

# «Τοπική Πατριδογνωσία και Δημιουργική Δραστηριοποίηση»

Δέλλιου Ασπασία

Φιλολόγος, Γυμνάσιο Αξιούπολης  
[adelliou70@gmail.com](mailto:adelliou70@gmail.com)

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία αποτελεί πρόταση διδασκαλίας τη διδασκαλία της ενότητας: «Οι δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου» στο μάθημα της Νέας Ελληνικής Γλώσσας της Α' Γυμνασίου. Φιλοδοξεί να συνδυάσει δημιουργικά τις αρχές του σχεδίου εργασίας (project) με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών. Για το λόγο αυτό η διδασκαλία λαμβάνει χώρα κατά κύριο λόγο στο Εργαστήριο της Πληροφορικής, όπου οι μαθητές διδάσκονται με τη βοήθεια ψηφιακού υλικού, εξοικειώνονται με τη χρήση διάφορων προγραμμάτων και του Διαδικτύου και περιλαμβάνει εξόρμηση και εκτός σχολείου κατά την οποία αξιοποιούν και άλλα μέσα πέραν του υπολογιστή, όπως π.χ. η ψηφιακή φωτογραφική μηχανή. Σε γνωστικό επίπεδο (εκτός των τεχνολογικών στόχων) επιχειρείται μέσω της ομαδοσυνεργασίας η κατάκτηση γλωσσικών στόχων του γραπτού λόγου, όπως η κατανόηση της πρακτικής αξίας της παραγράφου, της δομής της και του επιθετικού προσδιορισμού. Παράλληλα, επιχειρείται μέσω της βιωματικότητας, οι μαθητές να ανακαλύψουν την ομορφιά και αξία του τόπου στον οποίο κατοικούν. Τέλος, να κινητοποιηθούν σε επίπεδο εθελοντισμού (π.χ. να διαφημίσουν την Αξιούπολη στους ξένους) και να καταστούν υπεύθυνα μέλη της τοπικής κοινωνίας, που απολαμβάνουν να προσφέρουν μέσα από διαδικασίες συνεργασίας και εφαρμογής των γνώσεών τους.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** project, Νέα Ελληνική Γλώσσα, Α' Γυμνασίου

## ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** «Τοπική Πατριδογνωσία και Δημιουργική Δραστηριοποίηση»
- 2. Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 4 ώρες
- 3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προσπαιτούμενες γνώσεις**

Το προτεινόμενο σενάριο αποτελεί διδακτική πρόταση για την ενότητα: «Οι δημιουργικές δραστηριότητες στη ζωή μου» στο μάθημα της Νέας Ελληνικής Γλώσσας στην Α' Γυμνασίου. Αντανακλά μια διαθεματική πρόταση διδασκαλίας, όπως προβλέπεται στα ΔΕΠΠΣ, η οποία αφενός διασυνδέει τη νέα ελληνική γλώσσα με άλλα γνωστικά αντικείμενα (τοπική ιστορία, θρησκευτικά, γεωλογία, εικαστικά και συγκεκριμένα τη ζωγραφική κ.α.) και αφετέρου βασίζεται στη διδασκαλία σε ομάδες και υλοποιείται με εφαρμογή της λογικής των πολυγραμματισμών και της

πολυτροπικότητας στην επικοινωνία. Οι μαθητές έχουν ήδη διδαχθεί σε προηγούμενες ενότητες του μαθήματος της γλώσσας την παράγραφο και τη δομή της καθώς και τα χαρακτηριστικά διαφορετικών κειμενικών τύπων (π.χ. περιγραφής) του κλασικού γραμματισμού και την έννοια της πολυτροπικότητας. Κατόπιν σύντομης διερεύνησης από τη διδάσκουσα γίνεται γνωστό ότι στο σύνολό τους γνωρίζουν να περιηγούνται και να αναζητούν πληροφορίες από το Διαδίκτυο και να αξιοποιούν τις μηχανές αναζήτησης. Στην πλειονότητά τους είναι εξοικειωμένοι με το πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου, το Λογισμικό παρουσίασης και το πρόγραμμα Ζωγραφικής, ορισμένοι από αυτούς έχουν χρησιμοποιήσει στο σπίτι τους προγράμματα αποθήκευσης αρχείων video και ήχου (mp3) και δύο μαθητές το windows movie maker με τη βοήθεια του οποίου έχουν δημιουργήσει τα δικά τους ολιγόλεπτα βίντεο. Για όλους τους προαναφερθέντες λόγους το προτεινόμενο σενάριο κρίνεται κατάλληλο για το επίπεδο γνώσεων (γλωσσικών και τεχνολογικών) των μαθητών κι ενδείκνυται να εφαρμοστεί και για τον πρόσθετο λόγο ότι αποδεσμεύει τη διδασκαλία από την παραδοσιακό βιβλιοκεντρικό χαρακτήρα της και της επιτρέπει εφόσον αποτελεί project να κινηθεί στο χώρο των σύγχρονων διδακτικών κατευθύνσεων.

#### **4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου**

Οι σκοποί του σεναρίου συμπίπτουν με αυτούς της διδασκαλίας, όπως ορίζονται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ) και είναι η ικανότητα αναγνώρισης των δομικών στοιχείων της νεοελληνικής γλώσσας στον κειμενικό λόγο, η κατανόηση ότι η προσπάθεια για τη βελτίωση του γλωσσικού επιπέδου δεν περιορίζεται μόνο στο μάθημα της γλωσσικής διδασκαλίας, αλλά εκτείνεται και σε άλλα μαθήματα και σε όλες τις εκδηλώσεις και δραστηριότητες της σχολικής και εξωσχολικής ζωής (μέσω της βιωματικότητας) και η εξάσκηση στην επιτυχή επιλογή και χρήση του ανάλογου επιπέδου λόγου σε ποικίλες περιστάσεις επικοινωνίας (π.χ. συνέντευξη από μία ξεναγό μουσείου).

##### Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο (Γνωστικοί)

Οι μαθητές επιδιώκεται να:

- εξοικειωθούν με την έννοια της ακριβούς και πλήρους παραγράφου ως αποτελεσματικού μέσου για τη γρήγορη μεταβίβαση πληροφοριών και με τη σύνθεση πλαγιότιπλων (κλασικός γραμματισμός)
- εκπαιδευτούν και στους δύο ρόλους: του ενεργητικού αναγνώστη και του συγγραφέα διαφορετικών κειμενικών τύπων: περιγραφής, αφήγησης και επιχειρηματολογίας (κλασικός γραμματισμός)
- ασκηθούν στην παραγωγή οργανωμένου προφορικού λόγου και (ιδιαίτερα) γραπτού με τη σύνθεση πολυτροπικών κειμένων βασιζόμενοι στη δική τους πρωτότυπη σκέψη (νέος γραμματισμός)

##### Στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία (Παιδαγωγικοί)

Οι μαθητές επιδιώκεται να:

- κινητοποιήσουν την πρωτοβουλία τους (μαθητοκεντρικό μοντέλο)
- οικοδομήσουν τη γνώση μόνοι τους ενεργητικά και όχι ως παθητικοί δέκτες μέσω της διερεύνησης γνωστικών αντικειμένων που προσφέρονται με τη μορφή προβληματικής κατάστασης,
- καλλιεργήσουν πνεύμα συνεργασίας και ομαδικότητας
- καλλιεργήσουν την κριτική τους ικανότητα και για την επιλογή και ερμηνεία του υλικού που έχουν στη διάθεσή τους (κριτικός γραμματισμός) και να λειτουργούν μεταγνωστικά (να μάθουν πώς να μαθαίνουν).

- αλληλοσυμπληρώσουν τις ελλείψεις τους μέσω της αλληλοδιδασκικής των ομάδων.
- ενισχύσουν την αυτοεκτίμησή τους ανταποκρινόμενοι επιτυχώς σε ενδιαφέρουσες πνευματικές προκλήσεις βασιζόμενοι στην εργασία και επινοητικότητα τους, ακόμη και όταν τα τεχνικά μέσα που διαθέτουν δεν είναι αρκετά
- εκτιμούν την πνευματική εργασία των άλλων μέσα από τη δική τους προσπάθεια και να τη σέβονται
- εκτιμήσουν τα καλά που τους παρέχει ο τόπος τους, να αντιληφθούν τις ευθύνες τους απέναντι στην τοπική κοινωνία και να συνδέσουν τις εθελοντικές τους δράσεις με το στοιχείο της δημιουργίας και της ευχαρίστησης.

#### Στόχοι ως προς τη χρήση των ΤΠΕ (Τεχνολογικοί)

Οι μαθητές επιδιώκεται να:

- αναπτύξουν δημιουργική σχέση με τον Η/Υ και τις ΤΠΕ και να συνδέσουν τη χρήση τους όχι μόνο με τον ελεύθερο χρόνο τους αλλά κυρίως με το χρόνο κατά τον οποίο εργάζονται και μαθαίνουν
- διερευνούν τις δυνατότητες που παρέχουν οι ΤΠΕ στην αναζήτηση της γνώσης
- τις χρησιμοποιούν σωστά, ώστε να αποδειχθούν ευέλικτα και δημιουργικά εργαλεία για την απόκτηση της γνώσης.
- αναπτύξουν δεξιότητες αναζήτησης γλωσσικού και οπτικού υλικού, αξιολόγησης επιλογής και επεξεργασίας πληροφοριών από το διαδίκτυο
- ασκηθούν στην παραγωγή ηλεκτρονικού γραπτού λόγου χρησιμοποιώντας επεξεργαστή κειμένου και λογισμικό παρουσίαση και windows movie maker (νέος γραμματισμός)
- εξοικειωθούν με τη χρήση ειδικών εφαρμογών (πρόγραμμα ζωγραφικής και Windows Movie Maker)

### **5. Οργάνωση της τάξης**

Αναφορικά με τη μεθοδολογία της διδασκαλίας επιλέγεται η ομαδοσυνεργατική οργάνωση της τάξης, που προτείνεται από το μοντέλο του Κοινωνικού Εποικοδομισμού του Vygotsky που υποστηρίζει ότι η αλληλεπίδραση ατόμου - κοινωνικού περιβάλλοντος παίζει τον κυρίαρχο ρόλο στο ζήτημα της δημιουργίας της μάθησης. Πρόκειται για ομάδες που παρουσιάζουν ευελιξία ως προς τον αριθμό των μελών τους ανάλογα με τις ανάγκες κάθε μίας από τις τέσσερις ώρες της διδασκαλίας. Έτσι, την πρώτη ώρα το τμήμα της Α' τάξης των 25 μαθητών βρίσκεται στο Εργαστήριο Πληροφορικής και χωρίζεται σε 5 ομάδες των 5 ατόμων που χρησιμοποιούν τουλάχιστον ισάριθμους υπολογιστές. Η δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν περισσότερες μονάδες (ακόμη και 12 στην καλύτερη περίπτωση, για να διευκολύνουν τις επιμέρους εργασίες πριν τη σύνθεση του τελικού προϊόντος) κρίνεται ιδανική. Τη δεύτερη ώρα διαμορφώνονται επίσης πέντε ομάδες. Το νέο στοιχείο είναι ότι σε κάθε μία από αυτές τα μέλη δεν είναι τα ίδια με εκείνα των ομάδων της πρώτης ώρας και ότι λαμβάνουν κάποιο ονομασία (π.χ. ομάδα του ναού του Άξιον Εστί) σχετική με τον προορισμό εκτός σχολικού κτιρίου τον οποίο θα επισκεφθούν στα πλαίσια του project. Η ονοματοδοσία είναι χρήσιμη, γιατί εκτός από την αίσθηση της συνοχής που αισθάνονται οι συμμετέχοντες, συντείνει στην πρόσληψη της συμμετοχής τους στο μάθημα ως μία διασκεδαστική δραστηριότητα κι επιπλέον αξιοποιείται και κατά τη διάρκεια αποθήκευσης στον υπολογιστή των αρχείων που θα δημιουργηθούν, όταν οι μαθητές επιστρέψουν στο Εργαστήριο Πληροφορικής, όπου θα χρειαστούν τουλάχιστον πέντε υπολογιστές. Την τρίτη ώρα και πάλι στο

Εργαστήριο Πληροφορικής οι μαθητές αναδιοργανώνονται σε τρεις ομάδες των 8-9 ατόμων, οι οποίες λαμβάνουν το όνομά ανάλογα την εργασία που εκπονούν. Κάθε μία από αυτές αποτελείται από 3 υποομάδες των 2-3 μαθητών. Οι υποομάδες συγκεντρώνονται κι εργάζονται γύρω από έναν υπολογιστή (αξιοποιούνται συνολικά 9 υπολογιστές) η κάθε μία και μόλις συλλέξουν το υλικό που απαιτείται ή ολοκληρώσουν την εργασία που συμφώνησαν εκ των προτέρων με τους υπόλοιπους συμμαθητές τους της ίδιας ομάδας συνενώνονται για την τελική σύνθεση των εργασιών τους.

### **Διδακτικό συμβόλαιο**

Με την έναρξη της διδακτικής ώρας κατόπιν σύντομης συζήτησης για τη διδασκαλία που πρόκειται να ακολουθήσει και τους στόχους που επιδιώκει, κατατίθενται προτάσεις από την πλευρά διδάσκουσας και με τη μέθοδο της ιδεοθύελλας (brain storming) και από τους μαθητές, για να ληφθούν από κοινού ορισμένες αποφάσεις για την αποτελεσματικότερη δράση των μαθητών και τα επιτυχέστερα αποτελέσματα της προσπάθειάς τους. Οι μαθητές καλούνται να διαμορφώσουν και να αναδιαμορφώσουν μόνοι τους και χωρίς την επέμβαση της καθηγήτριάς τους ομάδες μεικτές ως προς την επίδοση, τη γλωσσομάθεια και το φύλο με μόνη τη δέσμευση σε κάθε μία από αυτές να συμμετέχει ένα τουλάχιστον άτομο με ικανή τη γνώση των προαπαιτούμενων λογισμικών. Συμφωνείται εκ των προτέρων (κατόπιν καθηγητικής πρότασης κι αφού εξηγείται ο στόχος της συγκεκριμένης πρότασης) στη σύνθεση των ομάδων να μη συμμετέχουν πάντα τα ίδια άτομα αλλά τα μέλη να ανανεώνονται, ώστε να δίνεται η ευκαιρία σε όλους να συνεργαστούν με όσο το δυνατό περισσότερους συμμαθητές τους και να μεταφέρουν την εμπειρία και τις μεθόδους συνεργασίας από τη μία ομάδα στην άλλη. Τα μέλη κάθε ομάδας συμφωνούν να συνεργαστούν όλα μεταξύ τους και να εργαστούν συμβάλλοντας το καθένα με τις γνώσεις και τις δυνατότητές του στο συνολικό έργο, χωρίς να αποσπώνται με ενέργειες που θα καθυστερούν τη συνολική προσπάθεια (π.χ. δε θα πειράζουν το ένα το άλλο, δε θα γελούν χωρίς λόγο). Επίσης, θα σέβονται το ένα το άλλο καθώς και τις υπόλοιπες ομάδες και θα ακούν ήσυχα και με προσοχή ό,τι έχει το κάθε μέλος να προτείνει, απόφαση που στην πράξη σημαίνει ότι θα συνεννοούνται χαμηλόφωνα, δε θα απευθύνονται με αγένεια ή με κοροϊδίες προς τους συμμαθητές τους και δε θα προκαλούν θορύβους στον κοινό χώρο εργασίας. Σε περίπτωση αποριών θα γίνεται προσπάθεια να συγκεντρώνονται οι ερωτήσεις, θα σηκώνει ένας μόνο το χέρι από την ομάδα και θα περιμένει με υπομονή μέχρις ότου η καθηγήτρια αναλάβει να δώσει απαντήσεις και στη δική του ομάδα. Τα καθήκοντα εντός ομάδας θα επιμερίζονται κατόπιν κοινής απόφασης των μελών καθώς και οι τελικές αποφάσεις για το τι θα γραφεί σε κάθε κείμενο που ζητείται ως εργασία θα επιλέγεται κατόπιν κοινής συμφωνίας και χωρίς την επέμβαση της καθηγήτριας, ενώ το πληκτρολόγιο και το ποντίκι δε θα το χρησιμοποιεί μόνο αυτός που γράφει με μεγαλύτερη ταχύτητα ή είναι πιο έμπειρος αλλά όλοι θα έχουν το προνόμιο με τη σειρά. Αυτό σημαίνει ότι ο πιο έμπειρος θα βοηθά τον λιγότερο έμπειρο εξηγώντας του με υπομονή τι μπορεί ή τι πρέπει να κάνει. Οι ομάδες καλούνται να τηρήσουν ό,τι αποδέχθηκαν στην αρχή της διδασκαλίας, χωρίς να βιάζονται να τελειώσουν πρώτες αλλά κυρίως να ενδιαφέρονται να συνεργαστούν αρμονικά και να μάθουν όσο το δυνατόν περισσότερα τα μέλη τους το ένα από το άλλο (αλληλοδιδακτική μέθοδος). Επίσης, δε θα πρέπει να ανησυχούν για το τελικό αποτέλεσμα και να ζητούν από ανασφάλεια επίμονα από την καθηγήτριά τους τι θα

ήταν καλύτερο να γράψουν ή να επιλέξουν από το υλικό τους, μα να εμπιστευτούν τις δυνάμεις τους, ώστε να μην αναγκάσουν την καθηγήτριά τους να τους δίνει συνεχώς οδηγίες παρά μόνο διευκρινιστικές πληροφορίες κι ενθάρρυνση.

### Χρήση ψηφιακών μέσων

Για την υλοποίηση του σεναρίου κρίνονται απαραίτητα τα ακόλουθα:

- Εργαστήριο Πληροφορικής με 12 Η/Υ (ή τουλάχιστον 9 Η/Υ) και μονάδα του καθηγητή συνδεδεμένη με μηχανήμα προβολής
- Αίθουσα διδασκαλίας με διαδραστικό πίνακα
- Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές
- Κινητά τηλέφωνα με πρόγραμμα video και λήψης φωτογραφιών
- Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου
- Πρόγραμμα Παρουσίασης
- Διαδίκτυο
- Μηχανές αναζήτησης
- Πρόγραμμα ζωγραφικής
- Πρόγραμμα αποθήκευσης αρχείων video από το youtube
- Πρόγραμμα αποθήκευσης αρχείων ήχου (mp3) από το youtube
- Πρόγραμμα Windows Movie Maker
- Ιστολόγιο μαθήματος της Νέας Ελληνικής Γλώσσας

Είναι προφανές ότι τόσο τα λογισμικά γενικής χρήσης που θα απαιτηθούν (πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου και Παρουσίασης), όσο και τα λογισμικά ανοιχτού τύπου (πρόγραμμα αποθήκευσης αρχείων video και ήχου (mp3) από το youtube, οι ειδικές εφαρμογές (πρόγραμμα Ζωγραφικής και Windows Movie Maker), η διαδικτυακή πλοήγηση και η εφαρμογή web2.0 (ιστολόγιο του μαθήματος) επιλέχθηκαν, επειδή συνάδουν με το μοντέλο διδασκαλίας του κοινωνικού εποικοδομισμού, το θεωρητικό πλαίσιο της ανακαλυπτικής μάθησης και υποστηρίζουν την ομαδοσυνεργατική στρατηγική και τη μέθοδο διδασκαλίας project, που επιλέχθηκε εξαρχής από την καθηγήτρια.

## 6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

### Θεωρητικό πλαίσιο

Αξιοποιούνται οι ακόλουθες θεωρίες μάθησης:

- ο **κοινωνικός εποικοδομισμός** κατά τον οποίο οι μαθητές προτρέπονται να αναπτύξουν τη δική τους αντίληψη για τα περιεχόμενα της διδασκαλίας και να οικοδομήσουν τη γνώση ενεργητικά και όχι ως παθητικοί δέκτες.
- η **ανακαλυπτική μάθηση** σύμφωνα με την οποία οι μαθητές ενεργοποιούν την πρωτοβουλία τους και ανακαλύπτουν τη γνώση μόνοι τους στηριζόμενοι στη βοήθεια και στις διακριτικές υποδείξεις του εκπαιδευτικού (**καθοδηγούμενη ανακάλυψη**).
- Επίσης, εφαρμόζεται η μέθοδος (τεχνική) της **βιωματικότητας** (όταν οι μαθητές που μόνιμα κατοικούν στην πόλη τους μπαίνουν στη θέση του περιηγητή που εξερευνά έναν άγνωστο τόπο ) σύμφωνα με τη γνωστική διεργασία της «ενσυναίσθησης» του Piaget ή της «εμβίωσης» του Μαρσαγγούρα.

### Περιγραφή διδακτικού σεναρίου

Την πρώτη διδακτική ώρα και αφού έχει προηγηθεί η σύναψη του διδακτικού συμβολαίου όλοι οι μαθητές στο Εργαστήριο Πληροφορικής χωρισμένοι σε πέντε ομάδες καλούνται να απαντήσουν σε ισάριθμα φύλλα εργασίας με ερωτηματολόγια που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας των υπολογιστών τους σχετικά με μία

παρουσίαση διάρκειας 5.30' με τίτλο: « Η Αξιού πόλη και οι ομορφιές της». Ενώ την παρακολουθούν προσεκτικά, κρατούν σημειώσεις στο πρόχειρό τους. Στη συνέχεια οι πέντε ομάδες καλούνται να δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό κείμενο στο οποίο θα καταγράψουν τις απαντήσεις των ερωτήσεων τους, σε μία παράγραφο, τουλάχιστον 100 λέξεων, με τη χρήση λογισμικού επεξεργασίας κειμένου . Ακολουθεί η ανακοίνωσή τους στους συμμαθητές τους. Οι απαντήσεις κρίνονται και σχολιάζονται από τους συμμαθητές και την καθηγήτριά τους με κριτήρια τα ακόλουθα:

α) την ορθότητα και ελκυστικότητα της διατύπωσης και

β) την πληρότητα των απαντήσεων και πρωτοτυπία (όπου αυτό είναι δυνατό) των ιδεών τους και της εικόνας του κειμένου τους.

Στόχος της πρώτης ώρας είναι οι μαθητές να συνδέσουν τη διδασκαλία με τον Η/Υ (έστω και ως εποπτικού μέσου) και να αποφύγουν την παραδοσιακή προσκόλληση στο βιβλίο. Στη συνέχεια επιδιώκεται να συνθέσουν ένα πολυτροπικό ηλεκτρονικό κείμενο και να το παρουσιάσουν στην ολομέλεια της τάξης ακολουθώντας κι εφαρμόζοντας τη δομή της παραγράφου μέσα από διαδικασίες συνεργασίας. Έτσι, μπορούν να εξασκηθούν στο πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου όσοι ήδη το ξέρουν καλά και όσοι δεν το γνωρίζουν αρκετά καλά να εξοικειωθούν με τις δυνατότητες ενσωμάτωσης σε αυτό οπτικού υλικού και μορφοποίησης.

Κατά τη διάρκεια της δεύτερης διδακτικής ώρας όλοι οι μαθητές συμμετέχουν χωρισμένοι σε πέντε επώνυμες ομάδες σε μία εξόρμηση που επικεντρώνεται σε ορισμένα από τα πιο αξιοπρόσεκτα σημεία της κωμόπολης. Οι προορισμοί που επιλέγονται είναι: το Μουσείο Φυσικής Ιστορίας για μια σύντομη ξενάγηση και συνέντευξη με την ξεναγό, η κεντρική πλατεία που φιλοξενεί το ηρώο-μάρτυρα της τοπικής ιστορίας, η λαϊκή αγορά , που απλώνεται στους δρόμους γύρω από την κεντρική πλατεία και οι δύο γειτονικοί ναοί-αξιοθέατα με μία σύντομη ξενάγηση από τον εφημέριο της περιοχής για την ιστορία και την αγιογράφηση των δύο ναών. Οι μαθητές ξεκινούν εφοδιασμένοι με ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές, κινητά τηλέφωνα με πρόγραμμα video και λήψης φωτογραφιών, με μικρά μαγνητοφωνάκια και κάμερα (όπου είναι δυνατόν) και εκτυπωμένα φύλλα εργασίας, με χαρτί και μολύβι και με σχετικά ερωτηματολόγια προοριζόμενα για την ξεναγό του μουσείου, τους συμπολίτες τους και τον ιερέα. Έχουν ρόλο ενεργητικό καθόλη τη διάρκεια της εξόρμησης, εφόσον καλούνται να λειτουργήσουν ως ερασιτέχνες φωτογράφοι, δημοσιογράφοι και φυσικά τουρίστες. Καταγράφουν το προϊόν της δράσης τους με ψηφιακά και συμβατικά μέσα. Μετά το πέρας της δραστηριότητας αποδίδουν την εμπειρία τους σε σύντομο κείμενο γραμμένο σε πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου που, αν δεν ολοκληρώσουν στο εργαστήριο πληροφορικής, ολοκληρώνουν ως εργασία εκτός σχολικού χώρου.

Στόχος της δεύτερης ώρας είναι οι μαθητές να συνδέσουν τη διδασκαλία με τα σύγχρονα μέσα τεχνολογίας (εκτός του Η/Υ με διαδικτυακή σύνδεση), όπως η ψηφιακή μηχανή και οι συσκευές λήψης βίντεο και να αντιληφθούν τις δυνατότητες που αυτές παρέχουν ως αποτελεσματικά μέσα συλλογής πληροφοριακού και διδακτικού υλικού. Επίσης, να εξασκήσουν ή να εξοικειωθούν (όσοι αγνοούν) με τις πρακτικές διαδικασίες αντιγραφής και αποθήκευσης αρχείων από διάφορα ψηφιακά μέσα στον υπολογιστή. Τέλος, να συνεχίσουν την εξάσκηση που ξεκίνησαν την προηγούμενη ώρα στο πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου.

Η τρίτη διδακτική ώρα εκτυλίσσεται στο Εργαστήριο Πληροφορικής κι αρχίζει με την ανάγνωση των κειμένων, που αναφέρονται στην εξόρμηση, την επίδειξη του

ψηφιακού υλικού και την αποθήκευσή του στην κεντρική μονάδα του καθηγητή, ώστε όλοι οι υπολογιστές (και κατ'επέκταση όλες οι ομάδες) να έχουν πρόσβαση σε αυτό. Στη συνέχεια οι μαθητές αναδιοργανώνονται σε τρεις ομάδες των 8-9 ατόμων, οι οποίες λαμβάνουν το όνομα της ομάδας τους ανάλογα με την εργασία που εκπονούν. Κάθε μία από αυτές αποτελείται από 3 υποομάδες των 2-3 μαθητών. Οι μαθητές πρόκειται να λειτουργήσουν ως διαφημιστές της κωμόπολης στην οποία εδρεύει το γυμνάσιό τους. Η πρώτη ομάδα αναλαμβάνει τη δημιουργία μίας αφίσας, η δεύτερη μίας παρουσίασης και η τρίτη μίας συντομότερης ταινίας, που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί ως τηλεοπτική διαφήμιση. Ειδικότερα για τη δημιουργία της αφίσας το ερώτημα στο οποίο καλούνται να απαντήσουν όλοι είναι: «πώς μπορεί να δημιουργηθεί μια αφίσα, όταν δεν υπάρχει η δυνατότητα ενός ειδικού λογισμικού παρά μόνο τα γνωστά προγράμματα επεξεργασίας κειμένου, παρουσίασης και το windows movie maker;» Μόλις δοθεί η απάντηση ότι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου μπορεί να εξυπηρετήσει στη δημιουργία αφίσας, οι ομάδες ξεκινούν, ακολουθώντας τις οδηγίες των δύο φύλλων εργασίας (το ένα είναι κοινό για όλους και δίνει οδηγίες και διευκρινήσεις) που βρίσκονται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή τους. Συνεργάζονται για την τελική μορφή των εργασιών τους και γράφουν σύντομα κειμενάκια και τίτλους ή αναζητούν το υλικό τους: α) στο ψηφιακό υλικό που συγκεντρώθηκε από τις προηγούμενες ώρες και β) σε ιστοσελίδες του διαδικτύου. Συνθέτουν τις εργασίες (αφίσα, παρουσίαση και ταινία) με τη διαδικασία της αντιγραφής και επικόλλησης, φροντίζοντας να μην αντιγράψουν κείμενα που δε συνέθεσαν οι ίδιοι. Τα κείμενα και τους τίτλους τα γράφουν οι ομάδες. Κάθε ομάδα αποθηκεύει την εργασία της στο οικείο αρχείο π.χ. αρχείο αφίσας.

Στόχος της τρίτης ώρας είναι οι μαθητές να βελτιώσουν τις επιδόσεις τους στην εφαρμογή του προγράμματος Επεξεργασίας Κειμένου και Ζωγραφικής (για τρίτη συνεχόμενη ώρα) και να εξασκηθούν ή να εξοικειωθούν, (όσοι τα αγνοούν) στην πλοήγηση στο Διαδίκτυο και στο πρόγραμμα Παρουσίασης και Windows Movie Maker.

Κατά τη διάρκεια της τέταρτης και τελευταίας διδακτικής ώρας οι ομάδες παρουσιάζουν τις εργασίες τους σε αίθουσα διδασκαλίας με διαδραστικό πίνακα. Αποτιμούν το έργο το δικό τους και των συμμαθητών τους. Αναρτούν τις εργασίες τους και ό,τι άλλο θεωρηθεί σκόπιμο (αξιολογικές κρίσεις για το έργο των τριών ομάδων, κείμενα και ψηφιακό υλικό -μόνον οι φωτογραφίες ή τα βίντεο που δεν παρουσιάζουν τα πρόσωπα των μαθητών) στο ιστολόγιο του μαθήματος.

### **Ο ρόλος της καθηγήτριας**

- Καθοδηγεί
- Επεξηγεί γλωσσικούς όρους και γενικότερα διαφωτίζει
- Συντονίζει και ενθαρρύνει τους μαθητές κατά την ώρα της δράσης τους.
- Συνεργάζεται μαζί τους και ενισχύει το πνεύμα ομαδικότητας και συμβιβασμού κυρίως στις περιπτώσεις έντασης και έλλειψης συνεννόησης στα πλαίσια των ομάδων.
- Υποστηρίζει την εκδήλωση πρωτοβουλίας, αναδεικνύει τις πρωτότυπες ιδέες των μαθητών, επαινεί ακόμη και ημιτελείς ή δειλές προσπάθειες
- Προάγει το κριτικό πνεύμα των μαθητών μέσω ερωτήσεων ιδιαίτερα κατά την παραγωγή λόγου της παραγράφου και την επιλογή του υλικού για τη σύνθεση των εργασιών

- Συνδέει τα ευρήματα των μαθητών με γεγονότα ιστορικά και καθημερινά διευκολύνοντας με τον τρόπο αυτό τη διαδικασία της ανακάλυψης
- Επιλύει απορίες σχετικά με τη χρήση του υπολογιστή (πληκτρολόγηση και μορφοποίηση κειμένου, χρήση προγραμμάτων π.χ. λογισμικού παρουσίασης κλπ)

### **Ο ρόλος των μαθητών**

Οι μαθητές εργάζονται σε διάφορα επίπεδα.

- Επικοινωνούν
- Διαμορφώνουν και αναδιαμορφώνουν ομάδες ανάλογα με τις απαιτήσεις των φύλλων εργασίας.
- Ανταλλάσσουν σκέψεις.
- Μοιράζονται ρόλους (π.χ. κάποιος κρατά τις σημειώσεις, άλλος πληκτρολογεί κλπ), αυτοσχεδιάζουν.
- Επιμερίζουν το έργο της εξερεύνησης ιστοσελίδων.
- Επιλέγουν κι ερμηνεύουν το συγκεντρωμένο υλικό
- Συνδημιουργούν πολυτροπικά κείμενα, αφίσσα, παρουσίαση και ολιγόλεπτη ταινία και συμμετέχουν σε διάφορες άλλες δημιουργικές δραστηριότητες.
- Κρίνουν και επαινούν το έργο των συμμαθητών τους
- Παρουσιάζουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους στην τάξη και το αναρτούν σε ιστολόγιο.

### **Αξιολόγηση**

Η αξιολόγηση δε θα περιοριστεί στις ομάδες συνολικά, αλλά θα διευρυνθεί και σε κάθε μαθητή ατομικά. Στην αξιολόγηση των ομάδων θα συμμετέχουν και οι μαθητές με συζήτηση υποβοηθούμενοι από τα παρακάτω ερωτήματα:

α) Έχουν δοθεί εργασίες που καλύπτουν πλήρως τα ζητούμενα;

β) Συνεργάστηκαν και πρόσφεραν από κοινού όλοι οι μαθητές στην ομάδα τους;

γ) Αξιοποίησαν αποτελεσματικά το υλικό τους και τις δυνατότητες των διάφορων ψηφιακών μέσων και του ηλεκτρονικού υπολογιστή;

Η αξιολόγηση των μαθητών θα γίνεται αποκλειστικά από την καθηγήτρια στο πέρας κάθε διδακτικής ώρας. Πέραν των γνωστικών θα δοθεί έμφαση στους παιδαγωγικούς στόχους, ενώ για την επίτευξη των τεχνολογικών στόχων θα ληφθεί πολύ σοβαρά υπόψη η πρόσβαση που έχει κάθε μαθητής σε ηλεκτρονικό υπολογιστή και διαδίκτυο στο σπίτι του και επομένως οι αυξημένες του δυνατότητες να έχει εξασκηθεί σε διάφορα προγράμματα (π.χ. επεξεργασίας κειμένου κ.ά.). Είναι αυτονόητο ότι για τους λιγότερο ευνοημένους οικονομικά μαθητές θα επιβραβευθεί κυρίως η συμμετοχή στη διαδικασία και όχι τόσο η αποτελεσματικότητά τους.

## **7. Φύλλα Εργασίας**

### **1η διδακτική ώρα**

#### Κοινές οδηγίες για όλες τις ομάδες

Παρακολουθούμε προσεκτικά την παρουσίαση με τίτλο: «Η Αξιούπολη και οι ομορφιές της» και ανάλογα με την ομάδα στην οποία ανήκουμε, κρατούμε σημειώσεις στο τετράδιό μας με τις οποίες στη συνέχεια απαντούμε στο ερωτηματολόγιο που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας.



**Ερωτηματολόγιο 1<sup>ης</sup> ομάδας:**

1. Σε ποιο ή ποια από τα τρεις τύπους κειμένου (περιγραφή, αφήγηση, επιχειρηματολογία), που διδαχθήκαμε ως τώρα, ανήκει το κείμενο που συνοδεύει τις διαφάνειες του λογισμικού παρουσίασης;
2. Δικαιολογούμε την απάντηση της πρώτης ερώτησης λαμβάνοντας υπόψη: τα ρήματα, το χρόνο τους, την παρουσία των επιθέτων και την πορεία εξέλιξης του κειμένου.
3. Πώς χαρακτηρίζεται τη γλώσσα και το ύφος του κειμένου της παρουσίασης (για την απάντησή σας λαμβάνετε υπόψη το λεξιλόγιο, τη σύνταξη, τον αριθμό και το είδος των επιθέτων και την περιγραφή).

**Ερωτηματολόγιο 2<sup>ης</sup> ομάδας:**

1. Πώς χαρακτηρίζεται το κείμενο ως προς το περιεχόμενό του (π.χ. παραμύθι, διαφημιστικό, ταξιδιωτικό κείμενο κ.ά.) και γιατί;
2. Ποια επιμέρους θέματα απασχόλησαν τη δημιουργό της παρουσίασης;
3. Ποια εντύπωση προκαλούν οι εικόνες της παρουσίασης και γιατί;

**Ερωτηματολόγιο 3<sup>ης</sup> ομάδας:**

1. Κρίνεται ικανοποιητική η παρουσίαση των αξιοθέατων της πόλης της Αξιούπολης;
2. Καλύπτεται πλήρως η ιστορική πορεία, η πολιτισμική, αθλητική και πνευματική δραστηριότητα της πόλης; Αν όχι, τι θα μπορούσε να προστεθεί και γιατί;
3. Είναι πλήρεις οι παρεχόμενες χρηστικές πληροφορίες (δηλ. πληροφορίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για κάποιο σκοπό, στην παρούσα περίπτωση για κάποιον ξένο που επιθυμεί να επισκεφθεί την Αξιούπολη) ή θα μπορούσαν να υπάρχουν περισσότερες και ποιες;

**Ερωτηματολόγιο 4<sup>ης</sup> ομάδας:**

1. Ποια συναισθήματα σας προκάλεσε η παρακολούθηση της παρουσίασης και γιατί;
2. Από την παρουσίαση που παρακολουθήσατε, ποιες συμπεραίνετε ότι είναι οι επαγγελματικές του τοπικού πληθυσμού;
3. Ποιες οι ερασιτεχνικές ενασχολήσεις τους;

**Ερωτηματολόγιο 5<sup>ης</sup> ομάδας:**

1. Ποιοι οικονομικές, περιβαλλοντικές ή πολιτισμικές δράσεις θα μπορούσαν κατά τη γνώμη σας να αναπτυχθούν αξιοποιώντας τις ευκαιρίες που παρέχει η πόλη και η περιοχή;
2. Σε ποιες από αυτές τις καλές δράσεις θα μπορούσε το γυμνάσιο Αξιούπολης να συμμετάσχει, ώστε να προβάλλει την πόλη του και να συμβάλει στην πρόοδο της;
3. Με ποιους τοπικούς ή υπερτοπικούς φορείς (δήμο, εκκλησία, πολιτιστικούς συλλόγους, άλλα εκπαιδευτικά ιδρύματα, ραδιοφωνικούς και τηλεοπτικούς σταθμούς) θα μπορούσε να συνεργαστεί το γυμνάσιο Αξιούπολης προκειμένου να υλοποιήσει αυτές τις καλές δράσεις;

**Κοινή δραστηριότητα για όλες τις ομάδες**

Καταγράφουμε σε συνεχές κείμενο παραγράφου 80-100 λέξεων τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου της ομάδας μας σε λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου. Προσέχουμε ιδιαίτερα τη διατήρησης της δομής της παραγράφου (θεματική πρόταση, λεπτομέρειες ή σχόλια και κατακλείδα) και παράλληλα την ορθή επιλογή των συνδετικών λέξεων μεταξύ των νοημάτων. Εμπλουτίζουμε το κείμενό μας με εικόνες, σκίτσα κλπ που θα επιλέξουμε από το διαδίκτυο ή και με κάποια ζωγραφιά που θα φιλοτεχνήσουμε με χρήση του προγράμματος Ζωγραφικής. Φροντίζουμε να δώσουμε έμφαση σε όσα σημεία του κειμένου κρίνουμε σκόπιμο με την κατάλληλη

μορφοποίηση (π.χ έντονη γραφή, υπογράμμιση, επιλογή διαφορετικών χρωμάτων για τον τίτλο και κάποιες λέξεις, που κρίνουμε ως σημαντικές). Αποθηκεύουμε το κείμενό μας σε αρχείο με τον τίτλο: «Πρώτη Ομάδα», «Δεύτερη Ομάδα» κλπ ανάλογα με την ομάδα στην οποία ανήκουμε, και το αρχείο σε φάκελο με τον τίτλο: «Τα αξιοθέατα της πόλης μας» που θα δημιουργήσουμε στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας

## **2η διδακτική ώρα**

### **Φύλλο δράσης ομάδας του Μουσείου Φυσικής Ιστορίας.**

Αρχικά φωτογραφίζουμε τα πιο ενδιαφέροντα σημεία του Μουσείου (το εξωτερικό του κτιρίου που είναι πρώην εκπαιδευτικό ίδρυμα, τα πιο σπάνια εκθέματα κλπ). Στη συνέχεια παίρνουμε συνέντευξη από την υπάλληλο του μουσείου η οποία θα κάνει και μία σύντομη ξενάγηση στο χώρο. Το ακόλουθο ερωτηματολόγιο, χωρίς να είναι δεσμευτικό, μπορεί να μας βοηθήσει:

1. Τι γνωρίζετε για το κτίριο του Μουσείου (χρόνος οικοδόμησης και αρχική χρήση του κτιρίου, χρόνος μετατροπής του σε μουσειακό χώρο κ.ά.);
2. Ποια ορυκτά και ποια πετρώματα από όσα εκθέματα φιλοξενούνται στο Μουσείο είναι τα πιο σπάνια και ποια τα κυριότερα χαρακτηριστικά τους;
3. Ποια εκθέματα του Μουσείου βρέθηκαν στον ελλαδικό χώρο και γενικά ποια ορυκτά και πετρώματα υπάρχουν στην Ελλάδα;

### **Φύλλο δράσης ομάδας της λαϊκής αγοράς.**

Αρχικά φωτογραφίζουμε τα πιο ενδιαφέροντα σημεία της λαϊκής αγοράς (όπως τους πιο περιποιημένους πάγκους με άφθονα προϊόντα). Φροντίζουμε με τις φωτογραφίες να καλύψουμε όσο το δυνατό μεγαλύτερο εύρος των προσφερόμενων αγαθών. Στη συνέχεια παίρνουμε συνέντευξη από πωλητές και αγοραστές. Το ακόλουθο ερωτηματολόγιο, χωρίς να είναι δεσμευτικό, μπορεί να μας βοηθήσει:

1. Ποια είναι η γνώμη σας για τη λαϊκή της Αξιούπολης σε σύγκριση με άλλες αγορές στις οποίες εργάζεστε (μέγεθος αγοράς, ποικιλία προϊόντων, προσέλευση αγοραστών, δυνατότητες βελτίωσης);
2. Γιατί επιλέγετε τη λαϊκή της Αξιούπολης για τις αγορές σας (τιμές, ποιότητα και ποικιλία αγαθών, δυνατότητες βελτίωσης);
3. Θυμάστε κάποιο περιστατικό που συνέβη εδώ και σας εντυπωσίασε ή παρατηρείτε κάποιες αλλαγές με το πέρασμα του χρόνου;

### **Φύλλο δράσης ομάδας του Αγίου Δημητρίου.**

Αρχικά φωτογραφίζουμε επικεντρώνοντας την προσοχή μας στα σημεία της πρόσοψης και του εσωτερικού διακόσμου που τονίζουν την παλαιότητα του ναού. Μετά τη σύντομη ξενάγηση από τον εφημέριο παίρνουμε συνέντευξη χρησιμοποιώντας το ακόλουθο ερωτηματολόγιο, το οποίο χωρίς να είναι δεσμευτικό, μπορεί να μας βοηθήσει:

1. Ποιες τακτικές δραστηριότητες αναπτύσσει η τοπική εκκλησία (λειτουργία κατηχητικών, εορτασμός θρησκευτικών εορτών με έκθεση εργοχείρων κ.ά.);
2. Ποιες έκτακτες δραστηριότητες αναπτύσσει η τοπική εκκλησία με αφορμή την παρούσα οικονομική κατάσταση της περιοχής (συγκέντρωση και διανομή τροφίμων και άλλων ειδών ανάγκης σε λιγότερο ευνοημένους ενορίτες κ.ά.);
3. Είναι ικανοποιητική η συμμετοχή του πληθυσμού στο κάλεσμα της εκκλησίας;

### **Φύλλο δράσης ομάδας της Παναγίας Άξιον Εστί.**

Αρχικά φωτογραφίζουμε τα πιο ενδιαφέροντα σημεία της αξιόλογης εξωτερικής αρχιτεκτονικής και του ιδιαίτερης αγιογράφησης του ναού. Μετά τη σύντομη ξενάγηση από τον εφημέριο παίρνουμε συνέντευξη χρησιμοποιώντας το ακόλουθο ερωτηματολόγιο, το οποίο χωρίς να είναι δεσμευτικό, μπορεί να μας βοηθήσει:

1. Ποιος είναι ο σκοπός της αγιογράφησης (της φιλοτέχνησης των ναών και γενικά θρησκευτικών θεμάτων) ενός ναού και ποια τα θέματά του;
2. Με ποιον τρόπο αποδίδονται οι μορφές στην παραδοσιακή αγιογράφηση και γιατί συμβαίνει αυτό;
3. Ποιες διαφορές παρουσιάζει η αγιογράφηση του ο νέου ναού της Παναγίας Άξιον Εστί σε σύγκριση με αυτή του παλαιού ναού του Αγίου Δημητρίου;

### **Φύλλο δράσης ομάδας της κεντρικής πλατείας.**

Αρχικά φωτογραφίζουμε το πιο ενδιαφέρον σημείο της κεντρικής πλατείας, που φιλοξενεί το ηρώο της πόλης, προσπαθώντας να τονίσουμε τις λεπτομέρειές του. Στη συνέχεια παίρνουμε συνέντευξη από περαστικούς πολίτες. Το ακόλουθο ερωτηματολόγιο, χωρίς να είναι δεσμευτικό, μπορεί να μας βοηθήσει:

1. Τι γνωρίζετε για το μνημείο της πλατείας (χρόνος κατασκευής, φορέας που έλαβε την πρωτοβουλία να το στήσει κ.ά.);
2. Τι γνωρίζετε για το γεγονός προς τιμήν του οποίου στήθηκε το συγκεκριμένο μνημείο;
3. Εσείς οι ίδιοι ενδιαφερθήκατε ποτέ να πληροφορηθείτε για το ηρώο πριν τη σημερινή δράση; Αν όχι, γιατί;

### **Κοινή δραστηριότητα για όλες τις ομάδες**

Καταγράφουμε σε συνεχές κείμενο παραγράφου 80-100 λέξεων τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου μας σε λογισμικό Επεξεργασίας Κειμένου. προσέχοντας ιδιαίτερα τη διατήρησης της δομής της παραγράφου και παράλληλα την ορθή επιλογή των συνδεδειγμένων λέξεων

Στην παράγραφο: α) αφηγούμαστε συνοπτικά σε κάποιο φιλικό μας πρόσωπο την εμπειρία από τη συμμετοχή με την ομάδα μας στην εξόρμηση και

β) καταγράφουμε τις πληροφορίες που συγκεντρώσαμε

Μπορούμε να εμπλουτίσουμε τις απαντήσεις μας αναζητώντας περαιτέρω πληροφορίες στο διαδίκτυο για τα ακόλουθα θέματα: «ελληνικά ορυκτά και πετρώματα», «λαϊκή αγορά», «αγιογράφηση ορθόδοξου ναού», «Μάχη του Σκρα».

Επίσης αντιγράφουμε εικόνες, σκίτσα κλπ που θα επιλέξουμε από το διαδίκτυο ή κάποια ζωγραφιά που θα φιλοτεχνήσουμε με χρήση του προγράμματος Ζωγραφικής. Φροντίζουμε να δώσουμε έμφαση σε όσα σημεία του κειμένου κρίνουμε σκόπιμο με την κατάλληλη μορφοποίηση (π.χ έντονη γραφή, υπογράμμιση, επιλογή διαφορετικών χρωμάτων για τον τίτλο και κάποιες λέξεις, που κρίνουμε ως σημαντικές). Αποθηκεύουμε το κείμενό μας σε αρχείο με τίτλο το όνομα της ομάδας μας και το αρχείο σε φάκελο με τον τίτλο: «Εξόρμηση στην Αξιούπολη» που θα δημιουργήσουμε στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας

### **3η διδακτική ώρα**

#### **Φύλλο εργασίας ομάδας διαφημιστικής αφίσας**

Δημιουργούμε μια διαφημιστική αφίσα (κάνοντας χρήση του προγράμματος Επεξεργασίας Κειμένου) με θέμα: «Τι μπορεί να προσφέρει η Αξιούπολη»

α) σε έναν εκδρομέα, β) σε έναν επισκέπτη λίγων ημερών;»

### **Φύλλο εργασίας ομάδας διαφημιστικής παρουσίασης**

Δημιουργούμε μια διαφημιστική παρουσίαση (κάνοντας χρήση του προγράμματος Παρουσίασης) με θέμα: «Τι μπορεί να προσφέρει η Αξιούπολη:

α) σε έναν εκδρομέα, β) σε έναν επισκέπτη λίγων ημερών;»

Η παρουσίαση θα φιλοξενεί **ως πέντε διαφάνειες με τουλάχιστον δύο φωτογραφίες στην κάθε μία ή με κάποιο βίντεο από το διαδίκτυο ή το υπάρχον ψηφιακό υλικό** (με χρήση του προγράμματος αποθήκευσης αρχείων video)

### **Φύλλο εργασίας ομάδας διαφημιστικής ταινίας**

Δημιουργούμε μια διαφημιστική ταινία (κάνοντας χρήση των προγραμμάτων αποθήκευσης αρχείων video και ήχου (mp3) με θέμα: «Τι μπορεί να προσφέρει η Αξιούπολη:

α) σε έναν εκδρομέα, β) σε έναν επισκέπτη λίγων ημερών;»

Η ταινία θα φιλοξενεί **τουλάχιστον δέκα διαφάνειες και θα περιλαμβάνει κάποιο βίντεο από το διαδίκτυο ή το υπάρχον ψηφιακό υλικό**

Κοινές οδηγίες για όλες τις ομάδες

Πηγές εύρεσης του υλικού:

α) η παρουσίαση που παρακολουθήσαμε την πρώτη ώρα. (μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις φωτογραφίες και ιδέες από τα κείμενα),

β) το συνολικό ψηφιακό υλικό από την εξόρμηση της δεύτερης ώρας,

γ) τα κείμενα που καταγράψαμε και

δ) ιστοσελίδες του διαδικτύου. Πληκτρολογούμε στο google: «Αξιούπολη» (<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%91%CE%BE%CE%B9%CE%BF%CF%8D%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B7>.) και αναζητούμε την ιστοσελίδα της πόλης και ό,τι άλλο σχετικό κρίνουμε χρήσιμο. ΠΡΟΣΟΧΗ: Μπορούμε να πάρουμε εικόνες, φωτογραφίες, λέξεις μα δεν μπορούμε να αντιγράψουμε π.χ. κείμενα ολόκληρα από την ιστοσελίδα ή ολόκληρες διαφάνειες από την παρουσίαση!

Οδηγίες υλοποίησης της εργασίας.

Συζητούμε, όλα τα μέλη της ομάδας, για να καταλήξουμε:

α) στη θεματολογία,

β) στην τελική εικόνα και

γ) στον τίτλο της

Επίσης αντιγράφουμε εικόνες, σκίτσα κλπ που θα επιλέξουμε από το διαδίκτυο ή κάποια ζωγραφιά που θα φιλοτεχνήσουμε με χρήση του προγράμματος Ζωγραφικής. Φροντίζουμε να δώσουμε έμφαση σε όσα σημεία του κειμένου κρίνουμε σκόπιμο με την κατάλληλη μορφοποίηση (π.χ έντονη γραφή, υπογράμμιση, επιλογή διαφορετικών χρωμάτων για τον τίτλο και κάποιες λέξεις, που κρίνουμε ως σημαντικές). Αποθηκεύουμε το κείμενό μας σε αρχείο με τίτλο το όνομα της ομάδας μας και το αρχείο σε φάκελο με τον τίτλο: «Διαφημιστική προβολή της Αξιούπολης» που θα δημιουργήσουμε στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας

Χρήσιμη συμβουλή για την υποομάδα σύνταξης κειμένου

Δυσκολευόμαστε να επινοήσουμε κάποιον τίτλο; Κανένα πρόβλημα! Γράφουμε κάποιο πλαγιότιτλο από τις παραγράφους που συνοδεύουν το υλικό μας.

### **4η διδακτική ώρα**

Κοινή δραστηριότητα για όλες τις ομάδες

Παρουσιάζουμε τις εργασίες μας στην ολομέλεια της τάξης με χρήση του διαδραστικού πίνακα. Επιλέγουμε ό,τι θεωρούμε σημαντικό από το υλικό και τις εργασίες μας. Αναρτούμε το επιλεγμένο υλικό) στο ιστολόγιο του μαθήματος.

### 8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες – επέκταση

Σε περίπτωση που παραμείνει κάποιος ελεύθερος χρόνος πριν το πέρας της διδασκαλίας προτείνεται στους μαθητές η ανώνυμη συμπλήρωση του ακόλουθου πίνακα με ένα Χ στις απαντήσεις με τις οποίες συμφωνούν. Πρόκειται για ερωτηματολόγιο που μπορεί να αξιοποιηθεί από την καθηγήτρια για την αξιολόγηση του σεναρίου συνολικά και για τη δημιουργία μελλοντικών σεναρίων τύπου project:

	Καθόλου	Λίγο	Μέτρια	Αρκετά	Πολύ	Πάρα πολύ
1. Οι στόχοι του μαθήματος ήταν σαφείς						
2. Οι οδηγίες των φύλλων εργασίας ήταν σαφείς						
3. Οι δραστηριότητες των φύλλων εργασίας ήταν εύκολες						
4. Οι δραστηριότητες των φύλλων εργασίας ήταν πολλές						
5. Υπήρχε σύνδεση με άλλα μαθήματα						
6. Η βοήθεια από την καθηγήτρια ήταν ικανοποιητική						
7. Η υποστήριξη από την καθηγήτρια ήταν ικανοποιητική						
8. Συνεργάστηκα ικανοποιητικά με τους συμμαθητές μου						
9. Εξασκήθηκα στην εξαγωγή πλαγιότιπλων από παραγράφους						
10. Ανταποκρίθηκα ικανοποιητικά σε όσα μου ζητούσαν τα φύλλα εργασίας						
11. Τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας μου ανταποκρίθηκαν σε όσα ζητούσαν τα φύλλα εργασίας						
12. Εξασκήθηκα στη χρήση διάφορων λογισμικών π.χ word						
13. Είμαι ικανοποιημένος /η από τις εργασίες που υλοποίησε η ομάδα μου.						
17. Το μάθημα της νέας ελληνικής γλώσσας μου φαίνεται τώρα πιο ενδιαφέρον						

## 9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Βαϊνά, Μ., (1996) «Μέθοδος Project: μια πρόκληση για το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα», Νέα Παιδεία, 20, 77-88

Δάσιου, Ό., (2006) *Εξωδιδασκτικά προγράμματα και σχολική ατμόσφαιρα (Το ερευνοκεντρικό – μαθητοκεντρικό – παιδοκεντρικό «παράδειγμα» του 6<sup>ου</sup> Γυμνασίου Κατερίνης)*, Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη

Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Τεύχος 1: Γενικό μέρος, Β' έκδοση, Πάτρα, 2011

Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, Τεύχος 3: Κλάδος ΠΕ02, Πάτρα, 2010

Θεοφιλίδης, Χ., (1997) *Διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας*, Αθήνα: Γρηγόρης

Κανάκης, Ι.Ν., (1987). *Η οργάνωση της διδασκαλίας-μάθησης με ομάδες εργασίας: θεωρητική θεμελίωση και πρακτική εφαρμογή*. Αθήνα: Γρηγόρης

Κουτσογιάννης Δ., Αλεξίου Μ., (2012) *Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*, Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, Υπουργείο Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης Και Θρησκευμάτων

Ματσαγγούρας, Η., (2002) *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*, Αθήνα: Γρηγόρης Παπαδημητρίου, Α., *Επικοινωνισμός* Ανακτήθηκε στις 18 Φεβρουαρίου 2014 από τη διεύθυνση <http://users.sch.gr/aparadim/autosch/schcan/education/constructivism.htm>

Πηγιάκη, Π., (1999) *Προετοιμασία, σχεδιασμός και αξιολόγηση της διδασκαλίας*. Αθήνα: Γρηγόρης

Ταρατόρη-Τσαλκατίδου, Ε., (2003) *Η μέθοδος project στη θεωρία και στην πράξη*, Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη

Χρυσαιφίδης, Κ., (1998) *Βιωματική επικοινωνιακή διδασκαλία: η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg

Frey, K., (1986) *Η Μέθοδος Project: μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη/μτφ. Κ. Μάλλιου*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το σενάριο που προηγήθηκε αποτελεί μια δυναμική μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση στο μάθημα της Νέας Ελληνικής Γλώσσας. Για το λόγο αυτό απαιτεί ένα συνδυασμό σύγχρονων στοιχείων διδασκαλίας, η σύλληψη, η κατάστρωση και η υλοποίηση της οποίας δε θα μπορούσαν ποτέ να επιτευχθούν, χωρίς την καταλυτικής σημασίας εμπλοκή και αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών. Από την πλευρά μου η προσπάθεια ήταν κοπιώδης όμως και η ηθική ανταμοιβή ήταν ανάλογα υψηλή επειδή Στο τμήμα που εφαρμόστηκε (σε μια πιο αρχική μορφή του) η συμμετοχή των μαθητών ήταν καθολική, το ενδιαφέρον εντονότατο και το τελικό προϊόν –σε ορισμένες περιπτώσεις- πολύ ενδιαφέρον αποτελώντας το ελπιδοφόρο πρωτόλειο λαμπρών μελλοντικών εργασιών που βασίστηκαν εξ ολοκλήρου στη χρήση ψηφιακών μέσων. Οι τεχνολογικοί και γνωστικοί στόχοι επιτεύχθηκαν περισσότερο ίσως από τους παιδαγωγικούς και όλοι οι συμμετέχοντες διαπιστώσαμε ότι η μάθηση μπορεί να είναι εύκολη, απροσδόκητη και σε κάποιες στιγμές της συναρπαστική. Η εμπειρία της υλοποίησης του σεναρίου αύξησε σε ανέλπιστο βαθμό την εμπιστοσύνη μου στις Νέες Τεχνολογίες ως εργαλεία ουσιαστικής σημασίας στη διαδικασία της μάθησης και

δίδαξε στους μαθητές μου την εντυπωσιακά υψηλή χρηστική αξία τους. Τέλος, βοήθησε και εμένα και αυτούς να δομήσουμε σχέση εμπιστοσύνης και σεβασμού μεταξύ μας και σε εμένα πρόσφερε την ευκαιρία να κερδίσω την εκτίμηση των μαθητών μου, την οποία απολαμβάνω δυο χρόνια μετά ακόμη μέχρι και σήμερα.