

«Προσέχω πού πατώ και τα σήματα κοιτώ»

Μαλακωνάκη Ειρήνη¹, Φωτιά Σοφία²

¹ Δασκάλα, Πρότυπο Ειδικό Πειραματικό Σχολείο Ρόδου
malakonaki@hotmail.com

² Δασκάλα, Πρότυπο Ειδικό Πειραματικό Σχολείο Ρόδου
sofiafotia@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πλαίσιο του προγράμματος Κυκλοφοριακής Αγωγής «Προσέχω πού πατώ και τα σήματα κοιτώ», που υλοποιήθηκε στο Πρότυπο Ειδικό Πειραματικό Σχολείο Ρόδου, επιχειρήθηκε η εξοικείωση των μαθητών των δύο τμημάτων του σχολείου (Dewey, Montessori) αφενός με τα σήματα του Κ.Ο.Κ. που βρίσκονται έξω και πλησίον του σχολείου, αφετέρου με το φωτεινό σηματοδότη και τη διάβαση πεζών, ώστε να αναπτύξουν στοιχειώδη «κυκλοφοριακή συνείδηση» και να μπορούν να κυκλοφορούν με σχετική ασφάλεια στο χώρο αυτό πεζοί. Παράλληλα, επιδιώκεται η ανάπτυξη δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού μέσω του χειρισμού ηλεκτρονικών υπολογιστών και λογισμικών, εκπαιδευτικών ή μη. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου έγινε στο θεωρητικό πλαίσιο του Συμπεριφορισμού, του Δομικού Εποικοδομισμού και της Κοινωνικοπολιτισμικής προσέγγισης. Επίσης, λήφθηκαν σοβαρά υπόψη οι ικανότητες και οι ανάγκες των εκπαιδευομένων, δεδομένου ότι πρόκειται για μαθητές/τριες με ελαφριά/μέτρια νοητική υστέρηση και μαθητές που ανήκουν στο φάσμα του αυτισμού. Τα λογισμικά που χρησιμοποιήθηκαν κατά την υλοποίηση του συγκεκριμένου προγράμματος είναι κυρίως εκπαιδευτικά λογισμικά και λογισμικά προγραμματισμού και κατασκευής ασκήσεων. Η παρούσα εισήγηση έτσι εξετάζει το βαθμό επίτευξης των διδακτικών στόχων του σεναρίου, δίνοντας έμφαση στο ρόλο των ιδιαίτερων ψυχοκινητικών χαρακτηριστικών του μαθητικού πληθυσμού στην καλλιέργεια επιθυμητών κοινωνικών πρακτικών.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Κυκλοφοριακή Αγωγή, Ειδική Αγωγή, εκπαιδευτικό πρόγραμμα, κοινωνικές πρακτικές, λογισμικά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Κατά τη διάρκεια ενός εκπαιδευτικού περιπάτου των μαθητών του σχολείου στην Παλιά Πόλη, μαθητές και εκπαιδευτικοί οδηγήθηκαν στο συμπέρασμα ότι είναι πιο εύκολο και λιγότερο επικίνδυνο να κινηθεί κάποιος πεζός, αν αξιοποιεί τις διαβάσεις πεζών και κατ' επέκταση εφαρμόζει τον Κ.Ο.Κ. Με σημείο αναφοράς τις παραδοχές αυτές, σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο, προκειμένου οι μαθητές να έρθουν σε επαφή με τις διατάξεις του Κ.Ο.Κ. και να αναπτύξουν δεξιότητες που θα τους επιτρέπουν να αποκωδικοποιούν βασικά σήματα κυκλοφορίας και κατ' επέκταση να αποκτήσουν μεγαλύτερη αυτονομία στην καθημερινή τους μετακίνηση ως πεζοί. Το σενάριο υλοποιήθηκε κατά το διάστημα Οκτωβρίου – Νοεμβρίου 2013.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Προσέχω πού πατώ και τα σήματα κοιτώ», πρόγραμμα Κυκλοφοριακής Αγωγής.
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 19 διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Το σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με το Α.Π.Σ. και Δ.Ε.Π.Π.Σ. της Ειδικής Αγωγής (ΔΕΠΠΣ, 2003), αναφορικά με τη μέτρια και ελαφριά νοητική καθυστέρηση και τις διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές (φάσμα αυτισμού), έχοντας ως κεντρικό άξονά του την αυτοδραστηριοποίηση των παιδιών, την προσωπική τους ανάπτυξη και την ένταξή τους στο κοινωνικό γίγνεσθαι.

Παράλληλα, επιδιώκεται η εξάσκηση των παιδιών σε βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και η επαφή τους με διάφορες χρήσεις του ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας και έκφρασης. Επιπροσθέτως, οι επιμέρους δραστηριότητες του σεναρίου εμπλέκουν διάφορες γνωστικές περιοχές, όπως Γλώσσα, Μαθηματικά, Μελέτη Περιβάλλοντος, Εικαστικά, Μουσική, Ψυχοκινητική Αγωγή.

Ως προς τις προαπαιτούμενες γνώσεις και δεξιότητες, όλοι οι μαθητές των τμημάτων που έλαβαν μέρος στο πρόγραμμα είναι ικανοί να ακολουθήσουν σύντομες και σαφείς οδηγίες, είτε λεκτικά είτε με εναλλακτικό κώδικα επικοινωνίας. Η πλειοψηφία τους είναι σε θέση να συνεργάζεται σε δυάδες και να χειρίζεται ικανοποιητικά το ποντίκι, καθώς και ορισμένα εκπαιδευτικά λογισμικά που χρησιμοποιούνται στο σχολείο. Το προτεινόμενο διδακτικό σενάριο είναι κατάλληλο για το γνωστικό επίπεδο των μαθητών, καθώς έχει βιωματικό και παιγνιώδη χαρακτήρα, ενσωματώνει τις Νέες Τεχνολογίες στη μαθησιακή διαδικασία και προάγει την αυτονομία και την αυτενέργειά τους κάνοντας σύνδεση της σχολικής ζωής με την καθημερινότητα της κοινωνικής τους ζωής.

Λόγω των αναπτυξιακών ιδιοτεροτήτων τους, οι μαθητές έρχονται αντιμέτωποι με γνωστικούς περιορισμούς, καθώς η ικανότητα πρόσληψης και επεξεργασίας πληροφοριών που διαθέτουν είναι χαμηλή (ΔΕΠΠΣ, 2003). Τα παραπάνω δεδομένα συνεπάγονται δυσκολίες στην κατανόηση και χρήση αφηρημένων συμβόλων, όπως τα σήματα του Κ.Ο.Κ. για την ασφαλή μετακίνησή τους στο δρόμο. Άλλες πιθανές δυσκολίες που αναμένεται να συναντήσουν οι μαθητές είναι η εξοικείωσή τους με τις έννοιες «αριστερά» και «δεξιά», που αφορούν στον προσανατολισμό τους, καθώς και η κατανόηση της λειτουργίας του φωτεινού σηματοδότη.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Γενικός σκοπός του προγράμματος είναι να αποκτήσουν τα παιδιά «κυκλοφοριακή συνείδηση», στο μέτρο του δυνατού, ώστε να μπορούν να κυκλοφορούν με σχετική ασφάλεια στους δρόμους ως πεζοί.

Οι στόχοι είναι γνωστικοί, δεξιότητων, στάσεων και αξιών, κατά Bloom.

Συγκεκριμένα:

α) ως προς το γνωστικό αντικείμενο και τη μαθησιακή διαδικασία, επιδιώκεται οι μαθητές να:

- Αναγνωρίζουν ορισμένα βασικά σήματα του Κ.Ο.Κ. και τους φωτεινούς σηματοδότες,
- Προσανατολίζονται στο χώρο (αριστερά – δεξιά) με βάση τα αντίστοιχα σήματα του Κ.Ο.Κ.,
- Αναγνωρίζουν τα σχήματα και τα χρώματα των σημάτων του Κ.Ο.Κ., να διακρίνουν τις διαβάσεις πεζών, ώστε να διασχίζουν το δρόμο,
- Εξοικειωθούν με εκπαιδευτικά λογισμικά που αντιστοιχούν στο νοητικό τους επίπεδο,
- Κυκλοφορούν με ασφάλεια και σχετική αυτονομία στον περιβάλλοντα χώρο έξω από το σχολείο σύμφωνα με τα σήματα Κ.Ο.Κ. που υπάρχουν
- Εκτιμήσουν τη χρησιμότητα των σημάτων του Κ.Ο.Κ. στην καθημερινή τους μετακίνηση,
- Αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας,
- Ενεργοποιήσουν, μέσα από εμπειρίες και βιώματα, ατομικές και κοινωνικές αξίες και αρχές σχετιζόμενες με τη διαφορετικότητα.
- Εκτιμήσουν τη συμβολή του τροχονόμου στη ρύθμιση της κυκλοφορίας και να αποκωδικοποιούν τις εντολές του.

β) ως προς τη χρήση των ΤΠΕ, επιδιώκεται οι μαθητές να:

- Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία που έχουν στη διάθεσή τους,
- Χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις περιφερειακές συσκευές (ποντίκι, εκτυπωτή, βιντεοπροβολέα, βιντεοκάμερα, φωτογραφική μηχανή),
- Υιοθετήσουν θετική στάση απέναντι στη χρήση του Η/Υ ως μαθησιακού εργαλείου.

Οι ΤΠΕ σήμερα δίνουν νέες δυνατότητες στους μαθητές, όπως να εξοικειωθούν με το ενεργητικό και διερευνητικό μοντέλο μάθησης, να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης, να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης. Γενικότερα, οι μαθητές παρακινούνται ώστε να καταλάβουν τη χρηστικότητα του υπολογιστή και του σχετικού λογισμικού ως μέσου διδασκαλίας ή ακόμη -χωρίς να είναι αναγκαίο- ως γνωστικό αντικείμενο (το ίδιο το λογισμικό δηλαδή), μέσα από απλές δραστηριότητες. Έτσι μπορεί να επιτευχθεί η σύνδεση της παιδαγωγικής διάστασης της διδασκαλίας με την τεχνολογική (Μικρόπουλος, 2006).

5. Οργάνωση της τάξης - Διδακτικό συμβόλαιο - Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Λόγω περιορισμένης υλικοτεχνικής υποδομής του σχολείου, το πρόγραμμα θα διεξαχθεί στη γωνιά του Η/Υ, η οποία περιλαμβάνει τρεις μονάδες. Τα παιδιά θα είναι χωρισμένα σε δυάδες, διότι δεν είναι σε θέση να εργαστούν σε μεγαλύτερες ομάδες και επίσης περιορίζεται πολύ ο χρόνος αναμονής του κάθε παιδιού για να χρησιμοποιήσει τον Η/Υ.

Τα λογισμικά που θα χρησιμοποιηθούν κατά τη διεξαγωγή του σεναρίου είναι: Κειμενογράφος (Word), Φυλλομετρητής (Internet Explorer), Λογισμικό παρουσίασης (Powerpoint), Εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Ακτίνες», Εκπαιδευτικό Λογισμικό «Μικροί Καλλιτέχνες», Λογισμικό κατασκευής ασκήσεων «Hotpotatoes», Λογισμικό

προγραμματισμού «Scratch», Λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης (Kidspiration, Inspiration), Διαδραστικό εκπαιδευτικό λογισμικό (Smart board), Λογισμικό δημιουργίας δραστηριοτήτων (Jigsaw puzzle), Λογισμικό επεξεργασίας εικόνων (Photoshop), Λογισμικό δημιουργίας ταινιών (Windows Movie Maker).

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο στηρίζεται η διδακτική πρόταση περιλαμβάνει προσεγγίσεις από το Συμπεριφορισμό (Κόμης, 2004), το Δομικό Εποικοδομισμό και την Κοινωνικοπολιτισμική θεωρία μάθησης (Σολωμονίδου, 2006). Σε ορισμένες δραστηριότητες οι μαθητές καλούνται να προβληματιστούν και να επιλύσουν προβλήματα μέσα από γνωστική σύγκρουση. Αρκετές από τις δραστηριότητες καθοδηγούν το μαθητή σύμφωνα με την πρακτική drill and practice στην οικοδόμηση της νέας γνώσης, ενώ με άλλες δραστηριότητες δίνεται έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση και στο ρόλο που παίζει το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, όπως εκφράζονται μέσω των συμβολικών συστημάτων, στη συγκρότηση της γνώσης. Επιπλέον, στη διδακτική μεθοδολογία που έχει επιλεγεί για το συγκεκριμένο πρόγραμμα, ανήκουν η ιδεοθύελλα, το παιχνίδι ρόλων, ο διάλογος και η δράση στο πεδίο. Τα λογισμικά που επιλέχθηκαν για τη διεξαγωγή του σεναρίου είναι κυρίως κλειστού τύπου, εναρμονισμένα με την προσέγγιση του Συμπεριφορισμού.

B. Το διδακτικό σενάριο αποτελείται από οκτώ συνολικά παρεμβάσεις, διάρκειας δύο έως τριών διδακτικών ωρών η καθεμία. Ακολουθεί αναλυτική παρουσίαση της κάθε παρέμβασης.

1^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Η συγκεκριμένη παρέμβαση λειτουργεί ως εισαγωγή που στόχο έχει να παρουσιάσει στα παιδιά το περιεχόμενο του διδακτικού σεναρίου, να κεντρίσει το ενδιαφέρον τους και να εξασφαλίσει την ενεργό συμμετοχή τους σε αυτό.

1^η δραστηριότητα

Αρχικά, παρουσιάζονται στα παιδιά μέσω του λογισμικού Powerpoint εικόνες με πεζούς (κυρίως παιδιά) και τους κινδύνους που διατρέχουν όταν κυκλοφορούν. Οι εικόνες πλαισιώνονται από ηχητικά εφέ σχετικά με το θέμα. Ζητείται από τα παιδιά να τις παρατηρήσουν και να διατυπώσουν τις απόψεις τους σχετικά με τους κινδύνους αυτούς καθώς και να επισημάνουν το σωστό τρόπο κυκλοφορίας στην κάθε περίπτωση.

2^η δραστηριότητα

Στο τέλος της παρουσίασης, τα παιδιά γνωρίζουν τους δύο ήρωες - βοηθούς του σεναρίου, και συγκεκριμένα τον κύριο Κ.Ο.Κ. από το ομώνυμο παραμύθι Κυκλοφοριακής Αγωγής και τον Ταξάκια, από το λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια».

3^η δραστηριότητα

Κατόπιν, με τον εννοιολογικό χάρτη του Kidspiration οι μαθητές αποκτούν μια σφαιρική άποψη σχετικά με τους κεντρικούς άξονες του σεναρίου της Κυκλοφοριακής Αγωγής με το οποίο θα ασχοληθούμε. Πιο συγκεκριμένα, συζητούν αρχικά για τους κανόνες ασφαλείας που πρέπει να τηρούν όταν περπατούν στο δρόμο. Καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι είναι απολύτως αναγκαίο και χρήσιμο πρωτίστως να αναγνωρίζουν τα βασικά σήματα

τροχαίας και στη συνέχεια να εφαρμόζουν πιστά τους βασικούς κανόνες ασφαλείας (διάσχιση δρόμου από τις διαβάσεις πεζών, παρατήρηση φωτεινού σηματοδότη, υπακοή στις εντολές του τροχονόμου). Επίσης, επισημαίνεται στα παιδιά πως μέσα από την αναγνώριση κι εκμάθηση των κυριότερων σημάτων θα ανακαλύψουν ταυτόχρονα μαθηματικές έννοιες όπως τα γεωμετρικά σχήματα, καθώς και τα βασικά χρώματα. Τα παιδιά μπορούν στο τέλος της διαδικασίας αυτής να γνωρίσουν –με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού- το περιβάλλον του Kidspiration.



4^η δραστηριότητα

Από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», τα παιδιά παρακολουθούν το βίντεο «Περπατάω στην πόλη», το οποίο ταυτόχρονα δραματοποιείται από εκπαιδευτικούς και μαθητές.

5^η δραστηριότητα

Μαθητές και εκπαιδευτικοί βγαίνουν στο χώρο έξω από το σχολείο για να τραβήξουν φωτογραφίες από τα σήματα που βρίσκονται εκεί. Στη δραστηριότητα αυτή τα παιδιά παρακινούνται να αναλάβουν πρωτοβουλία να χρησιμοποιήσουν φωτογραφική μηχανή και βιντεοκάμερα. Η μετακίνηση από το ένα σημείο στο άλλο πραγματοποιείται αποκλειστικά με τη χρήση της διαβάσης πεζών.

6^η δραστηριότητα

Μαθητές και εκπαιδευτικοί επιστρέφουν στην τάξη. Στους μαθητές μοιράζονται εκτυπωμένα σχέδια από τους ήρωες του σεναρίου και τους ζητείται να τις χρωματίσουν.

2^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (3 διδακτικές ώρες)

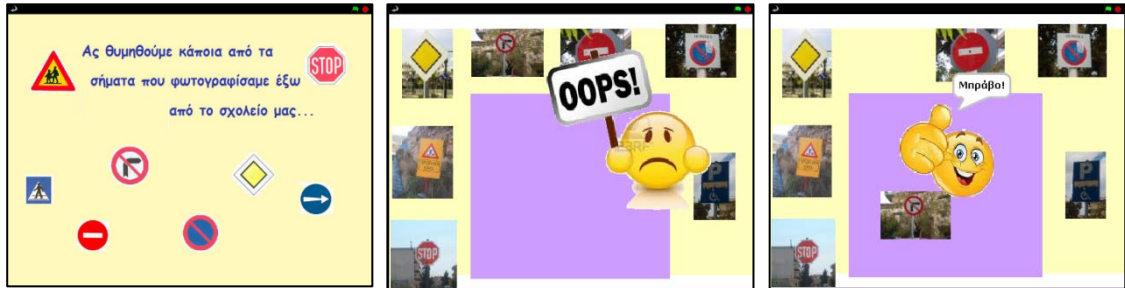
Στόχος της παρέμβασης αυτής είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τα δύο βασικά σήματα: «stop» και «απαγορευτικό».

1^η δραστηριότητα

Αρχικά, γίνεται μία σύνδεση με την προηγούμενη παρέμβαση. Γίνεται αναφορά στους δύο ήρωες-βοηθούς τους σεναρίου. Ο ένας από αυτούς συστήνεται στα παιδιά μέσα από το παραμύθι «Καλώς τον κύριο Κ.Ο.Κ.», το οποίο προβάλλεται μέσω βιντεοπροβολέα από την αντίστοιχη ιστοσελίδα στο διαδίκτυο.

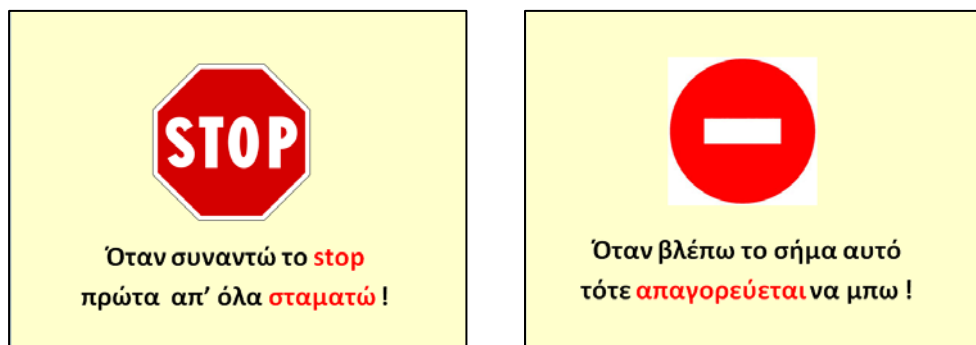
2^η δραστηριότητα

Οι μαθητές καλούνται να εκτελέσουν μια δραστηριότητα που έχει δημιουργηθεί με το λογισμικό Scratch και κατά την οποία πρέπει, ανάμεσα από διάφορες φωτογραφίες σημάτων, να επιλέξουν αυτές που είχαν φωτογραφίσει έξω από το σχολείο τους, με τη μέθοδο drag and drop.



3^η δραστηριότητα

Μέσα από δραματοποίηση, ο κύριος Κ.Ο.Κ. εξηγεί στα παιδιά ότι θα γνωρίσουν καλύτερα δύο πολύ σημαντικά σήματα που εμφανίζονται συχνά στο δρόμο. Το λογισμικό που χρησιμοποιείται είναι το PowerPoint. Στις διαφάνειες εμφανίζονται εικόνες με το *stop* και το *απαγορευτικό*. Η επεξήγηση κάθε σήματος γίνεται από αρχείο ήχου.



4^η δραστηριότητα

Από το λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», τα παιδιά επιλέγουν τη δραστηριότητα εκτύπωσης διάφορων σημάτων. Από τα σήματα που βλέπουν στην οθόνη, εκτυπώνουν το *απαγορευτικό* και το *stop*. Ακολουθεί παιχνίδι ρόλων σε ζευγάρια, όπου ο ένας μαθητής λειτουργεί ως *stop* και ο άλλος ως *απαγορευτικό*.

5^η δραστηριότητα

Από το ίδιο λογισμικό, ο δεύτερος ήρωας-βοηθός, ο Ταξάκις, τους καθοδηγεί σε δραστηριότητες σχετικά με τα δύο σήματα (*stop*: Συμπλήρωση στοιχείων σε εικόνες, *Απαγορευτικό*: Γεμίζουν με χρώμα διάφορα σήματα, σύμφωνα με υποδείγματα).

6^η δραστηριότητα

Οι εκπαιδευτικοί μοιράζουν σελίδες με εκτυπωμένα σχέδια από τα σήματα με τα οποία ασχολήθηκαν τα παιδιά (*stop*, *απαγορευτικό*) και τα παιδιά καλούνται να κατασκευάσουν το δικό τους σήμα.

7^η δραστηριότητα

Από το λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια» γίνεται ακρόαση του τραγουδιού «Περπατάω στην πόλη», το οποίο θα ακούνε στο τέλος κάθε παρέμβασης.

3^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (3 διδακτικές ώρες)

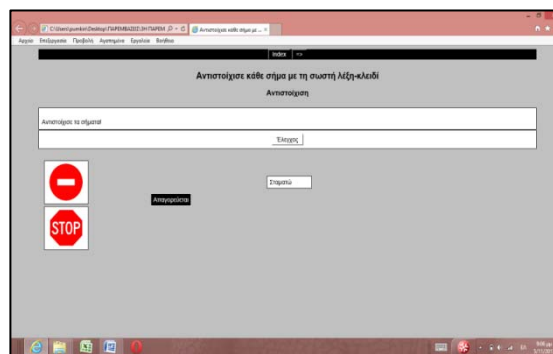
Στόχος της συγκεκριμένης παρέμβασης είναι να γνωρίσουν τα παιδιά τα σήματα «απαγορεύεται δεξιά» και «απαγορεύεται αριστερά», τα οποία εντοπίστηκαν στο χώρο έξω από το σχολείο και να εξοικειωθούν με τις έννοιες δεξιά – αριστερά (σωματογνωσία, προσανατολισμός με άξονα το σώμα και το χώρο).

1^η δραστηριότητα – Αφόρμηση (Σύνδεση με την προηγούμενη παρέμβαση)

Οι ήρωες-βοηθοί κάνουν σύνδεση της συγκεκριμένης παρέμβασης με την προηγούμενη, μέσα από επανάληψη του αρχείου PowerPoint για τα σήματα *stop* και *απαγορευτικό*.

2^η δραστηριότητα

Τα παιδιά κάνουν αντιστοίχιση των δύο προαναφερθέντων σημάτων με τις λέξεις – κλειδιά του καθενός, μέσα από άσκηση που σχεδιάστηκε με το λογισμικό Hot Potatoes.



3^η δραστηριότητα

Οι μαθητές εκτυπώνουν μέσα από το λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια» τα σήματα «απαγορεύεται αριστερά» και «απαγορεύεται δεξιά» σε μικρό μέγεθος και στη συνέχεια τα κολλάνε στα χέρια τους και τα πόδια τους.

4^η δραστηριότητα

Βλέποντας από το Youtube παιδικό βίντεο σχετικό με τον προσανατολισμό, τα παιδιά εξασκούνται σε έννοιες σωματογνωσίας και προσανατολισμού με άξονα το σώμα τους, έχοντας κολλημένα στα άκρα τους τα σήματα που είχαν εκτυπώσει στην προηγούμενη δραστηριότητα.

5^η δραστηριότητα

Τα παιδιά, καθισμένα σε τροχήλατες καρέκλες, προσπαθούν, αξιοποιώντας τα σήματα που γνώρισαν, να κινηθούν μέσα σε κατάλληλα διαμορφωμένο χώρο (αίθουσα με τοποθετημένα σήματα σε διάφορα σημεία), σύμφωνα με τον Κ.Ο.Κ. Η δράση βιντεοσκοπείται και φωτογραφίζεται.

6^η δραστηριότητα

Μέσα από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», οι μαθητές εξοικειώνονται με τις έννοιες «αριστερά», «δεξιά» και «εμπρός».

7^η δραστηριότητα

Τα παιδιά εκτελούν 2 δραστηριότητες σχετικές με τον προσανατολισμό (δεξιά – αριστερά, πάνω – κάτω), από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Ακτίνες».

4^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (3 διδακτικές ώρες)

Με τη συγκεκριμένη παρέμβαση επιδιώκεται η εξοικείωση των παιδιών με τα σήματα «διάβαση πεζών» και «χώρος στάθμευσης για ΑμεΑ», ένα σήμα με το οποίο τα παιδιά μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα την έννοια της διαφορετικότητας (ΑμεΑ) και τις δυσκολίες που συνδέονται συχνά με αυτήν. Έτσι, μπορούν να ενισχύσουν την ικανότητα της ενσυναίσθησης. Παράλληλα, μέσα από μία ανασκόπηση των ήδη διδαχθέντων σημάτων, γίνεται διαθεματική προσέγγιση των γεωμετρικών σχημάτων από τα Μαθηματικά. Συγκεκριμένα, τα παιδιά καλούνται να συνδυάσουν τα σήματα κυκλοφορίας με τα γεωμετρικά σχήματα.

1^η δραστηριότητα

Αρχικά γίνεται δραματοποίηση περιπτώσεων από την καθημερινότητα των ατόμων με κινητικά προβλήματα με τη βοήθεια τροχήλατης καρέκλας, με παιγνιώδη τρόπο. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας αυτής, τα παιδιά βιντεοσκοπούνται, ώστε στη συνέχεια το βίντεο να αποτελέσει αφορμή για προβληματισμό και συζήτηση μέσα στην τάξη.

2^η δραστηριότητα

Ακολουθεί προβολή βίντεο από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια» σχετικά με τα άτομα με κινητικά προβλήματα και γίνεται σχολιασμός.

3^η δραστηριότητα

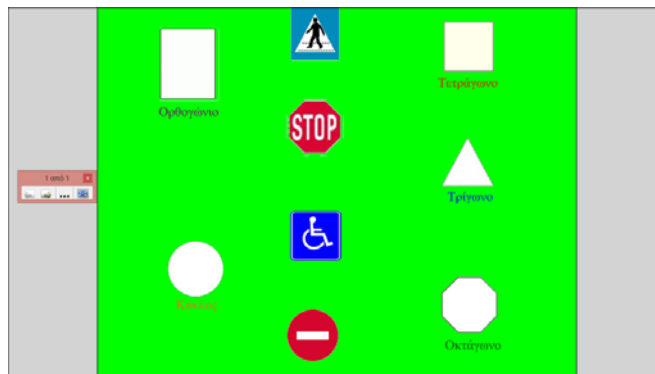
Από το ίδιο λογισμικό οι μαθητές εκτυπώνουν το περίγραμμα των σημάτων που έχουν γνωρίσει και τα χρωματίζουν σύμφωνα με τα πρότυπα.

4^η δραστηριότητα

Με αξιοποίηση του Word και βιντεοπροβολέα, τα παιδιά, παρατηρώντας την εικόνα με το σήμα «Διάβαση πεζών», προτείνουν δίστιχα που θα καταγραφούν ως επεξήγηση του σήματος και γίνεται επιλογή ενός από αυτά.

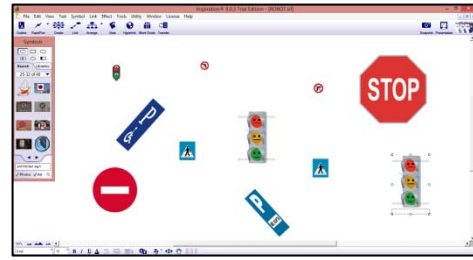
5^η δραστηριότητα

Με το λογισμικό Smartboard (touch screen), τα παιδιά κάνουν αντιστοίχιση των ήδη διδαχθέντων σημάτων με γεωμετρικά σχήματα.



6^η δραστηριότητα

Με το λογισμικό Inspiration, τα παιδιά φτιάχνουν ένα ρομπότ από διάφορα σήματα που λειτουργούν ως μέλη του, σύμφωνα με εκτυπωμένη εικόνα του ίδιου ρομπότ που τους επιδεικνύεται. Οι εικόνες ανακτήθηκαν από το διαδίκτυο.



5^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Μέσα από τη συγκεκριμένη παρέμβαση, οι μαθητές καλούνται να γνωρίσουν τη διάβαση πεζών (τύπου ζέμπρα) και να κατανοήσουν τη σπουδαιότητα της χρήσης της στην κυκλοφορία των πεζών.

1^η δραστηριότητα

Ως αφορμή, οι μαθητές παρακολουθούν τη δραματοποίηση (από τις εκπαιδευτικούς) ενός παραμυθιού, με σκοπό τον προβληματισμό τους για την αναγκαιότητα της διάβασης πεζών.

2^η δραστηριότητα

Ακολουθεί η ανάγνωση του παραμυθιού «Η Κατόνη», προκειμένου να βρουν εύκολα λύση στο πρόβλημα που είχε τεθεί στην προηγούμενη δραστηριότητα.

3^η δραστηριότητα

Γίνεται παρουσίαση εικόνων σχετικών με τις διαβάσεις πεζών (τύπου ζέμπρα) στο Powerpoint μέσω βιντεοπροβολέα. Ακολουθεί σχετική συζήτηση.

4^η δραστηριότητα

Προβάλλεται από το Youtube βίντεο με παιδικό τραγούδι, στο οποίο γίνεται αναφορά στη διάβαση πεζών.

5^η δραστηριότητα

Τα παιδιά παρακολουθούν video σχετικά με τη διασταύρωση δρόμου μέσω της διάβασης πεζών, από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια».

6^η δραστηριότητα

Από το ίδιο εκπαιδευτικό λογισμικό, οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι σχετικό με τη διάβαση πεζών.

7^η δραστηριότητα

Πραγματοποιείται εφαρμογή της νέας γνώσης στο πεδίο. Οι εκπαιδευτικοί γνωστοποιούν στα παιδιά τη διαδρομή που πρέπει να εκτελέσουν περνώντας από συγκεκριμένα σημεία (φαρμακείο, γειτονικό σχολείο), με αφετηρία και τελικό προορισμό το σχολείο τους. Επισημαίνεται ότι πρέπει να χρησιμοποιήσουν τις διαβάσεις πεζών, όπου χρειαστεί, για να διασταυρώσουν το δρόμο με ασφάλεια. Οι μαθητές εκτελούν τη δραστηριότητα αυτή με τη συνοδεία των εκπαιδευτικών, οι οποίες έχουν υποστηρικτικό ρόλο. Η δράση βιντεοσκοπείται και φωτογραφίζεται.

6η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Στόχος της συγκεκριμένης παρέμβασης είναι η εξοικείωση των παιδιών με το ρόλο του τροχονόμου στη ρύθμιση της κυκλοφορίας, καθώς και η κατανόηση των εντολών του.

1η δραστηριότητα

Οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν μικρό δρώμενο χρησιμοποιώντας κούκλα – τροχονόμο, προκειμένου να γίνει αφορμή για συζήτηση σχετικά με το ρόλο του τροχονόμου στη ρύθμιση της κυκλοφορίας.

2η δραστηριότητα

Τα παιδιά, με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών, βρίσκουν και παρατηρούν εικόνες τροχονόμου στο διαδίκτυο.

3η δραστηριότητα

Πραγματοποιείται δράση στο πεδίο, όπου οι μαθητές γνωρίζουν τον τροχονόμο που ρυθμίζει την κυκλοφορία έξω από το σχολείο. Ο τροχονόμος κάνει μία σύντομη παρουσίαση των εντολών που χρησιμοποιεί για τη ρύθμιση της κυκλοφορίας στο χώρο αυτό και λύνει απορίες των μαθητών. Πραγματοποιείται βιντεοσκόπηση και φωτογράφιση της δράσης.

4η δραστηριότητα

Επιστρέφοντας στην τάξη, τα παιδιά πραγματοποιούν παιχνίδι ρόλων σε ζευγάρια με πεζό και τροχονόμο, όπου οι ρόλοι εναλλάσσονται. Πραγματοποιείται βιντεοσκόπηση και φωτογράφιση της δράσης.

5η δραστηριότητα

Τα παιδιά μέσω του λογισμικού Jigsaw Puzzle συμπληρώνουν παζλ με εικόνα τροχονόμου στον Η/Υ.

7η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Στόχος της συγκεκριμένης παρέμβασης είναι η γνωριμία των παιδιών με το φωτεινό σηματοδότη και η αξιοποίησή του κατά την κυκλοφορία τους στο δρόμο. Παράλληλα, επιδιώκεται η εξάσκησή τους στην αναγνώριση και ταύτιση χρωμάτων.

1η δραστηριότητα

Οι μαθητές παρακολουθούν την προβολή ενός βίντεο από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», σχετικά με τη σωστή χρήση του φωτεινού σηματοδότη στη διασταύρωση του δρόμου.

2η δραστηριότητα

Με τη βοήθεια ενός χάρτινου φαναριού κυκλοφορίας, οι εκπαιδευτικοί εξηγούν στα παιδιά με λεπτομερή και παραστατικό τρόπο τη λειτουργία του, όσον αφορά τόσο στη διέλευση πεζών (Σταμάτης – Γρηγόρης) όσο και στη διέλευση των οχημάτων (κόκκινο – πράσινο φανάρι). Ακολουθώντας, τα παιδιά μπορούν να επεξεργαστούν την κατασκευή και να παίξουν με αυτήν.

3η δραστηριότητα

Από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», τα παιδιά παίζουν ένα παιχνίδι σχετικό με τη χρήση του φωτεινού σηματοδότη κατά τη διασταύρωση του δρόμου από τους πεζούς.

4η δραστηριότητα

Από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μικροί καλλιτέχνες σε δράση», οι μαθητές παίζουν ένα παιχνίδι ταύτισης χρωμάτων.

5^η δραστηριότητα

Πραγματοποιείται δράση στο πεδίο, όπου τα παιδιά καλούνται να εντοπίσουν φωτεινό σηματοδότη στο χώρο έξω από το σχολείο. Στη συνέχεια, επιχειρούν να διασταυρώσουν το δρόμο, σύμφωνα με την εκάστοτε ένδειξη του φωτεινού σηματοδότη. Η δραστηριότητα βιντεοσκοπείται και φωτογραφίζεται.

8^η ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ (2 διδακτικές ώρες)

Η τελευταία παρέμβαση έχει ως σκοπό την ανακεφαλαίωση κι εμπέδωση των γνώσεων που έχουν αποκτήσει οι μαθητές καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος.

1^η δραστηριότητα

Τα παιδιά εκτελούν μία δραστηριότητα από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», η οποία αφορά στην αναγνώριση όλων των σημάτων που έχουν μάθει από όλες τις προηγούμενες παρεμβάσεις.

2^η δραστηριότητα

Από το ίδιο λογισμικό, τα παιδιά εκτυπώνουν εικόνες, τις οποίες αξιοποιούν για την κατασκευή κολάζ.

3^η δραστηριότητα

Αφού συγκεντρωθούν όλες οι φωτογραφίες από τις παρεμβάσεις που πραγματοποιήθηκαν, γίνεται επιλογή ορισμένων από αυτές, ενώ παράλληλα εκτυπώνονται τα διδαχθέντα σήματα. Με το υλικό αυτό, γίνεται κατασκευή αφίσας από τους μαθητές.

4^η δραστηριότητα

Με την αξιοποίηση μακέτας η οποία αναπαριστά μία γειτονιά με κτίρια, δρόμους, σήματα, οχήματα και πεζούς, τα παιδιά καλούνται να κινήσουν τους πεζούς και τα οχήματά τους, σύμφωνα με τον Κ.Ο.Κ. Η δράση βιντεοσκοπείται και φωτογραφίζεται.

5^η δραστηριότητα

Πραγματοποιείται δράση στο πεδίο. Οι μαθητές καλούνται με τη μέθοδο της ιδεοθύελλας να επιλέξουν τη διαδρομή που θέλουν να ακολουθήσουν για να πραγματοποιήσουν ένα σύντομο περίπατο, στο χώρο έξω από το σχολείο. Πριν την έναρξη του περιπάτου τους, επισημαίνουν οι ίδιοι τρόπους με τους οποίους μπορεί η ομάδα να κυκλοφορήσει με ασφάλεια (σήματα Κ.Ο.Κ., διάβαση πεζών, φωτεινό σηματοδότη).

6^η δραστηριότητα

Στα παιδιά προβάλλεται ένα βίντεο που δημιουργήθηκε με το Windows Movie Maker και η οποία περιλαμβάνει φωτογραφίες οι οποίες τραβήχτηκαν καθ' όλη τη διάρκεια της υλοποίησης του σεναρίου.

7. Φύλλα Εργασίας

Δεδομένου ότι οι συγκεκριμένοι μαθητές δεν έχουν αναπτύξει δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής, δε χορηγήθηκαν χωριστά φύλλα εργασίας με ασκήσεις. Στην προκειμένη περίπτωση, ως «φύλλα εργασίας» θεωρούνται οι δραστηριότητες των παρεμβάσεων που προαναφέρθηκαν.

8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Λόγω του διαθεματικού χαρακτήρα του συγκεκριμένου σχεδίου εργασίας επιτρέπεται η επέκτασή του (εμπλουτισμός με ποικίλες δραστηριότητες) και η σύνδεσή του με επιπλέον γνωστικά αντικείμενα (Μαθηματικά, Γεωγραφία, Ιστορία). Σε αυτό το πλαίσιο, το θέμα αυτό μπορεί να αποτελέσει τον πυρήνα ενός νέου project το οποίο θα μπορούσε να υλοποιηθεί καθ' όλη τη διάρκεια της επόμενης σχολικής χρονιάς.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Γερουλάνου, Ε. (2004). Η περιπέτεια της μικρής Κατόνης, Κέντρο Έρευνας και Πρόληψης Παιδικών Ατυχημάτων.

Κόμης, Β. (2004). Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Ματσαγγούρας, Η. (2002). Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση. Αθήνα: Γρηγόρη.

Μικρόπουλος, Τ. (2006). Ο Υπολογιστής ως Γνωστικό Εργαλείο. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Πιτσιδοπούλου, Ε. (2006). Καλώς τον κύριο Κ.Ο.Κ., Υπουργείο Μεταφορών και Επικοινωνιών.

Ανακτημένο στις 23/10/2013 από την ηλεκτρονική σελίδα:

<http://www.slideshare.net/iliasil/ss-16706705>

Σολωμονίδου, Χ. (2006). Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία, Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: Μεταίχμιο.

ΥΠ.Ε.Π.Θ.-Π.Ι., Τμήμα Ειδικής Αγωγής, ΑΠΣ για μαθητές με ελαφρά και μέτρια νοητική καθυστέρηση, Αθήνα 2004.

ΥΠ.Ε.Π.Θ.-Π.Ι., Τμήμα Ειδικής Αγωγής, ΑΠΣ για μαθητές με αυτισμό, Αθήνα 2004.

Χατζοπούλου, Μ. (1996). Κυκλοφορώ με ασφάλεια στην πόλη, Friesland Hellas AEBE.

Διαδικτυακές πηγές:

«Τα χεράκια δεξιά», βίντεο, ανακτημένο στις 17/10/13 από την ηλεκτρονική σελίδα:

<http://www.youtube.com/watch?v=wwBSQsQwL2I>

«Οι ιππότες της οδικής ασφάλειας», βίντεο, ανακτημένο στις 17/10/13 από την ηλεκτρονική σελίδα:

<http://www.youtube.com/watch?v=EGaCQO-IFOk>

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η διεξαγωγή του διδακτικού σεναρίου ολοκληρώθηκε ομαλά, χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Οι περισσότεροι διδακτικοί στόχοι επιτεύχθηκαν, με εξαίρεση αυτόν που σχετιζόταν με την οικειοποίηση των εννοιών δεξιά – αριστερά. Ορισμένοι μαθητές επίσης αντιμετώπισαν δυσκολίες στη σύνδεση της λειτουργίας του φωτεινού σηματοδότη με την αυτόνομη και ασφαλή διασταύρωση του δρόμου.

Τα σημεία τα οποία ενθουσίασαν ιδιαίτερα τα παιδιά κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του σεναρίου διδασκαλίας είναι τα εξής: α) Η φωτογράφιση και βιντεοσκόπηση από τα ίδια τα παιδιά, στοιχείο που ενίσχυσε την αυτοπεποίθησή τους και τη διάθεση για συμμετοχή. β) Ο παιγνιώδης και βιωματικός χαρακτήρας των

δραστηριοτήτων και ιδιαίτερα η δράση στο πεδίο, καθώς είναι λίγες οι φορές που γίνεται ουσιαστική σύνδεση της σχολικής πραγματικότητας με την κοινωνική (κυκλοφορία πεζών, τήρηση του Κ.Ο.Κ.). γ) Ο νέος τρόπος διδασκαλίας του μαθήματος με τη χρήση των ΤΠΕ και ειδικότερα η χρήση των λογισμικών Scratch, Smartboard και του εκπαιδευτικού λογισμικού «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια», αναδεικνύοντας τη θετική συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στην οικοδόμηση της γνώσης και την ανάπτυξη ψυχοκινητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων με πρωτότυπο και δημιουργικό τρόπο.