαθητές μαθαίνουν να δημιουργούν και να εκφράζονται με πολυμέσα και παρουσιάσεις στα πλαίσια του άξονα «Γνωρίζω, δημιουργώ και εκφράζομαι με τις ΤΠΕ» των μαθησιακών στόχων, και αναζητούν πληροφορίες, επικοινωνούν και συνεργάζονται στα πλαίσια του άξονα «Επικοινωνώ και συνεργάζομαι με ΤΠΕ». Η δημιουργία και έκφραση μέσα από πολυμέσα και παρουσιάσεις καθώς και η αναζήτηση πληροφοριών στο Διαδίκτυο, και στη συνέχεια η αξιολόγηση και αξιοποίηση της πληροφορίας αποτελούν μαθησιακούς στόχους που διατρέχουν όλες τις τάξεις από τη Γ' Δη-

μοτικού μέχρι της Στ' με κλιμακούμενα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα σε αντιστοιχία με την ηλικία των μαθητών.

Επιπλέον, κεντρικός στόχος της διδασκαλίας του μαθήματος είναι όλοι οι μαθητές να αναπτύξουν τις γνώσεις και τις ικανότητες χρήσης των ΤΠΕ μέσα από δραστηριότητες που αφορούν στην αναζήτηση και διαχείριση πληροφοριών, στην επίλυση προβλημάτων και στη λήψη αποφάσεων, στη δημιουργική έκφραση και στην επικοινωνία. Η θεματολογία των σχεδίων εργασίας εντάσσεται σε ένα νοηματοδοτούμενο πλαίσιο δραστηριοτήτων της σχολικής και της κοινωνικής ζωής. Προτείνεται η υλοποίηση διαθεματικών εργασιών που συνδέουν περισσότερα του ενός μαθήματα του Προγράμματος Σπουδών (γλώσσα, ιστορία, φυσικές επιστήμες, περιβάλλον, μαθηματικά, κοινωνικές επιστήμες κ.λπ.).

Ως θέμα του σχεδίου εργασίας για τη δημιουργία των παρουσιάσεων από τους μαθητές, επιλέχθηκε το γλωσσικό παιχνίδι ρέμπους (rebus). Το ρέμπους είναι ένα παιχνίδι γρίφου, μία σπαζοκεφαλιά σχηματισμένη από γράμματα, εικόνες και σύμβολα των οποίων οι ήχοι συνθέτουν μια κρυμμένη λέξη ή φράση. Οι μαθητές που σχεδιάζουν το δικό τους ρέμπους, αρχικά ανατρέχουν στις γνωστές τους παροιμίες, σε συνηθισμένες εκφράσεις, σε τίτλους τραγουδιών ή ταινιών και στη συνέχεια επιλέγουν αυτό που προτιμούν να αναλύσουν σε μικρά τμήματα, τα οποία μπορούν να αποδώσουν με σύμβολα, εικόνες και γράμματα από διαφορετικές λέξεις. Κατά τη διαδικασία αυτής της ανάλυσης και σύνθεσης εξασκούν γλωσσικές δεξιότητες, ενισχύεται η δημιουργικότητά τους και καλλιεργείται η αισθητική τους παιδεία. Όταν καλούνται να βρουν τη λύση σε ρέμπους που έχουν σχεδιάσει οι συμμαθητές τους, πάλι εξασκούν τις γλωσσικές τους δεξιότητες μέσα από την ανάλυση των εικόνων και συμβόλων και την επίλυση του γρίφου, δηλαδή την ανακάλυψη του κρυμμένου μηνύματος.

Η άποψη των ενηλίκων για το παιχνίδι, ότι αποτελεί χάσιμο χρόνου ή έστω μια δραστηριότητα των παιδιών δευτερεύουσας σημασίας είναι λανθασμένη. Οι ανακαλύψεις του παιδιού κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικές καθώς είναι σε θέση να καθορίσουν την ανάπτυξη και τη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του (Αντωνιάδης, 1994). Η ανακάλυψη είναι προσωπική ευτυχία και όχι αποτέλεσμα μιας ανταγωνιστικής διαδικασίας όπως παρουσιάζεται στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, καθώς εκπαιδεύει τα παιδιά από νεαρή ηλικία να μάχονται τα όρια του εαυτού τους, με στόχο να πετύχουν στόχους που θα τους ανεβάσουν κυρίως μέσα στον κοινωνικό ιστό και όχι στην εσωτερική τους ευτυχία. (Μαυρουδή, 2014). Η σπουδαιότητα του ρόλου του παιχνιδιού στην υγιή ανάπτυξη των παιδιών οδήγησε στην κατοχύρωσή του ως δικαίωμα στη Διεθνή Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού, που υπογράφηκε στη Ν. Υόρκη στις 26 Ιανουαρίου 1990. Σύμφωνα με αυτήν τα παιδιά έχουν δικαίωμα στην ανάπαυση, στο παιχνίδι και την ψυχαγωγία (Νόμος 2101, 1992). Μέσα από το παιχνίδι, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισάγει ένα νέο θέμα, αυξάνοντας έτσι το ενδιαφέρον των μαθητών για αυτό (Ζυγουρίτσας, 2010), ενώ οι μαθητές ενισχύουν την αυτοεκτίμησή τους παράλληλα με τη χαρά του παιχνιδιού.

Κατά την υλοποίηση του Σχεδίου Μαθήματος, οι μαθητές δουλεύουν σε ομάδες των δύο ατόμων σε κάθε υπολογιστή, μοιράζονται τις ιδέες τους, συνδυάζουν τη δημιουργικότητά τους, αλληλοσυμπληρώνονται και αντιπαρατίθενται κατά την αναζήτηση λύσεων στα προβλήματα που μελετούν, ανακαλύπτουν μαζί τις δυνατότητες του λογισμικού κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας και κατακτούν ως ομάδα τους μαθησιακούς στόχους. Η διδακτική προσέγγιση βασίζεται στις αρχές που διέπουν την ομαδοσυνεργατική μέθοδο που βασίζεται στην ανακαλυπτική μάθηση και στις αρχές του εποικοδομητισμού των Piaget και Papert, και εστιάζει στην παιδοκεντρική αγωγή. Οι μαθητές εκτός από γνωστικούς στόχους, κατακτούν κοινωνικούς στόχους μέσα από την ανάπτυξη επικοινωνιακών ικανοτήτων, συνεργατικού πνεύματος και την προαγωγή του συναισθήματος της κοινωνικής ευθύνης.

Η διδακτική παρέμβαση ολοκληρώνεται με την παρουσίαση των rebus που δημιούργησε η κάθε ομάδα στην ολομέλεια και την προσπάθεια των υπόλοιπων μαθητών να επιλύσουν το γρίφο. Σε αυτό το σημείο οι μαθητές παρουσιάζουν ως ομάδα το έργο τους, ασκούνται στην έκθεσή τους σε κοινό, αλληλεπιδρούν με τους συμμαθητές τους, χρησιμοποιούν το χιούμορ τους και την παραστατικότητά τους, απολαμβάνουν τα αποτελέσματα των προσπαθειών τους και ενισχύουν την αυτοεκτίμησή τους, μέσα από την εξαιρετικά ευχάριστη ατμόσφαιρα που δημιουργεί η χαρά του παιχνιδιού σε όλους τους μαθητές της τάξης. Συγχρόνως, αποκτά πρακτικό νόημα η γνώριμία τους με το λογισμικό παρουσιάσεων, καθώς το χρησιμοποιούν ως εργαλείο για να παρουσιάσουν στους συμμαθητές τους τα ρέμπους που δημιούργησαν.

2. Μέθοδος

2.1 Γενικό Πλαίσιο

Η διδασκαλία της χρήσης του λογισμικού παρουσιάσεων βασισμένη στη δημιουργία των ρέμπους από τους μαθητές, εφαρμόστηκε στην Στ' τάξη πλήθους 23 μαθητών, με συνδιδασκαλία της καθηγήτριας Πληροφορικής και της Δασκάλας της τάξης. Οι συγκεκριμένοι μαθητές δεν είχαν διδαχθεί τα προηγούμενα χρόνια τη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων, επειδή το σχολείο δεν είχε υπαχθεί στα σχολεία με ΕΑΕΠ, και κατά συνέπεια δεν υπήρχε το μάθημα της Πληροφορικής στο ωρολόγιο πρόγραμμα. Επιπλέον, κανείς από τους μαθητές δεν γνώριζε το παιχνίδι ρέμπους, οπότε για όλους τους μαθητές ήταν κοινή η αφετηρία για την κατάκτηση των διδακτικών στόχων. Σημειώνεται ότι οι μαθητές ήταν ήδη εξοικειωμένοι με την αναζήτηση εικόνων στο Διαδίκτυο και την αποθήκευσή τους στο δίσκο του υπολογιστή. Δεν δόθηκε στους μαθητές Φύλλο Εργασίας με βηματική καθοδήγησή τους για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων, προκειμένου να αποφευχθεί η αυστηρή καθοδήγηση, με την οποία κινδυνεύει η μαθησιακή διαδικασία να μετατραπεί σε δασκολοκεντρική (Τουμάσης, 1994). Στόχος ήταν να επιτευχθεί η ελεύθερη έκφραση της δημιουργικότητας και της φαντασίας των μαθητών, καθώς και να ενισχυθεί η αυτενέργειά τους κατά την ανακάλυψη των δυνατοτήτων του λογισμικού. Για την υποστήριξη των μαθητών κατά τη

δημιουργία των παρουσιάσεων, τους δόθηκε Οδηγός με τις περιγραφές των βασικών εργαλείων του λογισμικού παρουσιάσεων, στον οποίο είχαν τη δυνατότητα να ανατρέχουν κατά την εκπόνηση των δραστηριοτήτων, ενώ άμεση ήταν και η ανταπόκριση από τις εκπαιδευτικούς στις απορίες ή δυσκολίες που συνάντησαν οι μαθητές. Το σχέδιο εργασίας που ανατέθηκε στους μαθητές ολοκληρώθηκε σε διάρκεια τεσσάρων διδακτικών ωρών.

2.2 Γενικός σκοπός του μαθήματος και διδακτικοί στόχοι

Σκοπός του μαθήματος είναι οι μαθητές να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη δημιουργία και επεξεργασία παρουσιάσεων, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητες και ικανότητες συνεργασίας.

Πιο συγκεκριμένα, οι επιμέρους στόχοι για τους μαθητές είναι:

Τομέας γνώσεων:

- να αναγνωρίζουν τα αρχεία των παρουσιάσεων μέσα στους φακέλους του σκληρού δίσκου.
- να διακρίνουν το πλήθος των διαφανειών μιας παρουσίασης.
- να σχεδιάζουν και να συνθέτουν μία παρουσίαση με την εισαγωγική διαφάνεια και τη διαφάνεια κλεισίματος της παρουσίασης, τηρώντας τους κανόνες για την ορθή δομή των περιεχομένων μιας παρουσίασης.

Τομέας δεξιοτήτων:

- να δημιουργούν αρχείο παρουσίασης και να εισάγουν νέες διαφάνειες.
- να αλλάζουν τη μορφοποίηση φόντου.
- να αλλάζουν τον τρόπο εναλλαγής των διαφανειών
- να εισάγουν και να μορφοποιούν κείμενο στη διαφάνεια.
- να εισάγουν και να μορφοποιούν σχήματα στη διαφάνεια.
- να εισάγουν και να μορφοποιούν εικόνα στη διαφάνεια.
- να πειραματίζονται με τα εργαλεία για τις κινήσεις των αντικειμένων, εφαρμόζοντας εφέ σε επιλεγμένα αντικείμενα της διαφάνειας.

Τομέας στάσεων:

- να συμμετέχουν και να συνεργάζονται για τη δημιουργία των έργων στο λογισμικό παρουσιάσεων.
- να αναγνωρίσουν και αποδεχτούν την αξία της συνεργασίας κατά την εκπόνηση εργασιών.

- να παρουσιάσουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους στην τάξη και να χειριστούν τη θεμιτή θορυβώδη συμμετοχή των συμμαθητών τους.

2.3 Γνωριμία με το γλωσσικό παιχνίδι ρέμπους

Αρχικά οι μαθητές προκλήθηκαν να παίξουν το γλωσσικό παιχνίδι ρέμπους ως μια ενιαία ομάδα. Τους έγινε μία σύντομη περιγραφή και στη συνέχεια έγινε παρουσίαση μερικών ρέμπους μέσω βιντεοπροβολέα. Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν με ενθουσιασμό και επιστράτευσαν όλες τους τις γνώσεις και εμπειρίες προκειμένου να επιλύσουν τους γρίφους. Ενδεικτικά, παρουσιάζεται στην εικόνα ένα από τα ρέμπους που παρουσιάστηκαν και η λύση του.



Εικόνα 1. Σαν φτερό στον άνεμο

Συζητήθηκαν οι κανόνες που ισχύουν για τη δημιουργία ορθών ρέμπους και επιλύθηκαν οι απορίες που τέθηκαν από τους μαθητές.

2.4 Γνωριμία με το λογισμικό παρουσιάσεων

Προκειμένου οι μαθητές να εισαχθούν ομαλά στη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων powerpoint και στη δημιουργία νέας παρουσίασης, τέθηκε σε συζήτηση η χρησιμότητα των παρουσιάσεων, όπου οι μαθητές είχαν την ευκαιρία μέσα από καταγίγισμό ιδεών να ανατρέξουν σε προγενέστερες εμπειρίες τους, αλλά και να καταλήξουν σε υποθέσεις κάνοντας λογικές σκέψεις. Στη συνέχεια έγινε σύντομη επίδειξη του λογισμικού παρουσιάσεων powerpoint, των δομικών στοιχείων του και των βασικών εργαλείων του, με χρήση του βιντεοπροβολέα. Μέσα σε ένα κλίμα ανοικτής συζήτησης, τέθηκαν οι βασικοί κανόνες που πρέπει να τηρούνται κατά το σχεδιασμό μιας παρουσίασης και απαντήθηκαν οι ερωτήσεις των μαθητών.

Στη διάθεση των μαθητών δόθηκαν γραπτά συνοπτικές οδηγίες της χρήσης του λογισμικού παρουσιάσεων (Βαρδαλάχου, 2013), οι οποίες κάλυπταν τις παρακάτω ενέργειες:

- a) Δημιουργία παρουσίασης
- b) Εισαγωγή νέας διαφάνειας
- c) Μορφοποίηση φόντου
- d) Εισαγωγή και μορφοποίηση κειμένου
- e) Εισαγωγή και μορφοποίηση εικόνας
- f) Εισαγωγή κινήσεων σε αντικείμενα

2.5 Σχεδιασμός και υλοποίηση των ρέμπους με τη χρήση του powerpoint

Οι μαθητές, σε ομάδες των δύο ατόμων (και μιας ομάδας τριών ατόμων), ανέτρεξαν σε θεματολογία σχετική με τα ενδιαφέροντά τους, διαφώνησαν, διαπραγματεύτηκαν και βρήκαν κοινές συνισταμένες για την επιλογή του ρέμπους. Ανέλυσαν τις φράσεις σε τμήματα λέξεων και συλλαβές, επιστράτευσαν το λεξιλόγιό τους για την αντικατάσταση αυτών των τμημάτων με αντίστοιχα άλλων λέξεων και σχεδίασαν το πρώτο τους ρέμπους. Στη συνέχεια ασχολήθηκαν με τη δημιουργία της παρουσίασης για την αναπαράσταση του ρέμπους. Αφιέρωσαν χρόνο στην ανακάλυψη των δυνατοτήτων του λογισμικού παρουσιάσεων, ιδιαίτερα στα χαρακτηριστικά του που αφορούν την εμφάνιση των διαφανειών και τον τρόπο εναλλαγής τους. Αναζήτησαν τις κατάλληλες εικόνες στο Διαδίκτυο, τις αποθήκευσαν στο σκληρό δίσκο και τις επεξεργάστηκαν με λογισμικό επεξεργασίας εικόνας. Με χρήση των γραπτών οδηγιών και με υποστήριξη από τις εκπαιδευτικούς προχώρησαν στην εισαγωγή κειμένων, σχημάτων και εικόνων, μορφοποίησαν την εμφάνιση αυτών των στοιχείων σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους, και πρόσθεσαν με κίνηση την επίλυση του ρέμπους. Κατά τη σταδιακή κλιμάκωση της εργασίας τους, έγιναν από τις εκπαιδευτικούς επισημάνσεις, σε όσες ομάδες ήταν απαραίτητο, για τον εντοπισμό και τη διόρθωση ορθογραφικών ή συντακτικών λαθών. Όλες οι ομάδες σχεδίασαν περισσότερα του ενός ρέμπους. Ως προθεσμία για την οριστική παράδοση των παρουσιάσεων ορίστηκε το τέλος της τρίτης διδακτικής ώρας.

2.6 Παρουσίαση των έργων στην τάξη

Η τέταρτη διδακτική ώρα της παρέμβασης αφιερώθηκε στην παρουσίαση των ρέμπους από τις ομάδες. Η κάθε ομάδα προέβαλε μέσω του βιντεοπροβολέα την παρουσίασή της στην ολομέλεια και διαχειριζόταν την έξαρση και την ανταπόκριση των υπόλοιπων μαθητών στην πρόκληση του παιχνιδιού. Η επίλυση του γρίφου σε κάποιες περιπτώσεις προέκυπτε πολύ σύντομα, ενώ σε άλλες χρειαζόταν η αλληλοσυμπλήρωση και η αλληλεπίδραση των μαθητών για την αποκρυπτογράφηση του κρυμμένου μηνύματος. Ενδεικτικά, παραθέτουμε ένα από τα ρέμπους που δημιούργησαν οι μαθητές.



Εικόνα 2. Το νερό είναι στοιχείο και στοιχείο

3. Αποτελέσματα

3.1 Αξιολόγηση

Οι στόχοι του μαθήματος αξιολογήθηκαν από τις παρουσιάσεις που δημιούργησαν οι μαθητές, καθώς και με τη συμπλήρωση από τις εκπαιδευτικούς ενός φύλλου παρατήρησης της διδασκαλίας ανά ομάδα, το οποίο περιέχει τη σχάρα αξιολόγησης με τα διαβαθμισμένα κριτήρια του Πίνακα 1. Η αξιολόγηση βάσει ρουμπρίκας βοηθά τον εκπαιδευτικό στην ακριβή διαπίστωση της επίδοσης των μαθητών, με τη βοήθεια των κριτηρίων, και κατ' επέκταση βελτιώνουν τη διαδικασία διδασκαλίας και τη μάθηση γενικότερα (Αλεβυζάκη, 2008).

Πίνακας 1. Σχάρα αξιολόγησης - Αποτελέσματα

Κριτήριο	Μη ικανοποιητικά	Μέτρια	Ικανοποιητικά
να σχεδιάζουν και να συνθέτουν μία παρουσίαση με την εισαγωγική διαφάνεια και τη διαφάνεια κλεισίματος της παρουσίασης.			11
Να τροποποιούν το φόντο της διαφάνειας			11
Να αλλάζουν τον τρόπο εναλλαγής των διαφανειών			11

Να εισάγουν και να μορφοποιούν κείμενο μέσα στη διαφάνεια			11
Να εισάγουν και να μορφοποιούν σχήματα στη διαφάνεια.		4	7
Να εισάγουν και να μορφοποιούν εικόνες μέσα στη διαφάνεια		2	9
Να εισάγουν κινήσεις στα αντικείμενα της διαφάνειας		1	10
Ομαδικότητα - Συνεργασία		2	9
Παρουσίαση της εργασίας στην τάξη – Διατήρηση της συνοχής της τάξης		2	9

3.2 Αναστοχασμός

α) Ο διδακτικός χρόνος ήταν επαρκής για να αποκτήσουν οι μαθητές βασικές δεξιότητες στη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων και να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητά τους. Όσοι είχαν προχωρήσει γρηγορότερα από τους υπόλοιπους μαθητές, μόνοι τους ζητούσαν να υλοποιήσουν κι άλλες ιδέες τους για τη δημιουργία ρέμπους. Από την αξιολόγηση προέκυψε η επίτευξη των διδακτικών στόχων για τη συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών.

β) Από την έναρξη της πρώτης διδακτικής ώρας του μαθήματος και μέχρι την ολοκλήρωσή της σε διάστημα τεσσάρων διδακτικών ωρών, οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά και με μεγάλο ζήλο. Ανταποκρίθηκαν στην πρόκληση του γλωσσικού παιχνιδιού ρέμπους από την αρχή που τους παρουσιάστηκε, ενώ έδειξαν και μεγάλο ενδιαφέρον για τη χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων. Ζητούσαν να παραταθεί και σε επόμενες διδακτικές ώρες η συγκεκριμένη δραστηριότητα της δημιουργίας των ρέμπους, ενώ υπήρχε δυσκολία στην απομάκρυνσή τους από το εργαστήριο μετά το χτύπημα του κουδουνιού, λόγω του ενθουσιασμού τους. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας της παρουσίασης αγωνιούσαν να μη φανερωθεί το κρυμμένο μήνυμα του ρέμπους στις διπλάνες ομάδες, για να μη χαθεί η χαρά του παιχνιδιού. Η μάθηση επετεύχθη αβίαστα μέσα από τη δραστηριότητα. Κατά την παρουσίαση των εργασιών τους όλη η τάξη έπαιζε με χαρά και δημιουργήθηκε κλίμα συνοχής και αμοιβαίας εκτίμησης μεταξύ των μαθητών.

γ) Η μη ύπαρξη Φύλλου Εργασίας δεν προκάλεσε ασυνέχειες στο μάθημα ή αβεβαιότητα στους μαθητές, λόγω του προσεκτικά σχεδιασμένου προγραμματισμού του μα-

θήματος. Λόγω της φύσης του λογισμικού παρουσιάσεων και του συνδυασμού του με το γλωσσικό παιχνίδι, βρήκε έδαφος η ανακαλυπτική μάθηση και δόθηκε το περιθώριο να ελευθερωθούν οι δυνάμεις των μαθητών που προάγουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία.

d) Η μέθοδος εύκολα μπορεί να εφαρμοστεί στη διδασκαλία του λογισμικού παρουσιάσεων σε μικρότερες τάξεις, καθώς το ρέμπους είναι ένα παιχνίδι στο οποίο μπορούν να ανταποκριθούν και μικρές ηλικίες. Προτείνεται στην περίπτωση αυτή να διατεθούν περισσότερες διδακτικές ώρες λόγω της μικρότερης εξοικείωσης που έχουν οι μαθητές με την αναζήτηση και αποθήκευση εικόνων, των περιορισμένων τους ικανοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα στις ΤΠΕ και της μικρότερης ευχέρειας του λόγου για την παραγωγή του γλωσσικού γρίφου.

Αναφορές

- Αντωνιάδης Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις University Studio Press.
- Αλεβυζάκη Ε. (2008). *Ρουμπρίκες αξιολόγησης της επίδοσης μαθητών σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης*. Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία. Ανάκτηση από το <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/2402/1/Alevizaki.pdf>
- Βαρδαλάχου Ε., Γυμνάσιο Φυλής (2014). *Εργαστηριακά μαθήματα Powerpoint 2010*. Ανάκτηση από το <http://gym-fylis.att.sch.gr>
- Ζυγουρίτσας Ν. (2010). *Το παιχνίδι στη Μάθηση. Αναδυόμενα περιβάλλοντα για την παραγωγή μορφωτικού υλικού. Ενότητα Ε. Δίκτυο Σχολικής Καινοτομίας*. Μορφωτική Πρωτοβουλία. Ανάκτηση από το <http://www.protonvoulia.org>
- Ζωγόπουλος, Ε. (2001). *Νέες Τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αθήνα: Εκδόσεις Κλειδάριθμος.
- Μαυρουδή Χ. (2014). ΛΟ, ψηφιακό εκπαιδευτικό παιχνίδι με θέμα τον κύκλο του νερού. *i-Teacher*, 8^ο τεύχος, 259-266.
- Μότσια Ε., Σάλτα Μ. & Πάγκου Α. (2014). Διδασκαλία της Φυσικής μέσω ψηφιακού παιχνιδιού. *i-Teacher*, 8^ο τεύχος, 128-136.
- Νόμος 2101 (1992). Κύρωση της Διεθνούς Σύμβασης για τα δικαιώματα του παιδιού, ΦΕΚ τ.Α 192/2/12/1992.
- Τουμάσης, Μ., (1994). *Σύγχρονη Διδακτική των Μαθηματικών*. Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg.

Abstract

This paper aims to present an original idea for a teaching method of the use of presentation software to students at primary school, by playing the language brainteaser rebus. It was in fact implemented in one class of 23 students of 6th grade, who had no previous skills in using the particular software, neither had they any experience in playing any rebus game. The valuation of the efficacy of the teaching approach is particularly encouraging, because it was noted that students became easily familiar with the presentation software, language skills were practiced, multiple learning objects were reached in combination with the joy of the game. The introduction of the factor game in the teaching process creates enthusiasm in the classroom and boosts inspiration and creativity.

Keywords: presentation software, powerpoint, game, rebus.