

«Κόμικ: μια ευκαιρία για τη διαχείριση φακέλων»

Ιωσηφίδου Μαρία¹, Πόρποδα Αριάδνη², Τζιμόπουλος Νίκος³

¹ Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, Δημοτικό Σχολείο Ποσειδωνίας
miosifid@sch.gr

² Εκπαιδευτικός Πληροφορικής, 4^ο Δημοτικό Σχολείο Ερμούπολης
aporpoda@yahoo.com

³ Υπεύθυνος ΚΕ.ΠΛΗ.ΝΕ.Τ. Κυκλάδων
ntzimop@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο σενάριο αυτό παρουσιάζουμε τη διδασκαλία που αφορά τη διαχείριση φακέλων από τους μαθητές των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού. Λαμβάνοντας υπόψη ότι για τους μαθητές της ηλικίας αυτής είναι πολύ σημαντικό η διαδικασία που ακολουθείται να έχει θεμέλια στις εμπειρίες τους και στις ανάγκες έκφρασής τους, επιλέξαμε ως αρχική ιδέα την υλοποίηση ενός κόμικ με επεξεργαστή κειμένου όπου γίνεται απαραίτητη και η χρήση φακέλων. Το άνοιγμα προϋπαρχόντων φακέλων, η δημιουργία νέων και η αποθήκευση σε συγκεκριμένο φάκελο είναι θέματα που απασχολούν τους μαθητές μέσα από μία ευχάριστη δημιουργία μιας ιστορίας με κόμικ.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Φάκελοι, αποθήκευση, κόμικ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι μαθητές του Δημοτικού σχολείου χρειάζεται να ασκηθούν στη άνοιγμα και στη δημιουργία φακέλων. Επίσης χρειάζεται να αποθηκεύουν σε συγκεκριμένο χώρο. Αυτά όλα δεν μπορούν να γίνουν με μια επίδειξη ή έστω με μια απλή σειρά οδηγιών. Οι μαθητές θα οδηγηθούν στη διαχείριση φακέλων μέσα από την ανάγκη. Με αφορμή τη δημιουργία κόμικ οι μαθητές θα χρειασθεί να βρουν έτοιμες φιγούρες κόμικ οι οποίες είναι αποθηκευμένες μέσα σε φακέλους.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- 1. Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Κόμικ – Μια ευκαιρία για τη διαχείριση φακέλων
- 2. Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** Το εκπαιδευτικό σενάριο υπολογίζεται να διαρκέσει 4 διδακτικές ώρες: μία διδακτική ώρα ώστε να γίνει επίδειξη ενός έτοιμου κόμικ από τον εκπαιδευτικό, οι μαθητές ανά ομάδες να σκεφθούν την ιστορία τους και να την καταγράψουν στο χαρτί, άλλες 2 ώρες για την ψηφιακή καταγραφή του κόμικ, τη δημιουργία φακέλου και την αποθήκευση στο συγκεκριμένο φάκελο. Την 4^η ώρα κάθε ομάδα προβάλλει το κόμικ που δημιούργησε και συζητούνται στην ολομέλεια της τάξης τα προβλήματα που αντιμετώπισε. Επίσης, καταγράφεται το πληρέστερο κόμικ.

3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις

Το παρόν σενάριο εντάσσεται στο μάθημα Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στο Ολοήμερο Δημοτικό σχολείο με Ενιαίο Αναμορφωμένο Πρόγραμμα και αφορά μαθητές της Δ' τάξης. Για την Δ' τάξη και από τη θεματική Ενότητα: Γνωρίζω τον υπολογιστή, επικεντρωνόμαστε στο Σύστημα διαχείρισης αρχείων και φακέλων. Στις ενδεικτικές δραστηριότητες αναφέρεται: Οι μαθητές με τη χρήση λογισμικού εφαρμογών (π.χ. ζωγραφικής ή κειμενογράφου) δημιουργούν, αποθηκεύουν (αποθήκευση, αποθήκευση ως) και ανακτούν (ανοίγουν) αρχεία. Τέλος, χρησιμοποιούν τα αρχεία που έχουν δημιουργήσει και εξοικειώνονται στη διαχείριση φακέλων και αρχείων.

Οι μαθητές γνωρίζουν γραφή και ανάγνωση με σχετική άνεση. Οι μαθητές γνωρίζουν να επιλέγουν ένα κείμενο και να αλλάζουν το μέγεθος και το χρώμα των γραμμάτων. Επίσης, γνωρίζουν πώς αλλάζουμε μέγεθος σε μια εικόνα και πώς την μετακινούμε. Δεν έχουν τίποτα υπόψη τους από διαχείριση πινάκων και σ' αυτό το σημείο θα επεμβαίνει ο εκπαιδευτικός. Όσον αφορά την αποθήκευση, γνωρίζουν μόνο ότι χρειάζεται να αποθηκεύουμε κάτι για να το ξαναβρούμε.

Οι μαθητές δεν γνωρίζουν την αξία των φακέλων και δεν τους χρησιμοποιούν. Από την εμπειρία γνωρίζουμε ότι η δυσκολία που ενδεχομένως θα συναντήσουμε είναι ότι μερικοί μαθητές θεωρούν α) ότι ένα κλικ στο εικονίδιο της δισκέτας αρκεί (δεν σε νοιάζει πού αποθηκεύεις ή μάλλον αποθηκεύεις κάπου στον υπολογιστή, β) ότι αποθηκεύεις κάτι όταν έχεις οριστικά τελειώσει, και γ) ότι οι μοναδικοί φάκελοι είναι *Τα έγγραφά μου* ή αντίστοιχα *Οι εικόνες μου*.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός:

Οι μαθητές να καταγράψουν στο χαρτί μια δική τους ιστορία και να τη μεταφέρουν ως κείμενο και ως εικόνες στη δομή ενός κόμικ χρησιμοποιώντας φακέλους.

Στόχοι:

α. Γνωστικοί: να συντάσσουν σωστά μικρά κείμενα, να συσχετίζουν κείμενα και εικόνες, να γράψουν μικρά κείμενα μέσα σε σχήματα, να διαμορφώνουν με μία αισθητική έτοιμα σχήματα, να δημιουργούν δικούς τους φακέλους, να μάθουν να επιλέγουν μέσα από φακέλους, να αποθηκεύουν σε συγκεκριμένο φάκελο κι όχι τυχαία.

β. Δεξιότητες: να σχεδιάζουν μια ιστορία, να αποκτήσουν ευχέρεια στην πληκτρολόγηση, να «κινούνται» εύκολα ανάμεσα στο αρχείο τους και σε φακέλους, να διορθώνουν λάθη στα κείμενα (με έμφαση στα ορθογραφικά), να οργανώνουν την ιστορία τους ώστε να χωρέσει σε συγκεκριμένα όρια.

γ. Στάσεις – Αξίες: να αποδέχονται τη γνώμη του άλλου στην ομάδα και σε περίπτωση αντιδικίας να επιζητούν λύση, να αναγνωρίσουν την αξία της καταγραφής μιας περίληψης της ιστορίας που πρόκειται να γράψουν στον υπολογιστή, να αντιληφθούν τη σχέση του γραπτού λόγου και της ψηφιακής καταγραφής του, να διερωτώνται κατά την αποθήκευση ώστε

να αποθηκεύουν στοχευμένα εκεί που θέλουν κι όχι τυχαία, να εκτιμήσουν τη χρησιμότητα των φακέλων.

Οι μαθητές της Δ' τάξης του Δημοτικού δεν πληκτρολογούν με ευχέρεια κι έτσι με την ψηφιακή καταγραφή της ιστορίας τους, τους δίνεται μια αφορμή να γράψουν ένα κείμενο και μάλιστα δικής τους έμπνευσης. Η ευχέρεια στην πληκτρολόγηση και η διαχείριση εικόνας είναι κάτι απαραίτητο για τη μετέπειτα σχολική και ακαδημαϊκή τους ζωή. Επίσης, με την επεξεργασία κειμένου στον υπολογιστή μπορούν να διορθώσουν τα ορθογραφικά τους λάθη και εντέλει να μην αισθάνονται άσχημα.

Η διαχείριση των φακέλων δεν μπορεί παρά να γίνει με τον υπολογιστή και δεν θα ήταν τόσο γόνιμο αν γινόταν απλώς μια επίδειξη μέσα από την Εξερεύνηση των Windows. Μέσα όμως απ' αυτήν τη διαδικασία, γεννάται η ανάγκη χρησιμοποίησης των φακέλων με τρόπο που έχει νόημα για τους μαθητές.

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

Στο εργαστήριο Πληροφορικής θα χρησιμοποιηθούν 8 ηλεκτρονικοί υπολογιστές για τους μαθητές και ένας υπολογιστής συνδεδεμένος με βιντεοπροβολέα. Ο βιντεοπροβολέας θα χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό. Οι μαθητές έχουν συγκεκριμένες ήδη θέσεις στους υπολογιστές και κάθονται δύο μαθητές ανά υπολογιστή όπου κάθε φορά οι δύο μαθητές αποτελούν ομάδα. Θα διανεμηθούν στους μαθητές φύλλα εργασίας για να συμπληρώσουν την ιστορία τους (ένα φύλλο εργασίας ανά ομάδα μαθητών). Είναι εγκατεστημένος ένας επεξεργαστής κειμένου (εν προκειμένω Microsoft Word), που κατατάσσεται στα λογισμικά γενικής χρήσης. Οι μαθητές μπορούν μ' αυτό το λογισμικό να συνδυάσουν κείμενο και εικόνες μέσα σε κουτάκια και να έχουν και την αντίληψη της μιας σελίδας.

Στην επιφάνεια εργασίας των υπολογιστών είναι αποθηκευμένοι φάκελοι με κόμικ φιγούρες (Μαφάλντα, Σνούπι, Στρουμφάκια, Μάγια η μέλισσα, Αστερίξ και Οβελίξ). Επίσης, υπάρχει ήδη ένα αρχείο Word στο οποίο είναι σχεδιασμένος ένας πίνακας τριών γραμμών και τριών στηλών.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Το θεωρητικό πλαίσιο

Οι μαθητές οργανώνονται σε ομάδες. Μέσα στην ομάδα τους συζητούν το θέμα τους, αποφασίζουν ποιες εικόνες και μορφές θα χρησιμοποιήσουν, καταγράφουν στο χαρτί, εισάγουν στοιχεία στον υπολογιστή. Όλα αυτά δεν μπορούν παρά να γίνουν μ' ένα πνεύμα συνεργασίας μέσα στην ομάδα. Εφαρμόζεται επομένως μία διαδικασία ομαδοσυναργαγικής μάθησης. Οι μαθητές θα οικοδομήσουν τις γνώσεις και τις στάσεις τους όσον αφορά τους φακέλους «κτίζοντας» μέσα στην ομάδα αυτή τη γνώση μέσα από την ανάγκη της χρησιμοποίησής τους. Επομένως αναφερόμαστε στη θεωρία του κοινωνικού εποικοδομητισμού. Παράλληλα, ωθούνται να αποθηκεύσουν με ένα πιο σύνθετο τρόπο (καθορίζοντας όνομα αρχείου και φάκελο αποθήκευσης) απ' ότι συνήθιζαν προηγούμενες φορές και να έρθουν σε σύγκρουση με τα απλά κλικ της αποθήκευσης και μιλάμε πλέον για μία κοινωνιογνωστική σύγκρουση.

B. Αναλυτική περιγραφή της ροής των δραστηριοτήτων του διδακτικού σεναρίου

1. Δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας

- ◆ Ενημερώνουμε τους μαθητές ότι πρόκειται να δημιουργήσουν ένα δικό τους κόμικ, οπότε και προσελκύουμε το ενδιαφέρον τους.
- ◆ Επιδεικνύουμε μέσω του βιντεοπροβολέα ένα κόμικ που έχει ετοιμάσει ο εκπαιδευτικός (για παράδειγμα χρησιμοποιώντας εικόνες του Αστερίξ και Οβελίξ). Απλά αναφέρουμε ότι τα κουτάκια που βλέπουν είναι ένας πίνακας ο οποίος θα τους δοθεί έτοιμος ένας ίδιος και δεν χρειάζεται να γνωρίζουν κάτι παραπάνω γι αυτόν.
- ◆ Ενημερώνουμε τους μαθητές ότι στο τέλος της εργασίας τους θα έχουν έτοιμο το κόμικ της ομάδας τους και θα γνωρίζουν πλέον να χειρίζονται κείμενα, εικόνες και έτοιμα σχέδια («συννεφάκια») μαζί.
- ◆ Γνωστοποιούμε στους μαθητές ότι υπάρχουν εικόνες από τα κόμικ κατανεμημένες σε φακέλους και δεν θα χρειασθεί να ψάξουν στο Internet.

2. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

- ◆ Ανοίγει ο εκπαιδευτικός ένα αρχείο επεξεργασίας κειμένου στο οποίο είναι υπάρχει ήδη μόνον ένας πίνακας με 3 γραμμές και 3 στήλες.
- ◆ Στον πίνακα αυτόν, ο εκπαιδευτικός εισάγει μία φιγούρα κόμικ από έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας και δείχνει τη διαχείριση της φιγούρας προς εμπέδωση. Επίσης, εισάγει ένα «συννεφάκι» στο οποίο γράφει.
- ◆ Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τον ορθογραφικό έλεγχο για τη διόρθωση του κειμένου στο συννεφάκι.
- ◆ Αποθηκεύει το αρχείο σε φάκελο στην επιφάνεια εργασίας.

3. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

- ◆ Στους μαθητές μοιράζεται φύλλο εργασίας όπου δίνεται χώρος για την καταγραφή της ιστορίας, περιγράφονται τα συγκεκριμένα βήματα για την εισαγωγή των εικόνων και για τα «συννεφάκια» και δίνονται οι οδηγίες για τη χρήση των φακέλων και για την αποθήκευση.
- ◆ Καλούνται οι μαθητές να ανοίξουν τους φακέλους που βρίσκονται στην Επιφάνεια εργασίας με χαρακτηριστικό όνομα, (π.χ. Μαφάλντα, Σνούπι) και αφού δουν όλες τις φιγούρες να εμπνευσθούν απ' αυτές και να καταγράψουν μια περίληψη της ιστορίας στο φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί. Παράλληλα, ενθαρρύνονται από τον εκπαιδευτικό η ιστορία τους να περιλαμβάνει φιγούρες όχι μόνο από έναν φάκελο αλλά, αν θέλουν, από περισσότερους.
- ◆ Ο πίνακας είναι ήδη δημιουργημένος στον επεξεργαστή κειμένου γιατί δεν θέλουμε να δοθεί έμφαση στη διαχείρισή του.
- ◆ Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του κόμικ θα χρειασθεί οι μαθητές να αποθηκεύσουν, οπότε και τους ζητείται να δημιουργήσουν ένα συγκεκριμένο φάκελο θέτοντας ως όνομα του φακέλου τα ονόματα των μαθητών της ομάδας.
- ◆ Διευκρινίζεται ότι ο εκπαιδευτικός θα πάρει τους φακέλους με τα ονόματα και επομένως ό,τι αυτοί οι φάκελοι περιέχουν, ώστε να παροτρυνθούν οι μαθητές πράγματι να αποθηκεύσουν το αρχείο τους μέσα στο νεοδημιουργηθέντα φάκελο.

4. Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

- ◆ Ο εκπαιδευτικός περνάει από όλες τις ομάδες και ελέγχει αν η αποθήκευση έχει γίνει στο σωστό φάκελο.
- ◆ Επίσης, ελέγχει τις προδιαγραφές του κόμικ: το κόμικ να περιορίζεται στη μια σελίδα, να έχει τη δομή του κειμένου που έχει καταγραφεί, μία αισθητική άποψη.
- ◆ Όλα τα κόμικ τυπώνονται και αναρτώνται στην αίθουσα. Ζητείται από τις ομάδες να αναφέρουν τα προβλήματα που αντιμετώπισαν και πώς τα επέλυσαν. Ζητείται από τους μαθητές να πουν ποιο είναι το πληρέστερο.

7. Φύλλα Εργασίας

Στο φύλλο εργασίας που μοιράζεται στους μαθητές δίνεται ο απαραίτητος χώρος για να γράψουν την περίληψη της ιστορίας τους καθώς και ποιους φακέλους χρησιμοποίησαν. Επίσης, δίνονται σύντομες οδηγίες διαχείρισης εικόνας και σχήματος. Ιδιαίτερα το σχήμα (π.χ. «συννεφάκι») οι μαθητές θα το διαχειρισθούν για πρώτη φορά. Στο φύλλο εργασίας περιλαμβάνονται και τα βήματα δημιουργίας φακέλου και αποθήκευσης.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Επεξεργασία κειμένου –
Εισαγωγή εικόνας από αρχείο –
Εισαγωγή σχήματος – Φάκελοι

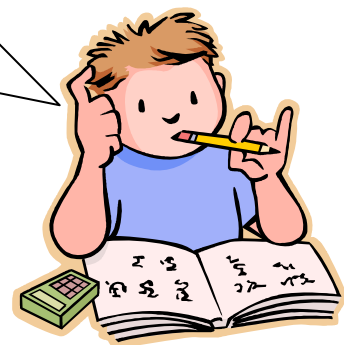
ΤΑΞΗ:

ΟΜΑΔΑ:

.....

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ:

Για βοήθεια σ' όλα τα παρακάτω καλείτε τη δασκάλα.



Ένα κόμικ

- Διάρκεια: 4 διδακτικές ώρες – 10' πριν το κουδούνι για διάλειμμα θα πάτε στο βήμα 15, για να μπορέσετε να συνεχίσετε τη 2^η ώρα!
- Τσεκάρετε κάθε φορά σε ποια οδηγία βρίσκεστε.

1. Σκοπεύετε να φτιάξετε ένα δικό σας κόμικ.
2. Έχετε ανοικτό το **Word** και βρίσκετε σ' αυτό έναν **πίνακα**, δηλαδή ένα σχέδιο με κουτάκια (3 γραμμές και 3 στήλες).
3. Ελαχιστοποιείτε το **Word**.
4. Στην **Επιφάνεια εργασίας** βρίσκετε κίτρινους φακέλους με ονόματα από πρωταγωνιστές κόμικ: **Αστερίξ, Σνούπι, Μάγια η μέλισσα, Μαφάλντα, Σνούπι, Στρουμφάκια, Φιγούρες βιβλίου**. Διπλοπατάτε σε κάθε φάκελο για να δείτε τις εικόνες

που έχει μέσα. Μπορεί κάποιες εικόνες να σας δώσουν ιδέες. Στην ιστορία σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εικόνες από έναν ή περισσότερους φακέλους.

5. Σκεφτόσαστε με την ομάδα σας μια μικρή ιστορία.

6. Γράφετε παρακάτω στο χαρτί την ιστορία αυτή με λίγα λόγια.

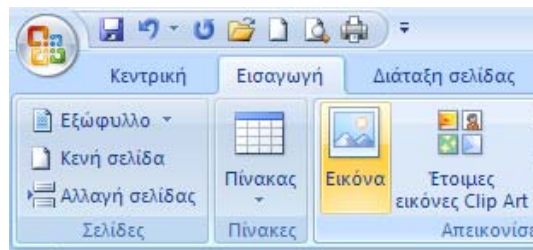
.....
.....
.....

7. Γράφετε παρακάτω στο χαρτί από ποιον ή ποιους φακέλους θα χρησιμοποιήσετε εικόνες

.....
.....

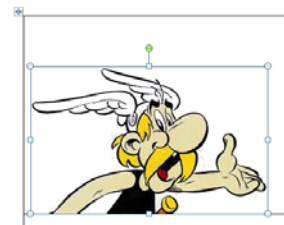
8. Μεγιστοποιείτε το παράθυρο του **Word**.

9. Κάνετε κλικ εκεί που θέλετε να εμφανισθεί μια εικόνα και στην συνέχεια **Εισαγωγή – Εικόνα**.



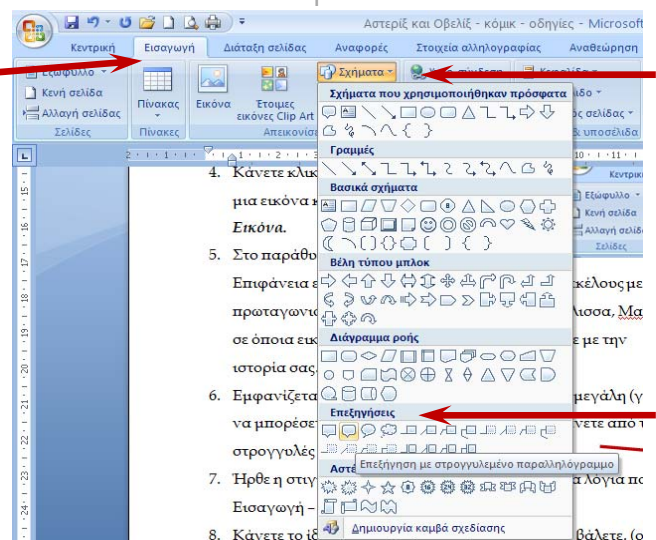
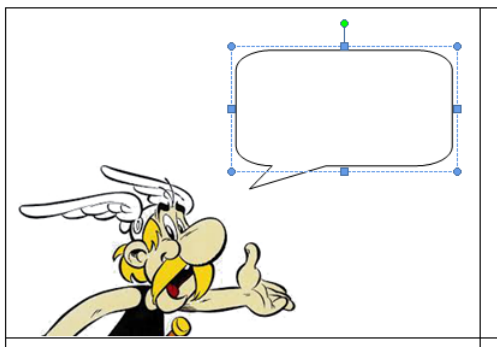
10. Στο παράθυρο που προκύπτει, επιλέγετε **Επιφάνεια εργασίας**. Εκεί διπλοπατάτε στο φάκελο που έχει την εικόνα που θέλετε, την βρίσκετε και διπλοπατάτε πάνω της.

11. Εμφανίζεται η εικόνα που θέλετε. Αν είναι πολύ μεγάλη (για να μπορέσετε να χωρέσετε και τα λόγια) την πιάνετε από τις στρογγυλές λαβές και σύρετε προς τα μέσα.

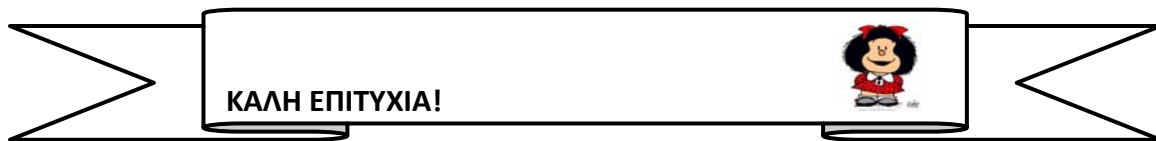


12. Ήρθε η στιγμή να προσθέσετε το «συννεφάκι» με τα λόγια που θέλετε. Επιλέγετε **Εισαγωγή – Σχήματα** και κάποιον σχήμα από το **Επεξηγήσεις**.

13. Ανοίγετε με πατημένο το ποντίκι ένα «συννεφάκι» και γράφετε τα λόγια που θέλετε μέσα στο «συννεφάκι».



14. Αν τα λόγια δεν χωράνε στο συννεφάκι, μπορείτε να κάνετε δύο πράγματα: ή να μικρύνετε τη γραμματοσειρά ή να μεγαλώσετε το «συννεφάκι» πιάνοντάς το από τις λαβές ή μπορείτε να κάνετε και τα δύο μαζί.
15. Αυτή τη φορά θα αποθηκεύσετε την εργασία σας σ' έναν φάκελο. Οπότε χρειάζεται:
- Να φτιάξετε ένα φάκελο στην **Επιφάνεια εργασίας** σας με το όνομά σας. Αυτό θα γίνει ως εξής: δεξί κλικ στην **Επιφάνεια εργασίας**. Βγαίνει αναδυόμενο μενού και επιλέγετε **Φάκελος** και γράφετε τα ονόματα όλων των μελών της ομάδας.
 - Έχοντας το **Word** με το κόμικ σας ανοικτό, αποθηκεύετε στο φάκελο που μόλις φτιάξατε με τα ονόματά σας και δίνετε ένα όνομα για το κόμικ σας.
16. Στη συνέχεια, όταν τελειώσετε όλοι, στην τάξη προβάλλουμε κάθε μια ιστορία.



8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Σε συνέχεια της προηγούμενης άσκησης θα μπορούσαμε να ζητήσουμε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα φάκελο και να εισάγουν σ' αυτόν τις συγκεκριμένες φιγούρες που χρησιμοποίησαν. Επίσης, να θέσουν αυτόν το φάκελο μέσα στο φάκελο με το όνομά τους.

Αντίστοιχα με τον επεξεργαστή κειμένου, θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί λογισμικό παρουσιάσεων. Επειδή σ' αυτό το λογισμικό αξία έχει η κίνηση, θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε φακέλους όπου θα είχαμε αποθηκεύσει κινούμενες εικόνες (animated gifs). Π.χ. ένας φάκελος με ζώα της ζούγκλας, ένας φάκελος με κατοικίδια ζώα, ένας φάκελος με θαλάσσια θηλαστικά κ.ο.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Για τους μαθητές του Δημοτικού έχει μεγάλη σημασία το περιεχόμενο της εργασίας τους να έχει νόημα, σύμφωνα με τις εμπειρίες τους και τα δεδομένα τους. Το κόμικ, οι εικόνες, τα «συννεφάκια» αποτελούν για τους μαθητές ένα κίνητρο για να ασχοληθούν με ενδιαφέρον – και γιατί όχι με χαρά. Η διαχείριση των φακέλων «περνάει» για τους μαθητές σαν να είναι κάτι το δευτερεύον, το οποίο απλά χρειάζεται να δουν ώστε να φθάσουν στον σκοπό τους που δεν είναι άλλος από τη δημιουργία του κόμικ. Η διαχείριση των φακέλων δεν είναι πλέον αυτοσκοπός αλλά ένα μέσο για να κάνουμε ευκολότερα τις εργασίες μας.