

Αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των Θρησκευτικών της Ε΄ δημοτικού

Φώκου Ιωάννα¹, Τσιγκάκου Αθανασία²

¹Δασκάλα, 95^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών
jofokou@otenet.gr

²Δασκάλα, 13^ο Δημοτικό Σχολείο Αθηνών
atsigkakou@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο νέο σχολείο η διδασκαλία με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και των ποικίλων εφαρμογών του έχει μπει τα τελευταία χρόνια δυναμικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Στη σύγχρονη εκπαιδευτική τεχνολογία, όταν υπάρχει αναφορά στον υπολογιστή, αυτός δεν θεωρείται απλώς ένα διδακτικό μέσο, αλλά και ένα εν δυνάμει «νοητικό ή γνωστικό εργαλείο» ή καλύτερα, μια πηγή γνωστικών εργαλείων. Κατ' αυτό τον τρόπο, όπως παρατηρεί ο Papert, η χρήση του υπολογιστή βάζει στα χέρια του μαθητή νέα γνωστικά εργαλεία και μ' αυτό τον τρόπο μεταβάλλει τη μάθηση από αντικείμενο πειθαρχίας και ταλαιπωρίας σε διαδικασία ανακάλυψης και ενθουσιασμού. Υπό αυτή την έννοια η χρήση των ΤΠΕ στο σχολείο καθίσταται μια μηχανή με την οποία ο χρήστης αναπτύσσει διανοητική σχέση καθώς ο τελευταίος προσπαθεί να αναζητήσει τις πληροφορίες και να οργανώσει την προσωπική του γνώση με νέους τρόπους και ενεργοποιεί τη σκέψη του αναστοχαστικά.

Στο παραπάνω πλαίσιο κινείται η παρούσα εργασία. Πρόκειται για ένα σενάριο διδασκαλίας στο μάθημα των Θρησκευτικών στο Δημοτικό σχολείο, ένα μάθημα το οποίο τις περισσότερες φορές διδάσκεται με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Στο σενάριο που ακολουθεί, το μάθημα με τίτλο «Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα» ζωντανεύει και αναδύεται μέσα από τις ποικίλες δραστηριότητες και η γνώση δομείται μέσα από διάφορα εκπαιδευτικά εργαλεία.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Θρησκευτικά, διαθεματικότητα, χρήση ΤΠΕ, ενεργοποίηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στη σύγχρονη εποχή της ραγδαίας επιστημονικής και τεχνολογικής ανάπτυξης, της παγκοσμιοποίησης, των ποικίλων διεθνών κοινωνικών, πολιτικών, οικονομικών, πολιτισμικών συνθηκών και του προσανατολισμού της Ευρωπαϊκής Ένωσης για την εκπαίδευση (Χατζηγεωργίου, 2003), κρίνεται απαραίτητο ένα σύνολο γνώσεων και δεξιοτήτων με τίτλο «τεχνολογικός αλφαριθμητισμός» (Αναγνωστοπούλου & άλλοι, 2003). Για να μην θεωρείται κάποιος «τεχνολογικά αναλφάβητος» οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να εμπλέξουν τους μαθητές τους και αυριανούς πολίτες σε μια εκπαίδευση προσανατολισμένη στα τέσσερα Π, «Παιδιά, υπολογιστές, επικοινωνία, Περιβάλλον» (Ράπτης & Ράπτη, 2004). Στο πλαίσιο αυτό και σύμφωνα με τα ΑΠΣ (Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών) και το ΔΕΠΠΣ (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος

Σπουδών) η εκπαίδευση έχει ανθρωποκεντρική προσέγγιση, αφού το σύνθημα είναι: «πρώτα ο μαθητής» (ΔΕΠΠΣ, 2003). Ο μαθητής είναι ο πρωταγωνιστής στη διαδικασία μάθησης, είναι ενεργός και όχι παθητικός ακροατής των μαθησιακών δραστηριοτήτων, ερευνά και ανακαλύπτει τη μάθηση, απολαμβάνει τη μάθηση και χαίρεται τη ζωή στο σχολείο.

Ο ρόλος του δασκάλου επίσης στη νέα τάξη πραγμάτων επαναπροσδιορίζεται. Ο εκπαιδευτικός είναι καθοδηγητής στη μάθηση, συντονιστής της τάξης, εμπυχωτής στη μαθησιακή διαδικασία, διαμεσολαβητής ανάμεσα στο μαθητή και τη γνώση, σύμβουλος-παιδαγωγός, στοχαστικός και αναστοχαστικός σε όλη τη διαδικασία της μάθησης.

Οι διαφορετικές ανάγκες κάθε μαθητή είτε λόγω ειδικών ικανοτήτων (μαθησιακές δυσκολίες, asperger, δυσλεξία, κά) είτε λόγω διαφορετικής εθνικότητας είτε λόγω διαφορετικής θρησκείας από τη δική μας, μοιραία οδηγεί τη διαδικασία μάθησης σε εξατομικευμένο χαρακτήρα. Το να αναγνωρίζουμε τη διαφορετικότητα των μαθητών μας βοηθά να διαφοροποιούμαστε διδακτικά στο θέμα, στα μέσα, στους στόχους, στη μεθοδολογία, ώστε να μη μένει κανένας έξω από τη διδακτική διαδικασία (Kron & Σοφός, 2007). Αναγνωρίζει ο εκπαιδευτικός την ύπαρξη κάθε παιδιού. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται και στην έκθεση της Unesco: «Για να υπάρχουν στην τάξη πρέπει να σε έχουν αναγνωρίσει ως άτομο. Για να αναγνωριστεί ο μαθητής ως άτομο, πρέπει ο εκπαιδευτικός να τον ακούει και να τον σέβεται».

Έχοντας αφήσει πίσω του λοιπόν το νέο σχολείο τις συμπεριφοριστικές θεωρίες μάθησης και τον παραδοσιακό τρόπο μετωπικής διδασκαλίας, επαναπροσδιορίζεται αναβαθμισμένο, μαθητοκεντρικό (Δερβίσης, 1999), ομαδοσυνεργατικό (Χατζηδήμου & Αναγνωστοπούλου, 2011) και προσεγγίζει τη γνώση εποικοδομιστικά (Vygotsky, 1978). Αυτό συνεπάγεται ότι οι ίδιοι οι μαθητές δομούν τη γνώση, αξιοποιώντας και αναδιοργανώνοντας τις γνώσεις που ήδη μεταφέρουν. Άρα μαθητές και γνώση βρίσκονται σε μία αλληλεπίδραση, σε μία «ένταση».

Για να επιτευχθεί μια πολυτροπικότητα στο κάθε φορά υπό διαπραγμάτευση γνωστικό αντικείμενο, δηλαδή για να σχηματίσει ο μαθητής νόημα μέσα από μια ποικιλία πηγών (Kress, 1997), η αξιοποίηση των ΤΠΕ ως πηγής και μέσου πληροφόρησης, καθώς και εποπτικού και επικοινωνιακού μέσου υποβοηθούν τη διδασκαλία και την ανάπτυξη μη συμβατικών τρόπων μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2004).

Όσον αφορά το μάθημα των Θρησκευτικών, το οποίο επιλέξαμε για τη διδασκαλία μας, σύμφωνα με το νέο πρόγραμμα σπουδών, τα περιεχόμενα του μαθήματος αυτού δε «δίνονται» ως απλές πληροφορίες. Θεωρείται αναγκαίο η διδασκαλία μεθοδολογικά να ξεκινάει από τις εμπειρίες και τα βιώματα των μαθητών, να ενεργοποιεί και να θέτει προβληματισμούς, να μην προσφέρει έτοιμες απαντήσεις και να δημιουργεί ευκαιρίες για διερευνητική μάθηση από τους ίδιους τους μαθητές (Οικονόμου, 2005). Συνήθως, όμως, στο συγκεκριμένο μάθημα η διδασκαλία δε γίνεται με τη χρήση των ΤΠΕ ή αν γίνεται, περιορίζεται στην παρουσίαση εικόνων ή ανάγνωσης κειμένων και όχι διαδραστικά με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών. Αυτή την ενεργοποίηση, σε ένα «στατικό» καθαρά γνωσιολογικού χαρακτήρα μάθημα, μεταφέρουμε μέσω της εργασίας μας αυτής.

ΠΟΡΕΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα

ΤΑΞΗ ΑΝΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΑ ΓΝΩΣΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Οι γνωστικές περιοχές που εμπλέκονται στη διαδικασία είναι τα Θρησκευτικά της Ε'τάξης (μάθημα 4.7) αλλά και το μάθημα 4.3 (Αγία Σοφία: Ένα θαύμα τέχνης), η Ιστορία (μάθημα 15 : Η Αγία Σοφία, ένα αριστούργημα της αρχιτεκτονικής , τα Εικαστικά (ενότητα: Ψηφιδωτά), τα Μαθηματικά (συγκεκριμένα γεωμετρικά σχήματα-μοτίβα), οι ΤΠΕ. Το θέμα είναι απολύτως συμβατό με τα ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ, εφόσον αποτελεί θέμα ενότητας του μαθήματος των Θρησκευτικών της Ε'τάξης, της Ιστορίας, των Εικαστικών και οι στόχοι του άπτονται του αντίστοιχου αναλυτικού προγράμματος των Θρησκευτικών.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Το συγκεκριμένο μάθημα ανήκει στο Δ' κεφάλαιο του ΑΠΣ: «Δημιουργώντας έναν όμορφο κόσμο», ακολουθεί το μάθημα: «Τοιχογραφίες που διηγούνται πολλά» και ακολουθείται από το μάθημα: «Μικροτεχνήματα». Ως προς το ΔΕΠΠΣ υπηρετεί θεμελιώδεις έννοιες διαθεματικής προσέγγισης, όπως: χώρος (Βυζάντιο/ Ελλάδα εκκλησίες, μοναστήρια) - χρόνος (από τα ελληνιστικά και ρωμαϊκά χρόνια μέχρι και σήμερα) - επικοινωνία (οι μαθητές συζητούν για τα ψηφιδωτά που βλέπουν, σχολιάζουν τη θεματολογία των ψηφιδωτών ανάλογα με την ιστορική περίοδο, τα περιγράφουν) – αλληλεπίδραση (οι μαθητές αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και ταυτόχρονα έρχονται σε επαφή με τεχνικές ψηφιδωτών, δημιουργούν και τα ίδια σε ομάδες, συζητούν τα βήματα και δημιουργούν και τα ίδια ψηφιδωτά με διάφορα υλικά) – ομοιότητα- διαφορά και μεταβολή (σύγκριση ψηφιδωτών ανάλογα με την ιστορική περίοδο, σύγκριση θεματολογίας ανάλογα με τη θρησκεία, διαφορές όσον αφορά στη χρήση ψηφιδωτών, π.χ. από διακοσμητικές τοιχογραφίες ή επιδαπέδια σε εκκλησίες...κ.ά.) – πολιτισμός, διαπολιτισμικότητα (η σημασία των ψηφιδωτών ως έργα τέχνης σε μνημεία πολιτιστικής κληρονομιάς, η αναγνώρισή τους διεθνώς, η καταστροφή πολλών εξ αυτών όπως π.χ. αυτά της Αγίας Σοφίας από τους Τούρκους και η προσπάθεια διάσωσης τους τις τελευταίες δεκαετίες).

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Το παρόν σενάριο βασίζεται στις αρχές του γνωστικού επικοδομισμού του Piaget (Μπασέτας 2002), σύμφωνα με τον οποίο η μάθηση δεν είναι μόνο παιδαγωγικό, αλλά και ψυχολογικό φαινόμενο. Η οικοδόμηση της γνώσης περνάει από διάφορες μεταβατικές φάσεις. το παιδί αναπτύσσει τη λογική και επιστημονική του σκέψη εξελικτικά, κατασκευάζοντας τη γνώση με το δικό του τρόπο ως ενεργητικό υποκείμενο. Σημαντικός παράγοντας σε αυτή τη διαδικασία, είναι το πλούσιο σε εξωτερικά ερεθίσματα περιβάλλον με τα οποία αλληλεπιδρά ο μαθητής. Επίσης ο μαθητής λειτουργεί ανακαλυπτικά απέναντι στη γνώση (Bruner, 1966). Ο ρόλος του δασκάλου είναι καθοδηγητικός, συντονιστικός, εμπυχωτικός.

Όσον αφορά τη μεθοδολογική προσέγγιση, στο συγκεκριμένο σενάριο θεωρήθηκε σκόπιμη η εφαρμογή της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου που βασίζεται στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης του κοινωνικού επικοδομισμού (Vygotski, 1978), κατά την οποία οι μαθητές αλληλεπιδρούν κοινωνικά μεταξύ τους, συνεργάζονται και αποδέχονται ο ένας τη γνώμη του άλλου. Μεγάλη έμφαση δίνεται στη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης (Vygotsky, 1978) που ωθεί τους μαθητές να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις δυνατότητές τους.

Στην εκπόνηση του σχεδίου αυτού λήφθηκε υπόψη και το αθροιστικό μοντέλο μάθησης του Gagne', που προσομοιάζει τον ανθρώπινο εγκέφαλο με ένα σύστημα ηλεκτρονικού υπολογιστή ο οποίος προσλαμβάνει, επεξεργάζεται, κωδικοποιεί και

παράγει αντιδράσεις (Τσακίρη & Καπετανίδου, 2007). Η αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία ευνοεί την αλλαγή του παραδοσιακού διδακτικού μοντέλου και τη χρήση σύγχρονων διδακτικών προσεγγίσεων. Συγκεκριμένα με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών, αναδεικνύεται το μαθητοκεντρικό μοντέλο της διερευνητικής μάθησης μέσα από την αναζήτηση της γνώσης στις πηγές. Με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην τάξη ο δάσκαλος έχει στα χέρια του ένα πολύτιμο εργαλείο προκειμένου να γίνουν απολύτως κατανοητές οι βασικές έννοιες της διδακτικής ενότητας με την αυθόρμητη και ενεργή συμμετοχή του ίδιου του μαθητή στην ανακάλυψη της γνώσης. Ο υπολογιστής λοιπόν προσφέρει -πέραν της φυσικής παρουσίας του δασκάλου, της παρουσίας του πίνακα και των όποιων εποπτικών μέσων- ένα επιπλέον μαθησιακό περιβάλλον ένα ακόμα εποπτικό μέσο ελκυστικό και χρήσιμο για την προσέγγιση και απόχτηση της γνώσης. Άλλωστε δεν είναι λίγες φορές που διαπιστώνουμε την αναποτελεσματικότητα της διδασκαλίας μας στηριζόμενοι στα συμβατικά εποπτικά μέσα που υπάρχουν δεν βοηθούν στην εδραίωση της νέας γνώσης. Η επιλεκτική δε συμμετοχή κυρίως των ικανών μόνο μαθητών στις διαδικασίες αυτές και η παραίτηση των αδύνατων από κάθε μαθησιακή διαδικασία είναι προβλήματα υπαρκτά που αντιμετωπίζει ο εκπαιδευτικός καθημερινά.

Οι νέες τεχνολογίες έρχονται να προσφέρουν ένα ακόμη χέρι βοήθειας για να γίνει ουσιαστική η απόκτηση της γνώσης και να εντάξουν όλους τους μαθητές στην μαθησιακή διαδικασία ανεξάρτητα από φύλο και μορφωτικό - κοινωνικό επίπεδο. Μέσα σ' ένα περιβάλλον κατάλληλα διαμορφωμένο οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες προχωρούν βήμα-βήμα στην ανακάλυψη της γνώσης με την πρόθυμη καθοδήγηση του δασκάλου.

ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ

Σκοπός του σχεδίου διδασκαλίας είναι οι μαθητές, αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες να γνωρίσουν την τεχνική των ψηφιδωτών, να ακολουθήσουν την εξέλιξή τους στο χρόνο από την αρχαιότητα στο χριστιανικό Βυζάντιο και στο σήμερα, να αναγνωρίσουν τη θέση τους στη ζωή της Εκκλησίας και να εκτιμήσουν την αξία τους ως πολιτισμική κληρονομιά.

ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ

ΓΝΩΡΙΖΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΩΝΤΑΣ

Οι μαθητές μετά το πέρας της μαθησιακής διαδικασίας να είναι σε θέση να περιγράφουν την απεικόνιση των ψηφιδωτών, να γνωρίσουν την τεχνική τους, να ανακαλύψουν πώς οι άνθρωποι εκφράζονται μέσα από την τέχνη, να καταλάβουν ότι τα ψηφιδωτά ακολουθούν συγκεκριμένους κανόνες και βήματα ώστε να επιτευχθεί ένα αισθητικά άρτιο αποτέλεσμα, να αναγνωρίσουν γεωμετρικά σχήματα και μαθηματικά μοτίβα όπου τα συναντήσουν σε ψηφιδωτά.

ΔΙΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΚΙ ΕΝΤΟΠΙΖΟΝΤΑΣ

Οι μαθητές είναι ικανοί να εντοπίσουν τις ομοιότητες και διαφορές σχετικά με τη χρήση των ψηφιδωτών από την ελληνιστική/ ρωμαϊκή εποχή στη βυζαντινή και να εντοπίσουν τις ομοιότητες και διαφορές τους στη θεματολογία των παραπάνω ιστορικών περιόδων.

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΩΝΤΑΣ

Οι μαθητές να επικοινωνήσουν με τους συμμαθητές τους τις ομοιότητες και διαφορές, να επικοινωνήσουν με τους συμμαθητές τους ένα σχέδιο ψηφιδωτού που θα δημιουργήσουν στην τάξη, να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους να

ακολουθήσουν τα βήματα της τεχνικής του ψηφιδωτού που θα φτιάξουν, να συνεργαστούν να υλοποιήσουν το ψηφιδωτό και να το επικοινωνήσουν τη δημιουργία τους με το υπόλοιπο σχολείο, να επικοινωνήσουν με τους άλλους τις σκέψεις και τα συναισθήματα τους για την καταστροφή ψηφιδωτών που υπήρχαν σε ναούς από αλλόθρησκους.

ΣΥΝΔΕΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ

Οι μαθητές μετά το πέρας της μαθησιακής διαδικασίας να είναι σε θέση: να συνδέσουν την πορεία των ψηφιδωτών στο χρόνο με την ιστορική συνέχεια της Ελλάδας, να αναγνωρίσουν την αξία και τη θέση των ψηφιδωτών στη ζωή της Εκκλησίας να εκτιμήσουν τη σημασία της τέχνης των ψηφιδωτών για τον ελληνικό και τον παγκόσμιο πολιτισμό, να συνειδητοποιήσουν ότι τα υλικά κατασκευής τους είναι φυσικά και παρμένα από το περιβάλλον και ανακυκλώσιμα (Μέγα, 2011).

Οι παραπάνω στόχοι υπηρετούν τις ακόλουθες επιθυμητές οριζόντιες ικανότητες: την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και δημιουργικότητας, την ανάπτυξη πολιτισμικής συνείδησης και έκφρασης, την άσκηση στην πολυτροπικότητα, τις κοινωνικές ικανότητες και ικανότητες που σχετίζονται με την ιδιότητα του πολίτη, την ενασχόληση με την τέχνη καθώς και την εξοικείωση με τα υλικά των ψηφιδωτών για την ασφαλή χρήση τους κατά τη δημιουργία τους στην τάξη.

ΣΤΟΧΟΙ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ

Μέσω της αξιοποίησης των ΤΠΕ στο μάθημα των Θρησκευτικών, η οποία παρέχει δυνατότητες αναπαράστασης εννοιών και διαδικασιών, οι μαθητές εντρίφουν στη χρήση πολλαπλών αναπαραστάσεων της ίδιας γνώσης σε διαφορετικά επίπεδα περιγραφής από το θεωρητικό μέχρι το πρακτικό. Συγκεκριμένα με την προβολή της παρουσίασης (Power Point) για την ιστορία των ψηφιδωτών στο χώρο και στο χρόνο επιτυγχάνεται η αναπαράσταση της έννοιας του ψηφιδωτού. Η χρήση του λογισμικού HotPotatoes δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές, αφού κατακτήσουν τη γνώση και τις βαθιές σχέσεις των εννοιών, να την χρησιμοποιήσουν «παίζοντας» ώστε να εδραιωθεί η νέα γνώση.

Επιπλέον με το λογισμικό Revelation Natural Art, που είναι ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο και μια εφαρμογή επεξεργασίας γραφικών γενικής χρήσης, οι μαθητές καθίστανται ικανοί να παρουσιάσουν και να εκφράσουν τις δικές τους αναπαραστάσεις για τα ψηφιδωτά. Τα παιδιά μπορούν να καλλιεργήσουν δεξιότητες σύνθεσης, σύγκρισης, οργάνωσης, γενίκευσης. Μέσα από την ανάλυση και τη δημιουργία εικόνων αφυπνίζεται και διατηρείται η δημιουργικότητα και καλλιεργείται η έκφραση τους, με τη μορφή πολυσύνθετων αναπαραστάσεων. Ενθαρρύνεται ο πειραματισμός και η έρευνα στα υλικά και στις τεχνικές των ψηφιδωτών, διεγείροντας τη δημιουργική φαντασία.

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ

Το καινοτόμο κομμάτι στη διδασκαλία αυτή είναι η αξιοποίηση των ΤΠΕ στο μάθημα των Θρησκευτικών, το οποίο συνήθως γίνεται δασκαλοκεντρικά με μετωπική διδασκαλία και αρκετές φορές δεν αφιερώνεται ο χρόνος που του αναλογεί σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών. Τα παιδιά καλούνται μέσω των νέων τεχνολογιών και της χρήσης διαδραστικών παιχνιδιών να εμπλακούν στη διαδικασία κατάκτησης της γνώσης. Με την αξιοποίηση των λογισμικών αποφεύγεται η μονοτονία του τρόπου επεξεργασίας των θεμάτων, αφού η διαφορετική οργάνωση και μέθοδος μπορούν να εξυπηρετήσουν κάθε φορά άλλους στόχους. Τα

εκπαιδευτικά λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν είναι το HotPotatoes (JQuiz, JCross) και το Revelation Natural Art.

ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Αξιοποίηση πρότερων γνώσεων μαθητών: Οι μαθητές έχουν έρθει ήδη σε επαφή με τα ψηφιδωτά τόσο στο μάθημα της Ιστορίας της Δ' τάξης (από την περσινή χρονιά) , όσο και στο μάθημα της Ιστορίας της Ε' (Η βυζαντινή τέχνη), και στα Εικαστικά της Ε' (ενότητα: Ψηφιδωτά). Γνωρίζουν τη λειτουργία των μοτίβων από τα Μαθηματικά τόσο της Ε' όσο και των προηγούμενων τάξεων. Επίσης έχουν εξοικειωθεί με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των συγκεκριμένων λογισμικών.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1^η

Με τους μαθητές πηγαίνουμε στην αίθουσα υπολογιστών του σχολείου. Εκεί χωρίζονται σε 5 ομάδες των 4 ατόμων.Κάθε ομάδα ανοίγει τον υπολογιστή της. Με τον τίτλο του μαθήματος να λειτουργεί ως προοργανωτής (Ausubel 1963) προβάλλεται μία παρουσίαση Power-Point που περιέχει εικόνες ψηφιδωτών από διαφορετικές ιστορικές περιόδους από τα αρχαία χρόνια, την ελληνιστική περίοδο, τη βυζαντινή με απεικονίσεις αυτοκρατόρων, στρατηλατών, διακοσμητικών μοτίβων, αγίων. Οι μαθητές καλούνται να συζητήσουν στα πλαίσια της ομάδας τους τις διαφορετικές απεικονίσεις ψηφιδωτών που είδαν, να αναγνωρίσουν την ιστορική περίοδο στην οποία ανήκουν. Συζητούν στις ομάδες τους και κατόπιν καλούνται να συμπληρώσουν το φύλλο εργασίας που τους δίνεται. Ολοκληρώνοντας καταθέτουν στην ολομέλεια τις διαπιστώσεις τους.

Η κάθε ομάδα παρουσιάζει στην ολομέλεια της τάξης τις διαπιστώσεις της. Το ίδιο συμβαίνει με κάθε ομάδα. Με τη τεχνική των ερωτήσεων - απαντήσεων οι μαθητές ανταλλάσσουν απόψεις και ταξινομούν τα ψηφιδωτά τόσο χρονικά/ιστορικά όσο και θεματολογικά. Τα συγκρίνουν και εντοπίζουν ομοιότητες/διαφορές, καθώς και το ρόλο τους κάθε φορά στο πολιτικό, κοινωνικό και θρησκευτικό γίγνεσθαι. Εμείς καταγράφουμε τις απόψεις τους στον πίνακα. (15')

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2^η

Εκμεταλλεόμενες την πρότερη γνώση των μαθητών πάνω στο θέμα και την παραπάνω δραστηριότητα που καταδεικνύει την αξία των ψηφιδωτών, τη συνέχειά τους στο χώρο και το χρόνο άρα τη σημασία τους στον πολιτισμό, διασαφηνίζεται η θεματολογία και η χρήση τους.

(15')

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3^η

Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε διαδραστικό παιχνίδι ερωτήσεων, με εικόνες, για το είδος των ψηφιδωτών, μέσω ηλεκτρονικής εφαρμογής δημιουργημένης από το εκπαιδευτικό λογισμικό HotPotatoes (JQuiz).Επικοινωνούνται τα αποτελέσματα της δραστηριότητας στην ολομέλεια. (25')

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4^η

Γίνεται ανάγνωση της αντίστοιχης ενότητας από το σχολικό εγχειρίδιο και στη συνέχεια ακολουθεί η συμπλήρωση ηλεκτρονικής εφαρμογής σταυρόλεξου δημιουργημένου από το εκπαιδευτικό λογισμικό HotPotatoes (JCross).

Αξιολόγηση: Όταν τελειώσουν, η κάθε ομάδα συζητά στην ολομέλεια. Η παραπάνω δραστηριότητα λειτουργεί ανατροφοδοτικά ως αξιολόγηση της διδασκαλίας. (30')

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5^η

Με τις παραπάνω δραστηριότητες έχουν καλυφθεί οι στόχοι της διδασκαλίας οπότε δίνονται οι εργασίες 2 και 3 του βιβλίου για ανατροφοδότηση στο σπίτι γραπτά και να προετοιμάσουν την εργασία 1 προφορικά. (5')

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6^η

Ως εναλλακτική δραστηριότητα μπορούν να σχολιάσουν τις φωτογραφίες του βιβλίου και να σχολιάσουν τα παραθέματα για να επικοινωνήσουν την τεχνική των ψηφιδωτών, τα υλικά και την ομορφιά τους.

ΕΠΕΚΤΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Η κατασκευή ψηφιδωτού ακολουθώντας το μοντέλο του μοτίβο με τη χρήση του εκπαιδευτικού σχεδιαστικού λογισμικού RNA (Revelation Natural Art), αποτελεί προέκταση του σεναρίου τόσο στο γνωστικό αντικείμενο των Μαθηματικών όσο και στα Εικαστικά συνδεδεμένο διαθεματικά. Επίσης ζωντανεύει ακόμη περισσότερο το μάθημα των Θρησκευτικών, αφού οι μαθητές δημιουργούν το δικό τους ψηφιδωτό καλλιτέχνημα, εκεί ακριβώς που τους παραπέμπει και ο τίτλος του μαθήματος στο διδακτικό εγχειρίδιο.

ΤΡΟΠΟΣ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΡΟΛΟΙ ΜΑΘΗΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Η διδασκαλία λαμβάνει χώρα στην αίθουσα των υπολογιστών και δεν είναι μετωπική. Οι μαθητές είναι χωρισμένοι σε ομάδες, λειτουργούν ομαδοσυνεργατικά (Ματσαγγούρας, 2000), εργάζονται στους κόλπους της ομάδας και τα συμπεράσματα στα οποία καταλήγει κάθε ομάδα διαχέονται στην ολομέλεια από τον εκπρόσωπο της κάθε μιας (Τοδούλου, 2011).

Οι μαθητές γίνονται μικροί ερευνητές της γνώσης μέσα από τις διαδραστικές δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουν (Διαμαντάκη κ.ά., 2001) και μέσω ερωτοαποκρίσεων και διαλόγου καταλήγουν στη διατύπωση των συμπερασμάτων τους. Επίσης σκέφτονται κριτικά και αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, (Βρεπτός & Καψάλης, 1994), δοκιμάζουν και πειραματίζονται (Παρατηρητήριο Εκπαίδευσης, 2001). Ο ρόλος του δασκάλου είναι διαμεσολαβητικός μεταξύ των μαθητών και του διδακτικού αντικειμένου. Οι δραστηριότητες είναι δομημένες με ευέλικτο τρόπο, ώστε ο ίδιος ο εκπαιδευτικός να είναι συνδιαμορφωτής του υλικού και να μη βασίζεται μόνο σε ό,τι προτείνει και προσφέρει το σχολικό εγχειρίδιο (Φλουρής, 2002). Επίσης η διδασκαλία περιέχει ανατροφοδοτικό χαρακτήρα με δραστηριότητες αξιολόγησης μεταγνωστικού χαρακτήρα. Οι νέες τεχνολογίες έρχονται να προσφέρουν ένα ακόμη χέρι βοήθειας για να γίνει ουσιαστική η απόκτηση της γνώσης και να εντάξουν όλους τους μαθητές στην μαθησιακή διαδικασία ανεξάρτητα από φύλο και μορφωτικό - κοινωνικό επίπεδο. Μέσα σε ένα περιβάλλον κατάλληλα διαμορφωμένο οι μαθητές συνεργάζονται σε ομάδες και προχωρούν βήμα-βήμα στην ανακάλυψη της γνώσης με την πρόθυμη καθοδήγηση του δασκάλου.

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ: 90 λεπτά (μία διδακτική ώρα των Θρησκευτικών και μία διδακτική ώρα Αισθητικής Αγωγής για την κατασκευή ψηφιδωτού στο RNA.)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ - ΠΡΟΣΤΙΘΕΜΕΝΗ ΑΞΙΑ

Μετά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων αξιολογούμε εάν αυτές ήταν ανάλογες με την ηλικία των παιδιών καθώς επίσης και με τις προϋπάρχουσες γνώσεις τους. Αν τα λογισμικά που επιλέχθηκαν ήταν φιλικά για τα παιδιά και κατάλληλα για το διδακτικό σενάριο και τις δραστηριότητες. Αν οι δραστηριότητες ήταν οργανωμένες με τρόπο εύληπτο από όλο το μαθητικό δυναμικό ώστε να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις τους. Εάν επιτεύχθηκαν οι στόχοι που τέθηκαν στην αρχή. Τέλος αποτιμάται κατά πόσο οι μαθητές ωφελήθηκαν τόσο σε γνωστικό επίπεδο όσο και σε επίπεδο ΓΠΕ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Με την ανατροφοδότηση που λάβαμε με το πέρας της διδασκαλίας, κατέστη σαφές ότι τόσο ο σκοπός όσο και οι επιμέρους στόχοι της διδασκαλίας του μαθήματος των Θρησκευτικών «Ψηφιδωτά Καλλιτεχνήματα» είχαν επιτευχθεί. Οι μαθητές ήταν ενθουσιασμένοι που ένα μάθημα αμιγώς γνωσιολογικού χαρακτήρα και, συνήθως, «στατικής» διδασκαλίας μετατράπηκε σε έναν περίπατο μέσα στην ιστορία και τεχνοτροπία των ψηφιδωτών. Αφού περιπλανήθηκαν από τα δάπεδα των Ρωμαίων στην Αγία Σοφία, θαύμασαν την λεπτή τους τέχνη και αναγνώρισαν τόσο την καλλιτεχνική όσο και την πολιτισμική τους αξία, κλήθηκαν οι ίδιοι να δημιουργήσουν στον υπολογιστή τους το δικό τους ψηφιδωτό με χρώματα και σχέδιο πρωτότυπο, της αρέσκειάς τους. Ενώνοντας διαθεματικά τα Θρησκευτικά με τα Εικαστικά, αλλά και τα Μαθηματικά, αξιοποιώντας τις πρότερες γνώσεις των μαθητών, την έλξη που ασκεί στους μαθητές η χρήση διαδραστικών λογισμικών, χωρίς την αποκλειστική χρήση του διδακτικού εγχειριδίου ως μοναδικό μέσο απόκτησης της γνώσης, οι μαθητές κατέκτησαν, ο καθένας στο βαθμό των δυνατοτήτων του, το διδαχθέν αντικείμενο. Μάλιστα, αξίζει να αναφερθεί, ότι ήθελαν να κατατάξουν και τα δικά τους «ψηφιδωτά» σε κατηγορίες και να τα εκτυπώσουν για να διακοσμούν την αίθουσα διδασκαλίας.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Βρεπτός, Ι. (2005). *Θεωρίες της Αγωγής*, τόμος Α', Αθήνα, 100-114.
- Βρεπτός, Ι. & Καψάλης, Α. (1994) *Αναλυτικά Προγράμματα, Art of Text*, Θεσσαλονίκη, 92-102.
- ΔΕΠΠΣ (2003). ΦΕΚ, τ. Β., α.φ. 303 και 304/13-03-2003.
- Δερβίσης, Σ. (1999). *Σύγχρονη Γενική Μεθοδολογία της Διδασκαλίας*. Θεσσαλονίκη: αυτοέκδοση
- Διαμαντάκη, Κ., κ.ά. (2001). *Νέες Τεχνολογίες και Παλαιοί Φόβοι στο Σχολικό Σύστημα*, Αθήνα: Παπαζήση, 33-35.
- Εικαστικά Ε' - Στ' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΙΤΥΕ Διόφαντος.
- Θρησκευτικά Ε' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΙΤΥΕ Διόφαντος.
- Ιστορία Ε' Δημοτικού (βιβλία μαθητή- δασκάλου) ΙΤΥΕ Διόφαντος.
- Kron, F. & Σοφός, Α. (2007). *Διδακτική των Μέσων. Νέα Μέσα στο πλαίσιο διδακτικών και μαθησιακών διαδικασιών*. Αθήνα: Gutenberg, 73-90.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία: «Γιατί», «Πώς», «Πότε» και «για Ποιους»* στο Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο: Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας- Τάσεις και εφαρμογές, Θεσσαλονίκη, 7-18.
- Μπασέτας, Κ. (2002) *Ψυχολογία της μάθησης*. Αθήνα: Ατραπός, 211-213.

Οικονόμου, Γ. *Θρησκευτικά Δημοτικού*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2005) *Επιμόρφωση Σχολικών Συμβούλων και Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Προσχολικής Εκπαίδευσης στο ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ*. Αθήνα, 17-27.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Α': Γενικό μέρος*. Αθήνα, 1-10, 41-43.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2011). *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης, τόμος Β': Ειδικό μέρος*. Αθήνα, 109-129.

Παρατηρητήριο της Εκπαίδευσης (2001). *Νέες τεχνολογίες της Πληροφορίας στη Σχολική Εκπαίδευση*. Αθήνα: Ίδρυμα Μελετών Λαμπράκη, 88-89.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2004). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας, τόμος Α', Αθήνα, 54-61.*

Τοδούλου, Μ. (2011) *Προσεγγίζοντας την εκπαιδευτική ομάδα*, Μ.Π.Ε, 1-18.

Τσακίρη, Δ. & Καπετανίδου, Μ. (2007) *Θεωρίες μάθησης και δημιουργική-κριτική σκέψη. Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής-Δημιουργικής Σκέψης*, (επιμ.) Κουλαϊδής, Β. Αθήνα: ΟΕΠΕΚ, 42-43.

Unesco (2002). *Εκπαίδευση: Έκθεση της Διεθνούς Επιτροπής για την εκπαίδευση στον 21^ο αιώνα υπό την προεδρία του J. Delors*. Αθήνα: Gutenberg.

Φλουρής, Γ. (2002). *Αναζητώντας ένα νέο πλαίσιο διαμόρφωσης αρχών σχολικής μάθησης και διδασκαλίας: Επιπτώσεις στην εκπαιδευτική έρευνα*, στο βιβλίο: *Κέντρο Εκπαιδευτικής Έρευνας, Μάθηση και Διδασκαλία*, Αθήνα: Σύγχρονες ερευνητικές προσεγγίσεις, 29-31.

Χατζηγεωργίου, Γ. *Πρόταση για ένα σύγχρονο αναλυτικό πρόγραμμα*, Αθήνα: Ατραπός, 95-102.

Χατζηδήμου, Δ. & Αναγνωστοπούλου, Μ. (2011). *Οι ομάδες εργασίας των μαθητών στην εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: αφοί Κυριακίδη, 50-55.

Ausubel, D. (1963) *Το μοντέλο της λεκτικής μάθησης με νόημα*. Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια-Λεξικό. 1990. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, 2174-2175.

Bandura, A., & Schunk, D. (1981) *Cultivating Competence, Self-Efficacy, and Intrinsic Interest through Proximal Self motivation*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 41, 586-598.

Bruner, J.S. (1966) *Learning about learning. A conference report*. US Department of Health, Education and Welfare, cooperative Research Monograph No 15, 118-120.

Kress, G. (1997). *Before Writing. Rethink the paths to literacy*. London: Routledge, 1-17.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in Society*, Cambridge: Harvard University Press, 58-60.