

«Ολυμπιακοί Αγώνες Επόμενη Στάση Λονδίνο»

Χ.Μανωλιουδάκη¹, Ν. Φίλιος²

¹ Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, xmanolioudaki@gmail.com

² Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, nikosfilios@yahoo.gr

Περίληψη

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες είναι σύμφωνο με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών. Το περιεχόμενο του είναι ευέλικτο και μπορεί να συνδεθεί με πολλά γνωστικά αντικείμενα όπως η ΤΠΕ, η Ιστορία, τα Μαθηματικά, η Φυσική Αγωγή και η Γεωγραφία. Ο σκοπός του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων αξιοποιώντας τις Τεχνολογίες Επικοινωνίας και Πληροφορίας, έτσι ώστε να επιτυγχάνονται αποτελεσματικότερα οι στόχοι της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Λέξεις κλειδιά: εκπαιδευτικά σενάρια, ΤΠΕ, Ολυμπιακοί Αγώνες.

1. Εισαγωγή

Στη σύγχρονη διδασκαλία διακρίνονται τέσσερις φάσεις εισαγωγής των ΤΠΕ στην εκπαίδευση διεθνώς (Κόμης, Β. 2004). Διανύοντας λοιπόν την τέταρτη φάση σήμερα, η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση χαρακτηρίζεται ως μέσο διδασκαλίας και μάθησης. Το διαδίκτυο, τα υπερμέσα-πολυμέσα, τα λογισμικά και η εικονική πραγματικότητα συμβάλλουν στην συνεργατική μάθηση και επηρεάζουν τις νοητικές διεργασίες των παιδιών. Η συνεργατική μάθηση μπορεί να προσφέρει καλύτερη κατανόηση της μαθησιακής διαδικασίας καθώς έχει διαπιστωθεί ότι όταν κάποιος δημοσιοποιεί τη γνώση του αποκτά καλύτερη αντίληψη σχετικά με ένα αντικείμενο (Sharan, 1990). Στο συγκεκριμένο σενάριο, ακολουθείται η ενεργητική πορεία προς τη μάθηση (διερευνητικό-ανακαλυπτικό μοντέλο), τα παιδιά μαθαίνουν με τον υπολογιστή, ανακαλύπτουν μόνοι τους τη γνώση και καλούνται να συνδυάσουν όσα έχουν βρει, ώστε να δημιουργήσουν τη δική τους παρουσίαση με θέμα τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Σύμφωνα με τον Bruner η ανακαλυπτική-διερευνητική μάθηση, ο μαθητής με τις δικές του δυνάμεις προσπαθεί να εμβαθύνει στο αντικείμενο και να ανακαλύψει τις θεμελιώσεις αρχές και σχέσεις που διέπουν τα επιμέρους στοιχεία του.

2. Τάξεις : Δ' τάξη, Ε' τάξη, Στ' τάξη

2.1 Γνωστικά αντικείμενα - Διαθεματικότητα :

ΤΠΕ : χρήση ηλεκτρονικών εγκυκλοπαιδειών, εργασίες άλλων σχολείων, χρήση powerpoint, εκπαιδευτικά παιχνίδια

Ιστορία : Γ' τάξη στη Μινωική ή Μυκηναϊκή εποχή - διοργάνωση αγώνων, Ε' τάξη στη Ρωμαϊκή-Βυζαντινή εποχή αναφορές για την απαγόρευση των Ολυμπιακών Αγώνων, Στ' τάξη στη Νεότερη και Σύγχρονη εποχή

Μαθηματικά : χρονικοί υπολογισμοί πόσα χρόνια έχουν περάσει από τους πρώτους Ολυμπιακούς Αγώνες, πότε έγιναν οι προηγούμενοι Ολυμπιακοί Αγώνες, πότε αρχίζουν οι επόμενοι Ολυμπιακοί Αγώνες

Ζωγραφική : δημιουργία του σήματος των Ολυμπιακών Αγώνων ή κάποιου αγωνίσματος

Φυσική Αγωγή : σύγκριση αρχαίων και σύγχρονων αγωνισμάτων

Γεωγραφία : αναζήτηση της Αρχαίας Ολυμπίας, του σχολείου..... φτάνουμε στο Λονδίνο

2.2 Στόχοι :

- Να χρησιμοποιήσουν ΤΠΕ για να συγκεντρώσουν πληροφορίες
- Να αναζητήσουν πληροφορίες και εικόνες για τους Ολυμπιακούς Αγώνες
- Να γνωρίσουν τα αρχαία αθλήματα και να τα συγκρίνουν με τα σύγχρονα
- Να δημιουργήσουν μια παρουσίαση
- Να περιηγηθούν στους αθλητικούς χώρους του Λονδίνου
- Να περιηγηθούν στο Μουσείο και να αναζητήσουν πληροφορίες για τα εκθέματα

3. Διδακτική θεωρία - προσέγγιση

Το εκπαιδευτικό σενάριο βασίζεται στην διερευνητική προσέγγιση, η οποία σε συνδυασμό με την ομαδοσυνεργατική διαδικασία είναι κατάλληλη για την επίτευξη των στόχων (αυτενέργεια, ανακαλυπτική και βιωματική μάθηση). Οι μαθητές καλούνται να συνεργαστούν με τα μέλη της ομάδας τους, να ανταλλάξουν απόψεις, ιδέες και προβληματισμούς, να συνδυάσουν το υλικό που βρήκαν και να το διαμορφώσουν, ώστε να το παρουσιάσουν στην τάξη τους.

Στο συγκεκριμένο σενάριο τα παιδιά αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο, καθώς καλούνται αυτά να ανακαλύψουν πληροφορίες για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και να τις παρουσιάσουν (ανακαλύπτουν οι ίδιοι τη νέα γνώση). Ο ρόλος του καθηγητή είναι να διευκολύνει τη καθοδηγούμενη ανακάλυψη (Bruner), δηλαδή, να οργανώσει και να καθοδήγησε τη μάθηση (σχεδιασμός, προετοιμασία, ανάπτυξη, ολοκλήρωση, αξιολόγηση). Η έρευνα έχει δείξει ότι η ενεργητική μάθηση είναι μια εξαιρετικά αποτελεσματική τεχνική διδακτικής παρέμβασης (τα παιδιά διατηρούν πληροφορίες στη μνήμη τους για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα και απολαμβάνουν περισσότερο την εκπαιδευτική διαδικασία).

4. Τεχνολογικά εργαλεία :

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές στο εργαστήριο, Microsoft PowerPoint, Google Earth,

Youtube, χρήσιμες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο

5. Χρήση συμπληρωματικού υλικού :

Ο καθηγητής έχει έτοιμα φύλλα εργασίας σε έντυπη μορφή για τα παιδιά με σκοπό να καθοδηγήσουν τις δραστηριότητες τους (π.χ. ιστοσελίδες που πρέπει να επισκεφτούν για το Google Earth και το μουσείο).

6. Χρονική διάρκεια σεναρίου :

Το σενάριο διαρκεί 4 διδακτικές ώρες με την προϋπόθεση ότι τα παιδιά συνεργάζονται και εκτός σχολείου.

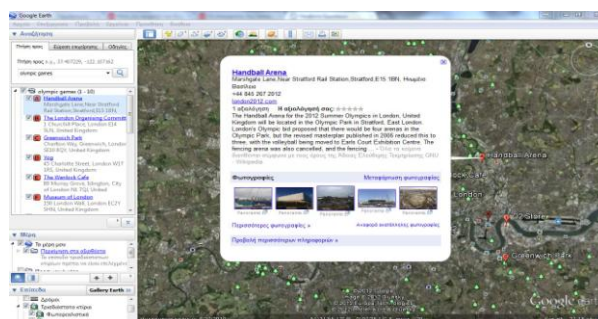
7. Προετοιμασία :

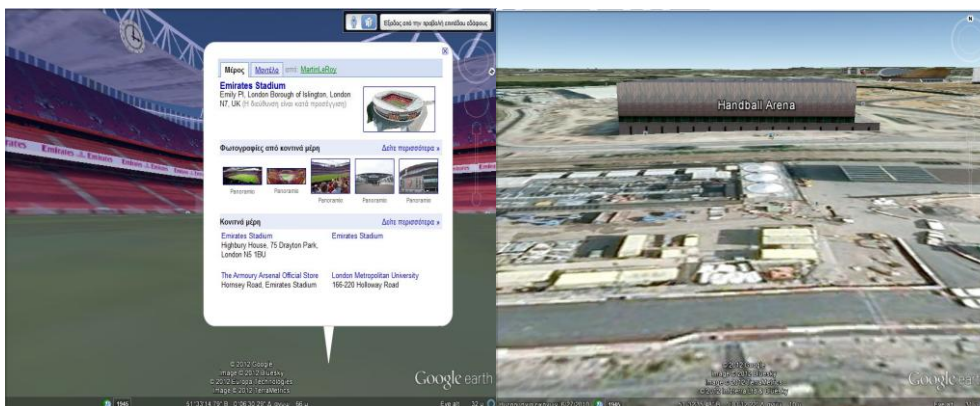
Ο εκπαιδευτικός καλείται να προετοιμάσει τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές του εργαστηρίου (να έχει ήδη εγκατεστημένο το Google Earth) και να έχει ετοιμάσει φύλλα εργασίας.

8. Περιγραφή :

Ο δάσκαλος χωρίζει τα παιδιά σε ομάδες των 4 ή 5 ατόμων. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να μελετήσει τα παρακάτω θέματα : 1. Ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων, 2. Διάρκεια και αγωνίσματα, 3. Ολυμπιακός Ύμνος, Ολυμπιακή σημαία, Ολυμπιακή φλόγα, 4. Έπαθλα-Βραβεία, Μασκότ, 5. Αθήνα 2004, 6. Λονδίνο 2012. Ο δάσκαλος δίνει σε κάθε ομάδα το αντίστοιχο φύλλο εργασίας και στόχος κάθε ομάδας είναι η στενή συνεργασία για την δημιουργία μιας σύντομης παρουσίασης με τη βοήθεια του Powerpoint. Η αναζήτηση των πληροφοριών γίνεται μέσω Διαδικτύου και με τη χρήση των κατάλληλων λέξεων-κλειδιών (υπάρχουν οδηγίες στο φύλλο εργασίας). Όταν τελειώσουν την εργασία τους, ένας από κάθε ομάδα είναι υπεύθυνος για να παρουσιάσει το θέμα στην τάξη.

Στη συνέχεια με τη βοήθεια του Google Earth και έχοντας το αντίστοιχο φύλλο εργασίας (street view) τα παιδιά βρίσκουν το σχολείο τους. Έπειτα, πληκτρολογούν «Λονδίνο» στο αντίστοιχο πλαίσιο του Google Earth και μεταφέρονται στο Λονδίνο. Ξεναγούνται στους αθλητικούς χώρους, όπου θα φιλοξενηθούν οι Ολυμπιακοί Αγώνες και έχουν την δυνατότητα να δουν εικόνες, καθώς επίσης και να διαβάσουν επιπλέον πληροφορίες.





Τέλος, αφού τα παιδιά έχουν εξοικειωθεί με το θέμα μπορούν να περιηγηθούν στο εικονικό μουσείο Ολυμπιακών Αγώνων της Ολυμπίας που βρίσκεται στην ιστοσελίδα <http://dim-karat.ilei.sch.gr/olympia/greek/greek.htm>, ακολουθώντας και πάλι το αντίστοιχο φύλλο εργασίας. Εκεί τα παιδιά με την απλή χρήση του πληκτρολογίου, μπορούν να περιηγηθούν τρισδιάστατα στο Μουσείο, να ανακαλύψουν κάποιο έκθεμα που τους ζητήθηκε στα φύλλα εργασίας ή ακόμα και να σταματήσουν σε κάποιο έκθεμα που τους έκανε εντύπωση. Κάνοντας απλό κλικ πάνω στο έκθεμα μπορούν να δουν την ονομασία του εκθέματος και να διαβάσουν περισσότερες πληροφορίες για αυτό.



9. Επεκτασιμότητα σεναρίου:

Η σελίδα με την εικονική περιήγηση στο μουσείο περιέχει και παιχνίδια γνώσεων (συμπλήρωση κενών, σταυρόλεξα, κουίζ κ.τ.λ.), θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να τα χρησιμοποιήσουν. Επιπλέον, υπάρχουν κάποια εκπαιδευτικά λογισμικά όπως το Kidpedeia που έχουν υλικό (σταυρόλεξα) και παιχνίδια με τα αθλήματα των Ολυμπιακών Αγώνων. Επιπλέον, θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τα παιδιά με τη βοήθεια της ζωγραφικής (TuxPaint) να σχεδιάσουν ένα άθλημα που τους έκανε εντύπωση (ή απλά και το σήμα των Ολυμπιακών Αγώνων) ή πιο προχωρημένα να δημιουργήσουν ένα κόμικς.

Βιβλιογραφία

- Βοσνιάδου, Σ. (2006), Σχεδιάζοντας περιβάλλοντα μάθησης υποστηριζόμενα από τις νέες τεχνολογίες, Εκδόσεις Gutenberg
- Ματσαγγούρας, Η. (2003), Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση, Εκδόσεις Γρηγόρη
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση – κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (2004), Θεωρία και Πράξη της διδασκαλίας, Προσέγγιση του Γραπτού Λόγου, Εκδόσεις Γρηγόρη
- Παρασκευά, Φ., Παπαγιάννη, Α. (2008), Επιστημονικές και Παιδαγωγικές δεξιότητες για τα στελέχη της εκπαίδευσης, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Καλκάνης, Γ., Δαχτυλίδης, Σ., Ιμβριώτη, Δ., Καρασσαβίδης, Η., Παπαγιάννη, Α., Παπασαλούρας, Α., Παρασκευά, Φ., Πολίτης, Π., Ρετάλης, Σ., Στράγκα, Σ. (2006) Εκπόνηση Επιμορφωτικού Υλικού : Επιμορφωτικό υλικό για το Ειδικό μέρος του Προγράμματος Σπουδών Ειδικότητα ΠΕ60-70, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Μακρή-Μπότσαρη, Ε. (2007), Θέματα Εισαγωγικής Επιμόρφωσης για νεοδιόριστους Εκπαιδευτικούς, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Κολιάδης, Ε. (2002). Γνωστική ψυχολογία, γνωστική νευροεπιστήμη και εκπαιδευτική πράξη: Μοντέλο Επεξεργασίας Πληροφοριών. Δ' τόμος. Αθήνα.
- Κολιάδης, Ε. (2002). Θεωρίες Μάθησης και Εκπαιδευτική Πράξη, κοινωνικογνωστικές προσεγγίσεις, Αθήνα. Α. Ράπτης - Α. Ράπτη, "Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας. Ολική Προσέγγιση", Αθήνα 2007
- Κόμης Βασίλης, "Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών", εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2004
- Chen, D. T., Hsu, J. F., & Hung, D. (2000). Learning theories and IT: The computer as a tool. In M. D. Williams (Ed.), Integrating technology into teaching and learning - Concept and applications. Singapore: Prentice-Hall.
- McCormack, C. and Jones, J. D.(1997). *Building a Web-based Education System*, UK:Wiley Computer Publishing
- Ιστότοπος για την εικονική περιήγηση στο Μουσείο των Ολυμπιακών Αγώνων <http://dim-karat.ilei.sch.gr/olympia/greek/greek.htm>
- Ιστότοπος του Υπουργείου Πολιτισμού για τους Ολυμπιακούς Αγώνες <http://odysseus.culture.gr/a/1/11/ga110.html>
- Ιστότοπος του Ιδρύματος Μείζονος Ελληνισμού <http://olympics.ime.gr/>
- Πρόγραμμα Google earth

6ο Πανελλήνιο Συνέδριο Καθηγητών Πληροφορικής «Πληροφορική και Νέο Σχολείο»

Ιστότοπος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου <http://www.e-epimorfosi.ac.cy/>