



ΕΣΠΑ 2007-13 \ Ε.Π. Ε&ΔΒΜ \ Α.Π. 1-2-3

«Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών στις 8 Π.Σ., 3 Π.Σ.Εξ., 2 Π.Σ.Εισ.»

Με συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ε. Κ. Τ.)

ΜΕΙΖΟΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

www.epimorfosi.edu.gr

ΕΝΤΥΠΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΚΑΛΩΝ ΠΡΑΚΤΙΚΩΝ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

(Σχέδια Μαθήματος, Εκπαιδευτικά Σενάρια)

Η παρούσα πρόταση υποβάλλεται σύμφωνα με την υπ. αριθμ. 3614/08-09-2010 Πρόσκληση και υπό τους όρους που αναφέρονται εκεί.

1) Εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας και μάθησης με την αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού

1.1 Τα γράμμα «Α,α»-(άλφα): Ταξίδι των αισθήσεων στη χώρα του «Α,α»

1.2 Δημιουργός/-οι

Όνοματεπώνυμο: Βίγκου Αικατερίνη

Πατρώνυμο: Παναγιώτης

Ιδιότητα: Εκπαιδευτικός

Στοιχεία Οργανικής Θέσης: 10ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας (Διάθεση)

Ταχυδρομική Διεύθυνση: Θεμιστοκλέους 62, 24 100, Καλαμάτα

E-mail: kantibell@hotmail.com

Δικτυακός τόπος / blog:

Η συγκεκριμένη Διδακτική Πρακτική έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο κάποιου εκπαιδευτικού προγράμματος;

ΝΑΙ

Αν ναι, να αναφέρετε την ονομασία του: Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για τη βέλτιστη αξιοποίηση των ΤΠΕ και των εκπαιδευτικών λογισμικών (ΠΙ)

Ιστοσελίδα / blog:

1.3 Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Γνωστικό/-ά αντικείμενο/-α της Διδακτικής Πρακτικής: Γλώσσα Α' δημοτικού

Ιδιαίτερη Περιοχή του γνωστικού αντικείμενου Πολυαισθητηριακή προσέγγιση γραμμάτων

.....

Συμβατότητα με το ΑΠΣ & το ΔΕΠΠΣ. Συμβαδίζει απόλυτα με το ΑΠΣ για την Α' δημοτικού - Οι μαθητές θα πρέπει να έχουν διδαχθεί την ενότητα με το "Α", "Αντίο θάλασσα" (σελ: 22-23, Γλώσσα Α' Δημοτικού, Πρώτο Τεύχος)

Έμφαση στη διδασκαλία των γραμμάτων με διαθεματική προσέγγιση σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, όπου μπορεί να γίνει σύνδεση του περιεχομένου του κειμένου με το αντίστοιχο περιεχόμενο άλλων μαθημάτων (ΥΠΕΠΘ 2001) και στην περίπτωση μας με τα μαθήματα Γλώσσα, Αισθητική Αγωγή μέσω των οποίων επιτυγχάνονται αποτελεσματικότερα οι στόχοι της διδασκαλίας.

.....

1.4 Βαθμίδα Εκπαίδευσης / Τάξεις στις οποίες το εφαρμόσατε

Βαθμίδα εκπαίδευσης στην οποία αφορά η Διδακτική Πρακτική:

Πρωτοβάθμια

Τάξη ή τάξεις στις οποίες το εφαρμόσατε Α' δημοτικού

Υπήρξε συνεργασία τάξεων του ίδιου σχολείου ή συνεργασία τάξεων διαφορετικών σχολείων;

ΟΧΙ

Αν ναι, να αναφερθούν τα συνεργαζόμενα σχολεία/τάξεις.

.....
.....

1.5 Είδος Διδακτικής Πρακτικής

Σημειώστε αυτό / αυτά που κρίνετε ότι ανταποκρίνονται καλύτερα στην πρότασή σας:

1. Ακολουθία Σχεδίων Μαθήματος με μεγαλύτερη διάρκεια (Σενάριο Διδασκαλίας).
2. Ολοκληρωμένη παιδαγωγική δραστηριότητα στη σχολική τάξη.
3. Εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε σε κάποιο διδακτικό αντικείμενο ή σε κάποια δράση.
4. Καλές Πρακτικές με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών ή την εφαρμογή σύγχρονων μεθόδων διδασκαλίας (συνεργασία με άλλες τάξεις / με άλλα σχολεία).

1.6 Σκοπός & Στόχοι της Διδακτικής Πρακτικής

Οι διδακτικές πρακτικές είναι στοχοκεντρικές. Ο γενικός σκοπός της διδακτικής πρακτικής και οι επιμέρους στόχοι εξαρτώνται από τη θεωρητική προσέγγιση που υποστηρίζει ο κάθε εκπαιδευτικός και την προσωπική του θεωρία για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Αυτοί είναι που καθορίζουν τον τύπο των δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν και το περιεχόμενό τους.

Γενικός Σκοπός

Η ιδέα που διέπει το εκπαιδευτικό σενάριο είναι η δημιουργία μιας χώρας με γράμματα. Οι μαθητές χωρισμένοι σε ομάδες θα προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μία τρισδιάστατη και πολυαισθητηριακή χώρα εμπνευσμένη από το λογισμικό: “Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων”.

Επιμέρους Στόχοι ως προς το γνωστικό αντικείμενο και ως προς τη μαθησιακή διαδικασία.

Βασικός στόχος: πολυαισθητηριακή κατανόηση του “Α”

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο:

- Να αναγνωρίζουν τη φωνή “Α,α”
- Να αναγνωρίζουν το μόρφημα “Α,α” ως γράμμα της αλφαβήτου
- Να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση του Α
- Να ταυτίζουν αυτό που ακούν ως φωνή “Α,α” με αυτό που βλέπουν ως μόρφημα “Α,α”
- Να ασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση
- Να ασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση και να αντιλαμβάνονται τα ζητούμενα
- Να αποκτούν ακουστική κυρίως και στην συνέχεια οπτική αντίληψη των λέξεων

Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία:

- Απομάκρυνση από το δασκαλοκεντρικό μοντέλο, ο εκπαιδευτικός θα λειτουργήσει ως υποστηρικτής, συντονιστής, μεσολαβητής και εμπνευστής
- Καθοδήγηση των μαθητών μόνο όταν και όσο το ζητήσουν
- Συνεργασία

Ως προς την χρήση των νέων τεχνολογιών:

- Να αποκτήσουν οι μαθητές εξοικείωση με το λογισμικό
- Γνωριμία με το βασικό χειρισμό του ηλεκτρονικού υπολογιστή

Σημειώστε αν αξιοποιούνται εκπαιδευτικά λογισμικά και υπηρεσίες των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)

Ναι (Λογισμικό: Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων, Paint)

1.7 Εκτιμώμενη διάρκεια

Υπολογίζεται ο χρόνος που θα διαρκέσει η Διδακτική Πρακτική σε σχέση με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών, των εκπαιδευτικών, το ΑΠΣ και το συνολικό πρόγραμμα του σχολείου.

Συνήθως περιλαμβάνει τις παρακάτω πληροφορίες:

- **Ωρα έναρξης:** η έναρξη της Διδακτικής Πρακτικής μπορεί να συσχετίζεται με άλλες δραστηριότητες της τάξης, που μπορεί να θεωρούνται προαπαιτούμενες της εφαρμογής της.
.....

- **Διάρκεια:** η Διδακτική Πρακτική μπορεί να διαρκέσει από μια διδακτική ώρα με τη διενέργεια μιας ή δύο δραστηριοτήτων (*Σχέδιο Μαθήματος*) έως μια εβδομάδα, ένα μήνα ή και ολόκληρο το σχολικό έτος (*Εκπαιδευτικό Σενάριο*).
.....

- **Συχνότητα:** εξαρτάται από το θέμα της Διδακτικής Πρακτικής. Μπορεί να διενεργηθεί σε συνεχόμενη σχολική περίοδο ή σε χωριστές σχολικές περιόδους, κατά τη διάρκεια του χρόνου.
.....

1)

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

2.1 Γενική Περιγραφή Διδακτικής Πρακτικής

Δομικός οικοδομισμός του Piaget: Σύμφωνα με τον δομικό εποικοδομισμό ο άνθρωπος δεν είναι παθητικός δέκτης των γνώσεων, ούτε μαθαίνει μέσα από την προοδευτική συσσώρευση γνώσεων που βρίσκονται έξω από αυτόν. Η μάθηση συντελείται μέσα από αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα στα οποία ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη για το “πώς” θέλει να μάθει και ποιες πληροφορίες θέλει να προσλάβει ο (Perkins, 1991, στο Μακράκης 2000 σ. 31)

Ο ίδιος ο δάσκαλος έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει ένα αυθεντικό μαθησιακό περιβάλλον - έστω και εικονικό, όπου οι μαθητές μπορούν να δράσουν σε εικονικά περιβάλλοντα που όμως τους είναι οικεία (πχ: σπίτι, στο σχολείο, στο δρόμο) και να επιλύσουν τυχόν προβλήματα που θα προκύψουν (Perkins 1991, στο Μακράκης 2000, σ.97)

Κοινωνικός εποικοδομισμός του Vygotsky: Πυρήνας της θεωρίας αυτής είναι η παραδοχή ότι η επιρροή του κοινωνικού περιγύρου και ιδιαίτερα της εκπαίδευσης, είναι αποφασιστικής σημασίας για τη μάθηση και τη διανοητική εξέλιξη του ανθρώπου. Με λίγα λόγια η κοινωνική πραγματικότητα δεν είναι κάτι που υπάρχει έξω από το γνώστη, ούτε μπορεί να υπάρξει έξω από αυτόν Έτσι ο κάθε άνθρωπος ερμηνεύει την πραγματικότητα σύμφωνα με τις εμπειρίες του, τις αντιλήψεις και τις πεποιθήσεις του. Κατά συνέπεια η μάθηση συντελείται μέσα από ένα κοινωνικό πλαίσιο, το οποίο του παρέχει τα κατάλληλα γνωστικά εργαλεία και το κατάλληλο περιβάλλον στήριξης. Μέσα από αυτό το φθίνον “πλαίσιο στήριξης” (Ματσαγγούρας, 2000) δηλαδή από το κοινωνικό περίγυρο (scaffolding) και με τη σταδιακή απόσυρση αυτής της καθοδήγησης (fading scaffolding) ο μαθητής βοηθάται να αποκτήσει τη γνωστική του αυτονομία. Ο ίδιος ο Vygotsky υποστήριζε ότι και οι συμμαθητές και ο δάσκαλος ωθηθούν το παιδί να φτάσει σε τέτοιο σημείο ώστε να κάνει τις δραστηριότητες μόνο του, γιατί “αυτό που το παιδί κάνει σήμερα από κοινού, αύριο θα είναι ικανό να το κάνει από μόνο του (Vygotsky 1998: 295 στην Κουλουμπαρίτση, 2003:58) Άρα το παιδί είναι πολύ σημαντικής αξίας, γιατί προσδιορίζει τις μορφές αλληλεπίδρασης με τα πολιτισμικά και τα νοητικά του εργαλεία όπως είναι τα πολυμέσα. Οι νέες τεχνολογίες έτσι δεν δίνουν μόνο πολλαπλότητα στις αλληλεπιδράσεις αλλά και ποιότητα, γιατί μόνο έτσι προάγεται η μάθηση. (Μακράκης 2000:35)

Με όλες τις παραπάνω διαδικασίες δηλ, τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ μαθητών και δασκάλου και τον μεταξύ τους διάλογο, το παιδί θα φτάσει στη “Ζώνη επικείμενης ανάπτυξης” δηλ. στην ανεξερεύνητη περιοχή στο εσωτερικό του μαθητή, που οι δυνατότητές του βρίσκονται σε λανθάνουσα κατάσταση και περιμένουν το κοινωνικό πλαίσιο να τις φέρει στην επιφάνεια. Σε αυτό το σημείο φαίνεται η σημασία της διαμεσολάβησης του δασκάλου και του συμμαθητή (Κόμης, 2001:47, Κουλουμπαρίτση 2003:57). Γι’αυτό και σε αυτό το σενάριο όλες οι δραστηριότητες γίνονται σε ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Ο δάσκαλος σε αυτήν την περίπτωση είναι εμπυχωτής και καθοδηγητής.

- **Γίνεται αναλυτική περιγραφή** της κάθε δραστηριότητας της Διδακτικής Πρακτικής.

- Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες. Σε κάθε ομάδα θα υπάρχουν ρόλοι προκειμένου να δραματοποιηθεί η ιστορία μας με το “Α”. Κάθε ομάδα θα δημιουργήσει μία διαφορετική ιστορία. Ο δάσκαλος μπορεί να αφήσει τους μαθητές να αυτοσχεδιάσουν ή να τους μοιράσει ρόλους μέσα στην ομάδα, ανάλογα με το τι θα βοηθήσει περισσότερο τους συγκεκριμένους μαθητές. Στην περίπτωση ανάθεσης ρόλων, ο καθένας θα έχει συγκεκριμένες αρμοδιότητες, πχ: σκηνοθέτης, σεναριογράφος, ηθοποιός, υποβολέας κλπ
- Οι προσχεδιασμένες δραστηριότητες είναι τέσσερις: Αρχικά, γνωρίζουμε το λογισμικό με το οποίο θα εργαστούμε. Στη συνέχεια, του δίνουμε διαστάσεις με την κατασκευή των σκηνικών μας. Μετά, αυτοσχεδιάζοντας δημιουργούμε μία ιστορία με το “Α”, εμπνευσμένη από το λογισμικό. Τέλος, για να εμπεδώσουμε ότι μάθαμε παίζουμε το παζλ του “Α” και προσπαθούμε να σχεδιάσουμε-γράψουμε το “Α” στο περιβάλλον του λογισμικού.

1ο βήμα: Οι μαθητές με τη βοήθεια του δασκάλου θα πλοηγηθούν στο λογισμικό: «Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων». Συγκεκριμένα βήμα-βήμα μαζί με το δάσκαλο θα γνωρίσουν το περιβάλλον του λογισμικού. Το λογισμικό με τα έντονα χρώματα και τα εντυπωσιακά γραφικά του θα κινήσει το ενδιαφέρον των μικρών μαθητών και θα λειτουργήσει ως έναυσμα ενδιαφέροντος. Ο δάσκαλος σε κάθε εικόνα παίζει το ρόλο του εμπυχωτή και ενισχύει το ενδιαφέρον των μαθητών του, π.χ.: όταν φτάσουμε στην εικόνα με ολόκληρο το νησί, ο δάσκαλος λέει στους μαθητές να σκεφτούν σε ομάδες ποιοι μπορεί να μένουν στο νησί και αν οι μαθητές δυσκολεύονται τους ζυπνάει την φαντασία με ιστορίες που έχει προετοιμάσει.

2ο βήμα: Στη συνέχεια ο δάσκαλος λέει στους μαθητές να μπουέ στην «Ποταμούπολη» και με την καθοδήγηση του, οι μαθητές εκτυπώνουν την «Ποταμούπολη». Οι μαθητές σε ομάδες κατασκευάζουν μία μικρή θεατρική σκηνή όπου το σκηνικό το συνθέτει η παραπάνω εικόνα. Το σκηνικό, βεβαίως, μπορεί να εμπλουτιστεί με κατασκευές από πηλό, πλαστελίνη ή χαρτόνια που θα κατασκευάσουν οι μαθητές. Επιπλέον, μπαίνοντας στο κάθε σπιτάκι θα μπορούσαν να εκτυπώσουν το χώρο του δωματίου, να τον χρησιμοποιήσουν ως πρόσθετο σκηνικό, να κόψουν τη μορφή του ήρωα (Ανδρέας ο Αρκούδος) και ότι άλλο από το δωμάτιο επιλέξουν να χρησιμοποιήσουν ως ήρωα ή ως επιπρόσθετο σκηνικό, στο θεατρικό. Ακόμα, ακολουθώντας τον υπερσύνδεσμο με τα πινέλα, μέσω του λογισμικού, μπορούν να δημιουργήσουν κάτι από μόνοι τους, το οποίο θα εκτυπώσουν και θα τους βοηθήσει να δημιουργήσουν το δικό τους ιδιαίτερο σκηνικό για μία πιθανή εναλλαγή σκηνών. Αν η τάξη το απαιτήσει μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και το Paint ώστε να δημιουργήσουμε πρόσθετους ήρωες ή σκηνικά.

3ο βήμα: Ο δάσκαλος συζητάει με τους μαθητές για την «ποταμούπολη» και παρατηρούν πως σε κάθε σπιτάκι κρύβεται και από ένα γράμμα. Μπαίνουμε λοιπόν επίσημα στο σπιτάκι με το «Α» και παρατηρούμε πως στο σπιτάκι αυτό κυριαρχεί το «Α». Όλα αρχίζουν από άλφα, ο Ανδρέας ο Αρκούδος, το άγαλμα, η αράχνη, το αχλάδι, ο αετός κλπ. Στη συνέχεια θα αυτοσχεδιάσουν με τη βοήθεια και του σκηνικού, για να παρουσιάσουν τι βρήκαν μέσα στο κάθε σπιτάκι και την ιστορία που έχουν δημιουργήσει. Είναι αναμενόμενο κατά την εφαρμογή στην σχολική τάξη οι δραστηριότητες β και γ να γίνουν σαν μία κοινή.

4ο βήμα: Τέλος, οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν το παζλ με το «Α» και να το γράψουν στο τετράδιο του λογισμικού.

Γενικά: Στην δραστηριότητα χρησιμοποιούμε τους χάρτες του λογισμικού, ώστε να κάνουμε το περιβάλλον του λογισμικού φιλικό για τους μαθητές, αλλά και να τους κινήσουμε το ενδιαφέρον. Στη συνέχεια με την κατασκευή σκηνικών αξιοποιούμε τις εικόνες του λογισμικού για να εμπνευστούμε ιστορίες και να κατασκευάσουμε και εμείς μία χώρα με γράμματα. Μετά χρησιμοποιούμε τα σπιτάκι με το «Α» και ό, τι κρύβεται μέσα του προκειμένου να δημιουργήσουμε μία ιστορία που θα δραματοποιήσουμε. Τέλος, χρησιμοποιούμε δύο ευχάριστες δραστηριότητες που μας προσφέρει το λογισμικό για την εμπέδωση της γνώσης από τους μαθητές.

2.2 Φύλλα Εργασίας

Τα φύλλα εργασίας περιέχονται στο .pdf που σας αποστέλλω συνημμένο.

2.3 Υλικοτεχνική Υποδομή

Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων
Paint
Πλαστελίνες
Πηλός
Χαρτόνια
Ψαλίδια
Χρυσόσκονες

1)

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ

Κατά την εφαρμογή της Διδακτικής Πρακτικής ή μετά την πραγματοποίησή της, ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές του ενδέχεται να έχουν πραγματοποιήσει την αξιολόγησή της, μέσα από μια αναστοχαστική διεργασία. Αυτή μπορεί να έχει πραγματοποιηθεί:

- κατά τη διάρκεια εφαρμογής των δραστηριοτήτων (*διαμορφωτική αξιολόγηση*) με σκοπό την αναδιαμόρφωσή τους,
- στο τέλος της εφαρμογής της Διδακτικής Πρακτικής (*τελική αξιολόγηση*) για να ακολουθήσει μια εποικοδομητική συζήτηση που θα οδηγήσει σε αναπροσαρμογές, επεκτάσεις κτλ.

1)

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ

Με ατομική μου ευθύνη και σύμφωνα με το άρθρο 8 ν. 1599/1986, ο Δημιουργός που αναφέρεται στην παρ. 1.2 του παρόντος εντύπου, δηλώνω ότι:

1. Το Σχέδιο Καλής Διδακτικής Πρακτικής που υποβάλλω είναι δικό μου πρωτότυπο δημιούργημα και δεν προσκρούει σε κανένα δικαίωμα πνευματικής ή βιομηχανικής ιδιοκτησίας τρίτων.

2. Δίνω το δικαίωμα και την άδεια στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, το οποίο θα ενεργεί κατά την απόλυτη και ελεύθερη κρίση του, να αξιοποιεί, να διαθέτει, να αναπαράγει ή να διανέμει το υποβληθέν Σχέδιο Καλής Διδακτικής Πρακτικής, ολόκληρο ή τμήμα του ή συντετμημένο ή ενσωματωμένο σε άλλο υλικό, για εκπαιδευτικούς και διδακτικούς σκοπούς, με κάθε πρόσφορο μέσο, ιδίως έντυπο ή ηλεκτρονικό.

3. Δηλώνω ότι η πιθανή αξιοποίηση του υλικού αυτού για ερευνητικούς σκοπούς επιθυμώ να γίνει (επιλέξτε αυτό που επιθυμείτε):

Επώνυμα

Αν δεν καταγράψετε την επιθυμία σας αυτό σημαίνει ότι αποδέχεστε η πιθανή αξιοποίηση να γίνει ανώνυμα.

**Για πρακτικούς λόγους, η χρήση του αρσενικού γραμματικού γένους θεωρείται ότι συμπεριλαμβάνει και το θηλυκό.*

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ: 25/10/2010

ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥ:

