

«Άλμπουμ με κολάζ»

Λιακοπούλου Ν. Ελένη

Καθηγήτρια Πληροφορικής, 109^ο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης
lenaiw@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο εφαρμόστηκε στα πλαίσια του μαθήματος Τ.Π.Ε. το σχολικό έτος 2013-2014 σε μαθητές της Δ' τάξης δημοτικού του 109^{ου} Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης, με αφορμή την επιμόρφωση της συγγραφέως στο Β' επίπεδο και έχει τίτλο «Άλμπουμ με κολάζ». Το σενάριο αφορά την ενότητα «Παίζω και μαθαίνω με τον υπολογιστή» και πιο συγκεκριμένα τις ενότητες «εκφράζομαι δημιουργικά και πρωτότυπα» και «εξοικειώνομαι με βασικές λειτουργίες τροποποίησης – μορφοποίησης έτοιμων εικόνων», του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για τη Δ' τάξη Δημοτικού αλλά και την ενότητα «Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας» του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για την Α' Γυμνασίου. Το διδακτικό σενάριο έχει ως σκοπό τη δημιουργία κολάζ εικόνων και την περαιτέρω επεξεργασία του, μέσω ενός διαδικτυακού περιβάλλοντος επεξεργασίας εικόνων. Περιλαμβάνει 2 φύλλα δραστηριοτήτων που βασίζονται σε συνδυασμό στη «μαθητεία» αλλά εμπεριέχουν και στοιχεία διερευνητικής, συνεργατικής και δημιουργικής μάθησης. Από την αξιολόγηση φάνηκε ότι άρεσε πολύ στους μαθητές και ότι ο σκοπός και οι στόχοι επιτεύχθηκαν σε πολύ μεγάλο βαθμό.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: επεξεργασία εικόνων, δημιουργία κολάζ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο είναι ένα από τα σενάρια που εκπονήθηκε από τη συγγραφέα στα πλαίσια της επιμόρφωσης Β' Επιπέδου. Υλοποιήθηκε στο μάθημα Τ.Π.Ε. από τους μαθητές ενός τμήματος της Δ' τάξης Δημοτικού το σχολικό έτος 2013-2014, αλλά μπορεί να υλοποιηθεί και στην Α' τάξη Γυμνασίου. Σκοπός είναι οι μαθητές να μάθουν να δημιουργούν κολάζ εικόνων, αφού εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες τροποποίησης-μορφοποίησης έτοιμων εικόνων. Το περιβάλλον που επιλέχθηκε για να επιτευχθεί ο συγκεκριμένος σκοπός είναι ένα διαδικτυακό περιβάλλον επεξεργασίας εικόνων και συγκεκριμένα το www.pizap.com, το οποίο ανήκει στην οικογένεια των εργαλείων «web 2.0».

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου ακολουθήθηκε η προβλεπόμενη δομή με βάση το σχεδιασμό και την υλοποίηση των διδακτικών σεναρίων στα ΚΣΕ.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Άλμπουμ με κολάζ.
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** Πέντε διδακτικές ώρες.

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

Το παρόν διδακτικό σενάριο έχει σχέση με την ενότητα «Χρήση εργαλείων έκφρασης, επικοινωνίας, ανακάλυψης και δημιουργίας» του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για την Α' Γυμνασίου αλλά και με την ενότητα «Παίζω και μαθαίνω με τον υπολογιστή» και πιο συγκεκριμένα με τις ενότητες «εκφράζομαι δημιουργικά και πρωτότυπα» και «εξοικειώνομαι με βασικές λειτουργίες τροποποίησης – μορφοποίησης έτοιμων εικόνων», του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών για τη Δ' τάξη Δημοτικού.

Για την υλοποίηση του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου οι μαθητές απαιτείται να είναι εξοικειωμένοι αφενός με τον εντοπισμό αρχείων και φακέλων στον ΗΥ τους και αφετέρου με την πρόσβαση σε δοθέντες δικτυακούς τόπους και την αποθήκευση πληροφοριών από αυτούς.

Οι μαθητές μπορεί να δυσκολευτούν κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων 2 (Αναζητώ...) και 4 (Γίνεται;) του φύλλου εργασίας 2, καθώς σ' αυτές τις δραστηριότητες καλούνται να ανακαλύψουν μόνοι τους τη γνώση και να δώσουν απαντήσεις σε ερωτήσεις που τους γίνονται. Η δυσκολία αυτή βέβαια μπορεί να ξεπεραστεί εφόσον δοθεί στα παιδιά αρκετός χρόνος για διερεύνηση. Εκτιμάται ότι πέντε διδακτικές ώρες για την υλοποίηση του σεναρίου είναι αρκετές.

4. Σκοπός και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός

Να δημιουργούν κολάζ εικόνων αφού εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες τροποποίησης-μορφοποίησης έτοιμων εικόνων.

Στόχοι

Οι μαθητές μετά την υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου θα πρέπει να είναι σε θέση:

Ως προς τις δεξιότητες:

1. Να αναρτούν μια εικόνα προς επεξεργασία στο περιβάλλον επεξεργασίας εικόνας.
2. Να αναρτούν εικόνες/φωτογραφίες σε κάποιο από τα έτοιμα πρότυπα κολάζ, να τις μετακινούν μέσα στα πλαίσια του κολάζ και να τις διαγράφουν σε περίπτωση που αποφασίσουν να χρησιμοποιήσουν άλλες.
3. Να «εφαρμόζουν» σε μια εικόνα ή σε ένα κολάζ εφέ και φίλτρα, καθρεφτισμό και αλλαγή μεγέθους.
4. Να προσθέτουν σε μια εικόνα/φωτογραφία ή σε ένα κολάζ πλαίσιο και να μπορούν να το διαγράφουν προκειμένου να πειραματιστούν με την προσθήκη διαφόρων πλαισίων.
5. Να μπορούν να επιλέξουν διαφορετική εικόνα προς επεξεργασία.
6. Να αποθηκεύουν στον Η/Υ τους μια εικόνα που έχουν επεξεργαστεί.

Ως προς τις στάσεις:

Να είναι επιφυλακτικοί με τις δυναμικές διαφημίσεις γιατί μπορεί να εγκυμονούν κινδύνους.

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

Οι μαθητές θα εργαστούν ανά δύο ή τρεις ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών του τμήματος. Βασική προϋπόθεση γι' αυτό το διαχωρισμό ομάδων είναι η ύπαρξη κατάλληλου πλήθους Η/Υ στο εργαστήριο πληροφορικής. Η ύπαρξη βιντεοπροβολέα θα ήταν πολύ βοηθητική στο έργο του/της διδάσκοντα/διδάσκουσας. Τα φύλλα εργασίας και οι εικόνες «αεροπλάνο1» και «αεροπλάνο2» θα είναι αποθηκευμένα στο φάκελο του τμήματος σε όλους τους υπολογιστές του εργαστηρίου, κατά την έναρξη της υλοποίησης του διδακτικού σεναρίου. Τέλος, πρέπει να είναι εγκατεστημένο το flash player στους υπολογιστές και το εργαστήριο να διαθέτει σύνδεση στο Διαδίκτυο.

Οι μαθητές αναμένεται να εργαστούν χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα αλλά και με ευχαρίστηση δεδομένου ότι η επεξεργασία εικόνας είναι ένα κεφάλαιο που συνήθως τους προκαλεί το ενδιαφέρον. Στην περίπτωση που παρουσιαστεί πρόβλημα με τη σύνδεση στο διαδίκτυο, αυτό μάλλον δε θα αποτελέσει πρόβλημα αφού ένας έμπειρος εκπαιδευτικός συνήθως έχει εναλλακτικά μικρά σενάρια προς υλοποίηση, μέχρι την αποκατάσταση του προβλήματος. Δεδομένου ότι πολλές φορές κατά την αναζήτηση εικόνων στο google αναδύονται και εικόνες που ναι μεν έχουν σχέση με τη λέξη-κλειδί που έχει δοθεί αλλά δεν είναι επιθυμητές από το χρήστη, και με σκοπό την αποφυγή του διδακτικού θορύβου που μπορεί να προκληθεί λόγω αυτού, η διδάσκουσα έχει δημιουργήσει ιστοσελίδα με εικόνες διαφόρων κατηγοριών, από την οποία και θα αποθηκεύσουν τα παιδιά τις εικόνες για το κολάζ τους. Αναμένεται επίσης τα φύλλα εργασίας να ολοκληρωθούν στις πέντε διδακτικές ώρες. Διδακτικός θόρυβος συνήθως υπάρχει αλλά μέσα στα πλαίσια του φυσιολογικού δεδομένου ότι έχουμε να κάνουμε με έμψυχα όντα.

Το διαδικτυακό περιβάλλον <http://pizap.com/>, επιλέχτηκε γιατί είναι ένα από τα περιβάλλοντα επεξεργασίας εικόνων που επιτρέπουν και ευνοούν τη συνεργατική και ατομική δημιουργία, την προσωπική έκφραση, τη διαμοίραση περιεχομένου. Μπορεί ο μαθητής να επεξεργαστεί μεμονωμένες εικόνες ή backgrounds, να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί κολάζ καθώς και εικόνες για το εξώφυλλο ενός λογαριασμού στο facebook ή στο twitter. Ανήκει στην οικογένεια των εργαλείων «web 2.0».

Με τον όρο «web 2.0» εννοούνται μια σειρά από εφαρμογές και περιβάλλοντα στο Διαδίκτυο που χαρακτηρίζονται από το γεγονός ότι είναι ανοιχτά στην πρόσβαση και ευνοούν την ουσιαστική συμμετοχή των χρηστών: οι χρήστες δεν επισκέπτονται μόνο ιστοσελίδες και δεν αρκούνται στην παθητική ανάγνωση του περιεχομένου τους, αλλά σχολιάζουν, κατασκευάζουν δικές τους ιστοσελίδες και δημιουργούν περιεχόμενο. Ταυτόχρονα, αξιολογούν συλλογικά το ψηφιακό περιεχόμενο του Διαδικτύου, μοιράζονται τους ψηφιακούς πόρους, δημιουργούν και συντηρούν online κοινότητες (Ζαγούρας Χ., Δαγδιλέλης Β., Κόμης Β., Κουτσογιάννης Δ., Κυνηγός Χ., Ψύλλος Δ., 2013). Το web 2.0 ξεκίνησε κατ' ουσίαν στις αρχές του 21ου αιώνα.

Το web 2.0, αυτό καθαυτό, είναι πολύ σημαντικό - με την έννοια ότι οι υπηρεσίες που προσφέρει είναι ευρύτατα διαδεδομένες και έχουν σημαντικές επιπτώσεις στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι εκφράζονται, επικοινωνούν και τελικά διαμορφώνουν τις ταυτότητές τους, κυρίως μεταξύ των νέων. Εξίσου

σημαντικό είναι όμως και το γεγονός ότι το web 2.0 δημιουργήθηκε εντελώς απρόσμενα, αναπτύχθηκε ταχύτατα και επηρέασε σε σημαντικό βαθμό την εξέλιξη του Διαδικτύου, αλλά και των κοινωνικών πρακτικών των χρηστών του Διαδικτύου. Ενδεχόμενα, αυτό αποτελεί χαρακτηριστικό των αλλαγών που πρόκειται να επέλθουν στο μέλλον: οι μελλοντικές υπηρεσίες του Διαδικτύου και των άλλων δικτύων θα είναι πιθανότατα απρόβλεπτες και ο ρόλος τους ενδέχεται να καταστεί σημαντικός σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα (Ζαγούρας Χ., Δαγδιλέλης Β., Κόμης Β., Κουτσογιάννης Δ., Κυνηγός Χ., Ψύλλος Δ., 2013).

«Προστιθέμενη αξία pizap.com»

1. Ένα μεγάλο πλεονέκτημα του Δικτυακού τόπου pizap.com είναι ότι δεν χρειάζεται οι μαθητές να βγάλουν λογαριασμό προκειμένου να επεξεργαστούν και να κατεβάσουν στον Η/Υ τους μια φωτογραφία ή ένα κολάζ που επεξεργάστηκαν.
2. Εύκολα τα παιδιά μπορούν να επεξεργαστούν εικόνες εκφράζοντας όλη τους τη δημιουργικότητα και καλλιεργώντας τη συνεργασία μεταξύ τους.

Αντίλογος, επιφυλάξεις, Προβλήματα

1. Το περιβάλλον έχει δυναμικές διαφημίσεις. Αυτό όμως μπορεί να αποτελέσει αφορμή να διδαχθούν τα παιδιά πόσο προσεκτικά πρέπει να είναι με τις διαφημίσεις στο διαδίκτυο.
2. Δεν είναι εφικτή η γραφή με το ελληνικό αλφάβητο πάνω σε μια φωτογραφία. Η επεξεργασία της όμως μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους εύκολα και γρήγορα.
3. Το περιβάλλον είναι στα αγγλικά. Οι λέξεις όμως που χρησιμοποιεί είναι απλές και εύκολα κατανοητές ακόμη και από μαθητές μικρών τάξεων.

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

A. Υποκείμενη Θεωρία Μάθησης

Το διδακτικό σενάριο που περιλαμβάνει δύο φύλλα εργασίας, κυρίως βασίζεται στη γνωστική αλλά και στην κοινωνιοπολιτισμική θεωρία μάθησης αλλά είναι εμπλουτισμένο και με στοιχεία δημιουργικής μάθησης. Τα παιδιά αρχικά παρακινούνται και εν συνεχεία καθοδηγούνται, διερευνούν-ανακαλύπτουν (εποικοδομισμός) και εφαρμόζουν τη γνώση σε μια συναφή άσκηση μέσα σε ένα κλίμα μεταξύ τους συνεργασίας.

Τα δύο φύλλα εργασίας σε συνδυασμό, ενέχουν στοιχεία «μαθητείας» αλλά και έντονα στοιχεία δημιουργικής και συνεργατικής μάθησης.

Η «μαθητεία» (apprenticeship) είναι μια στρατηγική μάθησης που βασίζεται στον εμπειρισμό. Ο μαθητής αποκτά γνώσεις και δεξιότητες συμμετέχοντας άμεσα στη διαδικασία της μάθησης, υπό την επίβλεψη ενός έμπειρου/ειδικού (Γρηγοριάδου Μ., Γουλή Ε., Γόγουλου, 2009). Ένας από τους στόχους της συγκεκριμένης στρατηγικής είναι να αναδειχθούν οι δυνατότητες του υπολογιστή μέσα από προβλήματα-παραδείγματα που προσεγγίζουν τα ενδιαφέροντα των παιδιών και μπορεί να έχουν και διαθεματικό χαρακτήρα.

Η αγωγή της δημιουργικότητας θεωρείται σήμερα ως ο πυρήνας και το σημείο αναφοράς της αγωγής και όχι μόνο το συμπλήρωμα της ακαδημαϊκής μάθησης. Η δημιουργική αγωγή προωθεί διαδικασίες και γνωστικούς μηχανισμούς ανακάλυψης και αναπαραγωγής της γνώσης σε νέες μορφές και εφαρμογές και αποδεσμεύει τις δυνάμεις της φαντασίας, ενθαρρύνει την

περιπέτεια των ιδεών, τη δοκιμή και την αυτενέργεια (Λαμπροπούλου Α. & Τζίμας Γ., 2006).

Τα παιδιά εργάζονται ανά δύο ή τρεις στους Η/Υ αναλαμβάνοντας εναλλάξ ρόλους «παρατηρητή» και «οδηγού». Ο οδηγός έχει αρχικά το ποντίκι, το πληκτρολόγιο και το στυλό ενώ ο παρατηρητής του υποδεικνύει πιθανά λάθη, καλύτερες ενδεχομένως λύσεις ή κινήσεις (Γρηγοριάδου Μ., Γουλή Ε., Γόγουλου, 2009).

Β. Το Διδακτικό Σενάριο

Το σενάριο ξεκινά με την προτροπή «Ας κάνουμε ένα άλμπουμ με κολάζ». Αρχικά ο/η διδάσκων/σούσα κάνει μια σύντομη αναφορά στην έννοια επεξεργασία εικόνας και στο σκοπό και τους στόχους τους σεναρίου. Στη συνέχεια ξεκινά η υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου με βάση το πλάνο που φαίνεται στον πίνακα 1:

1 ^η διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 1
2 ^η διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 2/Δραστηριότητα 1 (Εικόνες για το κολάζ μου)
3 ^η διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 2/Δραστηριότητα 2 (Αναζητώ...)
4 ^η διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 2/Δραστηριότητα 3 (Δημιουργώ κολάζ)
5 ^η διδακτική ώρα	Φύλλο εργασίας 2/Δραστηριότητα 4 (Γίνεται;) και ηλεκτρονικό φύλλο ερωτήσεων

Πίνακας 1: Πλάνο υλοποίησης φύλλων εργασίας

Πριν την έναρξη υλοποίησης του πρώτου φύλλου εργασίας η/ο διδάσκων/σα συζητά με τα παιδιά για το πόσο προσεκτικοί πρέπει να είναι με τις δυναμικές διαφημίσεις που υπάρχουν σε πολλές ιστοσελίδες, καθώς κάποιες φορές με το «όχημα» των διαφημίσεων μπαίνουν οι στους Η/Υ.

Τα δύο φύλλα εργασίας του σεναρίου σε συνδυασμό, έχουν στοιχεία μαθητείας, δημιουργικής, διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης.

Το πρώτο φύλλο εργασίας αποτελείται από 5 δραστηριότητες. Η πρώτη δραστηριότητα έχει στόχο να καθοδηγήσει τα παιδιά ώστε αφού πληκτρολογήσουν τη διεύθυνση www.pizar.com να φορτώσουν μια εικόνα προς επεξεργασία. Στη δεύτερη δραστηριότητα τα παιδιά πειραματίζονται με το «κόψιμο» μιας εικόνας και με την αυξομείωση του μεγέθους της, ενώ στην τρίτη δραστηριότητα μπαίνουν στη διαδικασία να ομορφύνουν την εικόνα τους προσθέτοντας πλαίσιο και χρώμα. Η τέταρτη δραστηριότητα δίνει αφορμή στα παιδιά να πειραματιστούν με τα πλαίσια αλλά και να βάλουν εφέ/φίλτρα, να μετακινήσουν και να καθρεπτίσουν την εικόνα τους. Τέλος, η πέμπτη δραστηριότητα καθοδηγεί τα παιδιά ώστε να αποθηκεύσουν την εικόνα που επεξεργάστηκαν, στον Η/Υ τους.

Το φύλλο εργασίας 2 περιλαμβάνει 4 δραστηριότητες. Η πρώτη δραστηριότητα παροτρύνει τα παιδιά να αποθηκεύσουν το πολύ 6 εικόνες μιας θεματικής. Σ' αυτό το σημείο μπορούμε να πούμε ότι έχει δημιουργηθεί μια ιστοσελίδα από

την εκπαιδευτικό, που εμπεριέχει μόνο εικόνες, διαφόρων κατηγοριών, προκειμένου να αποφευχθεί το χάσιμο χρόνου που προκαλείται από το γεγονός ότι στις εικόνες του google πολλές φορές κατεβαίνουν εικόνες που ναι μεν έχουν σχέση με τη λέξη-κλειδί που πληκτρολογήθηκε δεν ενδιαφέρουν όμως όλες το χρήστη. Στη δεύτερη δραστηριότητα η οποία βασίζεται στην ανακαλυπτική μάθηση, τα παιδιά πρέπει να ανακαλύψουν πώς μπορούν να αλλάξουν εικόνα προς επεξεργασία και πώς μπορούν να προσθέσουν μια εικόνα πάνω σ' αυτήν που ήδη επεξεργάζονται. Τέλος, πρέπει να ανακαλύψουν τον τρόπο διαγραφής της εικόνας που πρόσθεσαν. Η τρίτη δραστηριότητα ζητά από τους μαθητές να εφαρμόσουν σε μια συναφή άσκηση, τις γνώσεις που αποκόμισαν κατά την υλοποίηση του φύλλου εργασίας 1. Συγκεκριμένα, ζητείται να δημιουργηθεί ένα κολάζ με κάποιες από τις 6 εικόνες της αρεσκείας τους που αποθήκευσαν στη δραστηριότητα 1 και να το επεξεργαστούν όπως θέλουν όσον αφορά τα εφέ/φίλτρα, τα πλαίσια και τα υπόλοιπα εργαλεία που τους δίνει το rizar. Η δραστηριότητα αυτή βασίζεται επίσης στην ανακαλυπτική- δημιουργική μάθηση, καθώς τα παιδιά καλούνται να βάλουν όλη τη φαντασία τους και το προσωπικό τους γούστο στη δημιουργία του κολάζ, ανακαλύπτοντας πρωτίστως τον τρόπο επιλογής ενός προτύπου του. Η τέταρτη δραστηριότητα αφήνει τα παιδιά να ανακαλύψουν ότι αν υπάρχει ανάγκη για πιο προχωρημένη επεξεργασία εικόνων, το rizar δεν αρκεί αλλά πρέπει να αναζητήσουν λύση σε λογισμικό επεξεργασίας εικόνων με περισσότερες δυνατότητες.

Τα δύο φύλλα εργασίας δίνουν στους μαθητές καθοδήγηση για τον τρόπο της μεταξύ τους συνεργασίας, δηλαδή για τον τρόπο εναλλαγής μεταξύ τους, των ρόλων «οδηγού», «παρατηρητή».

Λόγω του ότι κάποιες πρακτικές του εκπαιδευτικού για την προαγωγή της δημιουργικότητας των παιδιών είναι η ανταμοιβή της δημιουργικής τους προσπάθειας και το να διδάξει τους μαθητές να εκτιμούν και να απολαμβάνουν τις δικές τους δημιουργικές προσπάθειες (Λαμπροπούλου Α. & Τζίμας Γ., 2006) γίνεται γνωστό από την αρχή στους μαθητές ότι το άλμπουμ με τα κολάζ τους θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου.

Γ. Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση όσον αφορά την επίτευξη των στόχων δεξιοτήτων πραγματοποιήθηκε με παρατήρηση των μαθητών καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας υλοποίησης του φύλλου εργασίας 1 και κυρίως κατά την υλοποίηση της δραστηριότητας «Δημιουργώ κολάζ» του φύλλου εργασίας 2, καθώς σ' αυτή τη δραστηριότητα, ουσιαστικά τα παιδιά κλήθηκαν να υλοποιήσουν όλα αυτά που αποκόμισαν από τη μελέτη και εφαρμογή των βημάτων της έτοιμης άσκησης που τους δόθηκε στο φύλλο εργασίας 1. Με το πέρας του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές κλήθηκαν να συμπληρώσουν **ανώνυμα** ερωτηματολόγιο που πραγματοποιήθηκε με google docs (<http://goo.gl/LVkyzS>) με σκοπό να διαφανεί η επίτευξη των στόχων δεξιοτήτων και στάσεων αλλά και το πόσο άρεσε στους μαθητές η συγκεκριμένη εργασία, τι τους δυσκόλεψε, ποια ήταν η μεταξύ τους συνεργασία καθώς και η συνεργασία με τη/το διδάσκουσα/ων. Πιο συγκεκριμένα, από την επεξεργασία

των απαντήσεων που έδωσαν οι μαθητές στο ερωτηματολόγιο, προέκυψαν τα παρακάτω περιγραφικά (descriptive) στατιστικά στοιχεία:

1. Κανένας μαθητής δεν είχε χρησιμοποιήσει ξανά ανάλογο περιβάλλον επεξεργασίας εικόνας.
2. Το 95% απάντησαν ότι έχουν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι.
3. Από την ερώτηση «Επιλέξτε (μέχρι δύο) τα σημεία που σας άρεσαν ή σας εντυπωσίασαν περισσότερο στη συγκεκριμένη εργασία.» διαφάνηκε καταρχήν ότι η εργασία άρεσε σε όλους τους μαθητές. Συγκεκριμένα, στο 42% των μαθητών άρεσε που αναζήτησαν στο Διαδίκτυο όμορφες εικόνες, στο 43% άρεσε που έκαναν πολύ όμορφα κολάζ με εικόνες της αρεσκείας τους ενώ το 15% απάντησε ότι τους άρεσε που μπορούν πλέον να αλλάξουν μια εικόνα όπως θέλουν.
4. Στην ερώτηση «Επιλέξτε (μέχρι δύο) τα σημεία που δε σας άρεσαν ή σας δυσκόλεψαν στη συγκεκριμένη εργασία.», το 50% των μαθητών απάντησε ότι τους άρεσαν όλα, το 36% των μαθητών δυσκολεύτηκαν να βρουν μόνοι τους την απάντηση στις δραστηριότητες 2 και 4 χωρίς τη βοήθεια του/της κυρίου/ας, το 9% βρήκε δύσκολο το ότι είχαν το φύλλο εργασίας ηλεκτρονικά, ενώ το 5% των μαθητών απάντησε ότι το φύλλο εργασίας είχε πολλά που έπρεπε να διαβάσουν.
5. Το 100% των μαθητών απάντησαν ότι ξέρουν να ανεβάζουν στο περιβάλλον του rizar μια εικόνα προς επεξεργασία, να εφαρμόζουν σε μια εικόνα ή σε ένα κολάζ εφέ και φίλτρα, καθρεφτισμό και αλλαγή μεγέθους, να προσθέτουν ένα πλαίσιο σε εικόνα ή κολάζ και να αποθηκεύουν την εικόνα που επεξεργάστηκαν στον Η/Υ τους.
6. Το 90% των μαθητών έκανε παραπάνω από ένα κολάζ.
7. Στην ερώτηση «Δοκίμασες ποτέ να κάνεις κλικ στις διαφημίσεις που έχει το περιβάλλον rizar.com;», το 90% των μαθητών απάντησε όχι.
8. Το 60% των μαθητών χρειάστηκε τη βοήθεια του/της δασκάλου/λας λίγο έως καθόλου, το 35% αρκετά και το 5% πολύ.
9. Το 70% των μαθητών απάντησαν ότι υλοποίησαν τα φύλλα εργασίας από κοινού με το διπλανό τους, το 15% των μαθητών είπαν ότι τα περισσότερα τα έκαναν μόνοι τους, ενώ το υπόλοιπο 15% ότι τα περισσότερα τα έκανε ο διπλανός τους.

7. Φύλλα Εργασίας

Για την υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου οι μαθητές χρησιμοποίησαν τα φύλλα εργασίας καθώς και τα συνοδευτικά αρχεία που ήταν αποθηκευμένα στον υπολογιστή τους (<http://goo.gl/Qnt8Ru>).

8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες – επέκταση

Μια πρόταση είναι ο/η διδάσκων/διδάσκουσα να σχεδιάσει φύλλο εργασίας που να καθοδηγεί τα παιδιά στη δημιουργία ενός ημερολογίου σε κειμενογράφο, με εικόνες ή κολάζ που θα έχουν επεξεργαστεί στο rizar.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Ζαγούρας Χ., Δαγδιλέλης Β., Κόμης Β., Κουτσογιάννης Δ., Κυνηγός Χ., Ψύλλος Δ. (2013). Τεύχος 6B: Ειδικό μέρος κλάδων ΠΕ19/20, Διδακτικά Σενάρια. *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, Απρίλιος 2013, Πάτρα.

Ζαγούρας Χ., Δαγδιλέλης Β., Κόμης Β., Κουτσογιάννης Δ., Κυνηγός Χ., Ψύλλος Δ. (2013). Τεύχος 1: Γενικό μέρος. *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, Μάρτιος 2013, Πάτρα, σελ.80-81.

Γρηγοριάδου Μ., Γουλή Ε., Γόγουλου Α. (2009). Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη Διδασκαλία της Πληροφορικής, Αθήνα, σελ.93-95, 98.

Λαμπροπούλου Α. & Τζίμας Γ. (2006). Δημιουργικότητα και Μάθηση στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. *Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης (ΕΛΛ.Ι. Ε. Π. ΕΚ.)*, 3ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα: «Κριτική, Δημιουργική, Διαλεκτική Σκέψη στην Εκπαίδευση: Θεωρία και Πράξη», Αθήνα, σελ.264.

Λιακοπούλου Ε. (2013). Δημιουργία παραμυθιών, *Πρακτικά 7ου Πανελλήνιου Συνεδρίου Πληροφορικής*, Θεσσαλονίκη, σελ.3, 6.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από την αξιολόγηση φαίνεται ότι η εργασία άρεσε πολύ στα παιδιά. Τα περισσότερα χρησιμοποίησαν το rizar.com για να δημιουργήσουν επιπλέον κολάζ από αυτό που προέβλεπε το φύλλο εργασίας. Η αξιολόγηση επίσης δείχνει ότι ο σκοπός και οι στόχοι επιτεύχθηκαν σε πολύ μεγάλο βαθμό. Στο μεγαλύτερο ποσοστό, τα παιδιά συνεργάστηκαν ομαλά εναλλάσσοντας τους ρόλους «οδηγού» «παρατηρητή». Ο ρόλος της εκπαιδευτικού σε ένα ικανοποιητικό ποσοστό ήταν αυτός που έπρεπε, δηλαδή διευκολυντικός, μια που οι μαθητές καθοδηγούνταν αφενός από τα φύλλα εργασίας και αφετέρου έπρεπε να οικοδομήσουν, σε κάποιες δραστηριότητες, μόνοι τους τη γνώση. Το ποσοστό αυτό θα μπορούσε να είναι και μεγαλύτερο αν δεν είχε σημειωθεί διδακτικός θόρυβος στη διάρκεια της 1^{ης} διδακτικής παρέμβασης, λόγω του ότι η διδακτική ώρα ήταν μόλις 35 λεπτά. Έτσι, ενώ σχεδόν όλες οι ομάδες είχαν τελειώσει μέχρι και τη δραστηριότητα 4 του φύλλου εργασίας 1, δεν πρόλαβαν να υλοποιήσουν με την ησυχία τους την τελευταία δραστηριότητα και να αποθηκεύσουν μόνοι τους την εικόνα όπως προβλεπόταν, χωρίς τη διαμεσολάβηση της εκπαιδευτικού ή κάποιων συμμαθητών τους που είχαν τελειώσει εγκαίρως.

Ένας από τους λόγους που εφαρμόστηκε επιτυχώς το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο πιστεύεται ότι είναι αφενός το ότι τα παιδιά ενθαρρύνθηκαν να εκφραστούν ελεύθερα, ιδιαίτερα στο δεύτερο φύλλο εργασίας, και αφετέρου το ότι δόθηκε στα παιδιά η δυνατότητα να μάθουν, χωρίς το φόβο της άμεσης αξιολόγησης που αποτρέπει τα παιδιά από τους δημιουργικούς τρόπους μάθησης (Λαμπροπούλου Α. & Τζίμας Γ., 2006). Αυτός είναι και ο λόγος που ζητήθηκε η **ανώνυμη** συμπλήρωση του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου.

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου διδακτικού σεναρίου προτείνεται ανεπιφύλακτα σε μαθητές Δ' τάξης δημοτικού. Στην Α' τάξη Γυμνασίου μπορεί να εφαρμοστεί ενδεχομένως με μικρότερη διάρκεια.

Προκειμένου η/ο διδάσκουσα/ων να αποφύγει πιθανό διδακτικό θόρυβο, είναι απαραίτητο πριν εφαρμόσει τα φύλλα εργασίας στην τάξη, να ελέγξει πρώτα την αντιστοιχία των οδηγιών των φύλλων εργασίας με το περιβάλλον του ρίзар, δεδομένου ότι συχνά τέτοια περιβάλλοντα αλλάζουν εμφάνιση.

Τα έργα των μαθητών είναι διαθέσιμα στους μαθητές προκειμένου να αισθάνονται ικανοποίηση, στο Δικτυακό τόπο του 109^{ου} Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης (http://109dim-thess.thess.sch.gr/diafora_ekp_drast_D_TAXH_HY1.html).