



Π.3.2.1 Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ ή Β΄ ή Γ΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο»

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
Θεσσαλονίκη 2014**



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» MIS 296579 (κωδ. 5.175), - ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ ΠΡΑΞΗ, στους άξονες προτεραιότητας 1-2-3 του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», η οποία συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και εθνικούς πόρους.

ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: Ι. Ν. ΚΑΖΑΖΗΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΟΣ ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ: ΒΑΣΙΛΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ: Π.3.2.1. Εκπαιδευτικά σενάρια και μαθησιακές δραστηριότητες, σύμφωνα με συγκεκριμένες προδιαγραφές, που αντιστοιχούν σε 30 διδακτικές ώρες ανά τάξη.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΔΟΤΕΟΥ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ

Υπεύθυνος υπο-ομάδας εργασίας γλώσσας δευτεροβάθμιας: Δημήτρης Κουτσογιάννης

ΦΟΡΕΑΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ

<http://www.greeklanguage.gr>

Καραμαούνα 1 – Πλατεία Σκρα Τ.Κ. 55 132 Καλαμαριά, Θεσσαλονίκη

Τηλ.: 2310 459101, Φαξ: 2310 459107, e-mail: centre@komvos.edu.gr



A. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο

Δημιουργός

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ ή Β΄ ή Γ΄ Γυμνασίου

Χρονολογία

Αύγουστος 2014

Διδακτική/θεματική ενότητα

Όλες οι θεματικές ενότητες της Νεοελληνικής Γλώσσας και των άλλων γνωστικών αντικειμένων που θα διδαχθούν στη σχολική χρονιά και θα εμπλακούν στο project

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Ει δυνατόν, όλα τα διδακτικά αντικείμενα της τάξης όπου θα εφαρμοστεί

Χρονική διάρκεια

7 διδακτικές ώρες εντός σχολείου (λιγότερες αν το τμήμα ήδη έχει μια πλατφόρμα wiki) συν κάποιες εκτός σχολείου όλη τη σχολική χρονιά, στην πλατφόρμα.

Χώρος

Το project συζητείται και οργανώνεται σε αίθουσα διδασκαλίας, δοκιμάζεται στο εργαστήριο πληροφορικής και στη συνέχεια εκτυλίσσεται στην ασύγχρονης επικοινωνίας εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki. Τέλος, το παιχνίδι παίζεται δια ζώσης σε αίθουσα διδασκαλίας, όπου και αποτιμάται το σύνολο του project.



Προϋποθέσεις υλοποίησης για εκπαιδευτικό και μαθητή/τρια

Το σενάριο προϋποθέτει κάποιες υποδομές στη σχολική μονάδα: εργαστήριο με σταθμούς εργασίας συνδεδεμένους με το διαδίκτυο για τη δοκιμαστική εξοικείωση των μαθητών/τριών με την πλατφόρμα και υπολογιστή και προβολέα ή διαδραστικό πίνακα, όταν το παιχνίδι πρόκειται να παιχθεί ζωντανά.

Κυρίως προϋποθέτει είτε ότι όλοι/ες οι μαθητές/τριες να έχουν υπολογιστή και σύνδεση με το διαδίκτυο στο σπίτι, είτε ότι θα οριστεί τότε εντός του σχολικού ωραρίου (σε κάποιο διάλειμμα ή στα τελευταία λεπτά της διδακτικής ώρας στην πληροφορική...) και πού (στη βιβλιοθήκη ή στο εργαστήριο πληροφορικής ή...) θα έχουν την ευκαιρία να αναρτήσουν τις ερωτήσεις-απαντήσεις τους όσοι/ες δεν έχουν τη δυνατότητα αυτή στο σπίτι τους.

Επίσης προϋποθέτει ότι οι εμπλεκόμενοι/ες εκπαιδευτικοί είναι ήδη εξοικειωμένοι/ες ή έχουν τη διάθεση άμεσα να εξοικειωθούν με την πλατφόρμα που θα αξιοποιηθεί. Να σημειωθεί ότι η δημιουργία ενός wiki για εκπαιδευτικούς σκοπούς δεν έχει κόστος.

Τέλος, θα διευκολυνθεί η σύνταξη των απαντήσεων στις ερωτήσεις, αν πριν την εκκίνηση του project έχει διδαχθεί η πύκνωση κειμένου και ο κειμενικός τύπος του ορισμού. Όσον αφορά τον ορισμό, η διδασκαλία του προβλέπεται ούτως ή άλλως για τη Β΄ και τη Γ΄ γυμνασίου, στη δε Α΄ Γυμνασίου, θα μπορούσε ο ορισμός να διδαχθεί ως επέκταση της διδασκαλίας της σύνταξης των συνδετικών ρημάτων.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι πρόταση διδασκαλίας.

Το σενάριο στηρίζεται

—

Το σενάριο αντλεί

Από την ιδέα της συναδέλφου Ελένης Τσενόγλου να αξιοποιήσει ένα [wiki](#) με στόχο την επανάληψη στην Αρχαία ελληνική γραμματεία πριν τις προαγωγικές εξετάσεις το σχ. έτος 2009-10.



Β. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για ένα διαθεματικό project, που θα διατρέχει τη σχολική χρονιά και θα αφορά, ει δυνατόν, όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Ο στόχος είναι να δημιουργήσουν οι μαθητές/τριες ένα διαδικτυακό παιχνίδι γνώσεων, αξιοποιώντας ένα wiki. Οι μαθητές/τριες θα δηλώσουν ποια γνωστικά αντικείμενα θα ήθελαν να αναλάβουν. Το τμήμα θα χωριστεί σε τόσες ομάδες όσες και τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται. Για κάθε νέο κεφάλαιο/ενότητα που διδάσκεται αναλαμβάνει ένα από τα μέλη της ομάδας του συγκεκριμένου μαθήματος να αναρτήσει ερωτήσεις και απαντήσεις, ενώ τα υπόλοιπα μέλη και ο/η εκπαιδευτικός του μαθήματος προτείνουν βελτιώσεις στη διατύπωση, προσθήκη ερωτήσεων κτλ. Οι ερωτήσεις που θα αναρτούν στο wiki θα αφορούν βασικές έννοιες και γνώσεις από τη διδακτέα ύλη της τάξης και θα μπορούν να αξιοποιηθούν ως επαναληπτικό υλικό για τα τριμηνιαία διαγωνίσματα ή για τις προαγωγικές και απολυτήριες εξετάσεις. Οι ερωτήσεις για κάθε γνωστικό αντικείμενο θα βρίσκονται σε διαφορετική σελίδα, ενώ η απάντηση για κάθε ερώτηση θα βρίσκεται σε ξεχωριστό υπερσύνδεσμο. Έτσι, θα μπορούν οι μαθητές/τριες να ελέγχουν την απάντησή τους και να αυτοαξιολογούνται σπίτι τους. Πριν τη λήξη της χρονιάς το τμήμα θα παίξει ζωντανά το παιχνίδι στον χώρο του σχολείου και τέλος θα αποτιμήσει τη δράση απαντώντας ατομικά σε ένα ερωτηματολόγιο.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

1. Η δημιουργία του παιχνιδιού λειτουργεί ως πρόβλημα προς επίλυση που έχει νόημα για τους μαθητές/τριες και διαμορφώνει αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας. Συνεπώς το σενάριο βασίζεται στη θεωρία της εμπλαισωμένης μάθησης.
2. Επίσης βασίζεται στη θεωρία της κοινωνικής μάθησης. Οι μαθητές συνεργάζονται μέσω της εκπαιδευτικής πλατφόρμας για τη δημιουργία των



ερωτήσεων-απαντήσεων και δια ζώσης στις ομάδες κατά τη διάρκεια του ζωντανού παιχνιδιού. Επιπλέον, το τμήμα διευκολύνεται να μετατραπεί σε μαθησιακή κοινότητα, καθώς η επικοινωνία μεταξύ των μελών του σχετικά με ένα σχολικό project παρατείνεται και εκτός του σχολικού ωραρίου.

3. Θεωρώντας ότι η ενεργή εμπλοκή των διδασκομένων στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί βασικό ζητούμενο, αξιοποιείται η ελκυστικότητα ενός παιχνιδιού στην τάξη, για να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών (Borgs και Laskowski 2013) και για να γίνει με έναν παιγνιώδη τρόπο επανάληψη στις βασικές γνώσεις που αποκτήθηκαν στη διάρκεια της χρονιάς (έργο προφανώς ανιαρό για τους/τις μαθητές/τριες). Αυτή η δραστηριότητα λειτουργεί ως ένα διάλειμμα στη ρουτίνα της σχολικής καθημερινότητας, το παιχνίδι αποτελεί διανοητική πρόκληση, δίνει μια γεύση περιπέτειας (Lazzaro 2004). Αναμένεται, λοιπόν, η ενεργή εμπλοκή των μαθητών/τριών στη διαδικασία και ένα γνωστικό κέρδος (Yien κ.ά. 2011· Gonzalez κ.ά. 2011).
4. Γενικά δεν υπάρχει κουλτούρα διαθεματικής συνεργασίας στο ελληνικό σχολείο. Το εν λόγω project προωθεί τη διαθεματική συνεργασία εντός του συλλόγου διδασκόντων και μπορεί να συμβάλει στη δημιουργία κλίματος που θα ευνοεί μια περισσότερο ουσιαστική συνεργασία στον από κοινού σχεδιασμό σεναρίων διδασκαλίας και μια υπέρβαση των στεγανών μεταξύ των γνωστικών αντικειμένων.

Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

Γνώσεις για τον κόσμο, αξίες, πεποιθήσεις, πρότυπα, στάσεις ζωής

- Οι μαθητές/τριες συνειδητοποιούν την αξία της συνεργασίας για έναν κοινό στόχο, εφόσον αλληλοβοηθούνται κατανέμοντας μεταξύ τους ένα έργο χρήσιμο, το οποίο θα έπρεπε να φέρει σε πέρας ο καθένας/η καθεμιά μόνος/η.
- Ο κάθε μαθητής/τρια αναλαμβάνει κάτι που κανείς άλλος δεν έχει αναλάβει, οπότε αποκτά σταδιακά ένα αίσθημα ευθύνης απέναντι στην ομάδα και μαθητεύει στη συνέπεια.



- Ετοιμάζοντας ερωτήσεις-απαντήσεις αλλά και δοκιμάζοντας να απαντήσουν τις ερωτήσεις των άλλων ομάδων οι μαθητές/τριες εμπεδώνουν βασικές γνώσεις των διδακτικών αντικειμένων της τάξης τους.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Οι μαθητές/τριες αναπλαισιώνουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει για τον ορισμό και για την πυκνώση.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

- Οι μαθητές/τριες βελτιώνονται ως προς την κατανόηση κειμένου, καθώς ασκούνται να εντοπίζουν τα κύρια σημεία των κεφαλαίων των σχολικών εγχειριδίων ή άλλων συμπληρωματικών κειμένων.
- Ως προς την παραγωγή λόγου μαθαίνουν να πυκνώνουν τις πληροφορίες που δίδονται στα κείμενα αναφοράς και να συντάσσουν ορθούς ορισμούς.

Νέοι γραμματισμοί

- Οι μαθητές/τριες εξοικειώνονται με την παραγωγή λόγου στον επεξεργαστή κειμένου και με τη συνεργασία μέσω διαδικτύου για τη σύνταξη ενός κειμένου.
- Πιθανόν, προετοιμάζοντας τις ερωτήσεις-απαντήσεις, να χρειαστεί να αναζητήσουν και επεξηγηματικό υλικό στο διαδίκτυο.
- Συνειδητοποιούν τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής παραγωγής λόγου, καθώς το κείμενο παραμένει ανοικτό ακόμα και μετά την ανάρτησή του στην πλατφόρμα και επιδέχεται βελτιώσεις αενάως.

Κριτικός γραμματισμός

- Καθώς συντάσσουν ερωτήσεις για τις νέες τους γνώσεις, αναπτύσσουν μεταγνωστικές δεξιότητες (Κωσταρίδου-Ευκλείδη, 2011).
- Αποτιμούν συνολικά το project, όταν αυτό ολοκληρωθεί, απαντώντας σε ένα ερωτηματολόγιο που ωθεί στον αναστοχασμό πάνω σε διάφορες πλευρές της διαδικασίας και των αποτελεσμάτων της. Μεταξύ άλλων τους ζητείται να



αξιολογήσουν τις δυνατότητες και τους περιορισμούς της συγκεκριμένης διαδικτυακής πλατφόρμας που έχει αξιοποιηθεί.

Διδακτικές πρακτικές

Οι εκπαιδευτικοί συνεργάζονται αρμονικά μεταξύ τους, κατανέμουν ισότιμα τον όγκο της δουλειάς και προτάσσουν την επιτυχή ολοκλήρωση του έργου και όχι την προσωπική τους προβολή, ώστε να αποτελέσουν ένα παράδειγμα προς μίμηση για το τμήμα. Συντονίζουν την εργασία των ομάδων που έχουν αναλάβει την ανάρτηση ερωτήσεων/απαντήσεων για το μάθημά τους και ελέγχουν το παραγόμενο υλικό που αφορά την ειδικότητά τους. Προσφέρουν στους μαθητές/τριες τη βοήθεια ή τη συμβουλή τους ως οι έμπειροι ενήλικες της ομάδας, προσπαθούν να καθοδηγούν διακριτικά, όχι δίνοντας τη λύση στα προβλήματα που οι μαθητές/τριες συναντούν αλλά δίνοντας κάποιες κατευθύνσεις, ώστε οι ίδιοι/ες οι μαθητές/τριες να οδηγηθούν στη λύση. Δρουν με στόχο την ανάπτυξη της πρωτοβουλίας, της συνέπειας, της υπευθυνότητας και της επινοητικότητας στην εύρεση λύσεων, παράλληλα με ένα πνεύμα συνεργασίας μεταξύ των μαθητών/τριών.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για τη σύνταξη του συγκεκριμένου σεναρίου αποτέλεσαν οι διαπιστώσεις:

- ότι η ιδέα της συναδέλφου μου Ελένης Τσενόγλου να αναρτήσουν οι μαθητές/τριές της στο wiki του τμήματος υλικό για την εφ' όλης της ύλης επανάληψη στην Οδύσσεια έτυχε θερμής υποδοχής και συνεπέστατης πραγματοποίησης,
- ότι είναι ανάγκη να εμπλουτισθεί η σχολική καθημερινότητα με μαθησιακές δράσεις που να έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα,
- ότι, για να αναπτυχθεί μια διαθεματική κουλτούρα στο σχολείο, απαιτείται μια εξομάλυνση του εδάφους μεταξύ των συναδέλφων με κάποια δραστηριότητα που να βρίσκεται κάπως στο περιθώριο του κυρίως διδακτικού τους έργου.



Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνάδει με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Γυμνάσιο, γιατί προωθεί τη συνεργασία μεταξύ μαθητών/τριών, φέρνει στο προσκήνιο τη διαθεματικότητα, και αξιοποιεί τη μέθοδο project καθώς και μια από τις εκπαιδευτικές πλατφόρμες που προτείνονται από το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ αξιοποιούνται ως μέσα πρακτικής γραμματισμού και ως στήριξη για τη δημιουργία κοινότητας μάθησης εντός και εκτός των τειχών του σχολείου.

Το εργαστήρι πληροφορικής αξιοποιείται για την επίδειξη του wiki και την εξοικείωση του τμήματος με το συγκεκριμένο ψηφιακό περιβάλλον, ενώ χρειάζεται ένας διαδραστικός πίνακας ή υπολογιστής και προβολέας (κατά προτίμηση συνδεδεμένος με το διαδίκτυο) κατά τη διάρκεια του «Παιχνιδιού γνώσεων» που θα λάβει χώρα στην αίθουσα.

Κείμενα

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Όποιος/α εκπαιδευτικός πάρει την πρωτοβουλία να προτείνει την εφαρμογή του εν λόγω project στο σχολείο του/της μπορεί να προτείνει τις εξής φάσεις:

- 1η: Οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν και προετοιμάζουν την πλατφόρμα.
- 2η: Οι μαθητές/τριες και οι γονείς τους ενημερώνονται για τη διαδικασία.
- 3η: Οι ομάδες των μαθητών/τριών αναρτούν σταδιακά ερωτήσεις-απαντήσεις με την υποστήριξη των εκπαιδευτικών.
- 4η: Το παιχνίδι παίζεται ζωντανά στην αίθουσα.
- 5η: Το τμήμα αποτιμά με ερωτηματολόγιο το project και οι εκπαιδευτικοί αναλύουν τα δεδομένα που συγκεντρώνονται.

Πιο αναλυτικά τα βήματα που μπορούν να προταθούν είναι:



1η φάση: Σχεδιασμός του project από τους εκπαιδευτικούς

1. Οι εκπαιδευτικοί που ενδιαφέρονται να εμπλακούν στο συγκεκριμένο project συνεργάζονται για τον σχεδιασμό του. Συζητούν καταρχάς τους στόχους και τις διδακτικές πρακτικές και στη συνέχεια την ακριβή διαδικασία και τον τρόπο αξιολόγησης. Χρήσιμο είναι να μοιραστεί σε όλους/ες από τον/την φιλόλογο της Νεοελληνικής Γλώσσας το υλικό με το οποίο θα διδάξει τον ορισμό και την πύκνωση, ώστε να ενημερωθούν όλοι/ες για το τι θα γνωρίζει το τμήμα ως προς τα παραπάνω και, ει δυνατόν, όλοι/ες να χρησιμοποιούν μια βασική κοινή ορολογία στις παρατηρήσεις που θα κάνουν στα αναρτημένα κείμενα (π.χ. οριστέα έννοια, γένος, ειδοποιός διαφορά, λέξεις-κλειδιά κτλ.)
2. Δημιουργείται ένα wiki με τίτλο που να δηλώνει το τελικό παραδοτέο, π.χ. «Διαδικτυακό παιχνίδι γνώσεων». (Προφανώς θα αποφευχθεί ο όρος «επανάληψη», γιατί είναι φορτισμένος αρνητικά στο νου των μαθητών/τριών, αντίθετα η έννοια του «παιχνιδιού» είναι φορτισμένη θετικά.) Το wiki ορίζεται ως περιβάλλον κλειστό, προσβάσιμο μόνο σε όσους/ες είναι εγγεγραμμένοι/ες, γιατί ένα τέτοιο περιβάλλον δημιουργεί ένα αίσθημα ασφάλειας τόσο στους/στις εφήβους (δε θα μπορεί να διαβάσει κάποιος εκτός της κοινότητας τα σχόλια που γράφονται για τα κείμενά τους) όσο και στους γονείς τους. Είναι προς συζήτηση αν θα ανοίξει μονάχα για ανάγνωση και σε μη εγγεγραμμένα μέλη την περίοδο των προαγωγικών-απολυτήριων εξετάσεων, ώστε να αξιοποιηθεί ίσως και από τμήματα του σχολείου που δεν εμπλέκονται στο project.
3. Εγγράφονται και λαμβάνουν κωδικό ως editors όλοι/ες οι εκπαιδευτικοί που θα εμπλακούν. Όσοι/ες δεν είναι εξοικειωμένοι/ες με το περιβάλλον wiki λαμβάνουν μια σύντομη επιμόρφωση από τις/τους έμπειρους συναδέλφους.
4. Όσον αφορά τη δομή του συγκεκριμένου wiki προτείνονται τα εξής: Στην αρχική σελίδα εισάγονται από κάποιο/α εκπαιδευτικό υπερσύνδεσμοι για κάθε γνωστικό αντικείμενο, που οδηγούν σε μια ξεχωριστή σελίδα. Εκεί τα μέλη



της ομάδας που έχει αναλάβει το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο αναρτούν σταδιακά τις ερωτήσεις τους, τις οποίες και αριθμούν. Στο κάτω μέρος της σελίδας κάθε γνωστικού αντικειμένου τοποθετείται υπερσύνδεσμος που οδηγεί στη σελίδα των απαντήσεων του εν λόγω γνωστικού αντικειμένου, όπου διατηρείται η αρίθμηση των αντίστοιχων ερωτήσεων. Κάθε ερώτηση δεν θα απαντιέται από τον/την συντάκτη/κτριά της αλλά από κάποιο από τα άλλα μέλη της ομάδας. Στον χώρο των σχολίων της σελίδας των ερωτήσεων θα καταθέτουν τα μέλη της ομάδας και ο/η εκπαιδευτικός του συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου τυχόν παρατηρήσεις τους ή τη συμφωνία τους για τις ερωτήσεις που θα έχουν αναρτηθεί, ενώ στον χώρο των σχολίων στη σελίδα των απαντήσεων θα καταθέτουν τις τυχόν προτάσεις βελτίωσης ή τη συμφωνία τους με το κείμενο κάποιας απάντησης.

5. Όσον αφορά την αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριών, προτείνεται να έχει δύο σκέλη, να είναι ατομική και ομαδική. Κάθε ομάδα θα αξιολογηθεί από όποιον/α διδάσκει το γνωστικό αντικείμενο που της έχει ανατεθεί, συνεπώς, για να υπάρξει ενός κοινός χειρισμός από τους/τις εκπαιδευτικούς, είναι απαραίτητη μια αναλυτική συζήτηση για τον τρόπο αξιολόγησης. Η ατομική μπορεί να λάβει υπόψη τα εξής κριτήρια:

- α) συνέπεια (πόσο σύντομα μετά τη διδασκαλία ενός κεφαλαίου αναρτά κάθε μέλος τις ερωτήσεις-απαντήσεις που του αναλογούν και πόσο άμεσα προχωρά στις βελτιώσεις που προτείνονται από τους συμμαθητές/τριες και τον/την εκπαιδευτικό),
- β) ευθύνη απέναντι στην ομάδα (κατά πόσο παρακολουθεί κάθε μέλος τις αναρτήσεις των υπολοίπων μελών και συμβάλλει στη βελτίωσή τους με τις προτάσεις του ή ενθαρρύνει με τα σχόλιά του),
- γ) δεοντολογία (κατά πόσο σέβεται κάθε μέλος το «συμβόλαιο τιμής» που έχει υπογράψει),



δ) σαφήνεια (κατά πόσο είναι σαφείς οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που αναρτά κάθε μέλος, καθώς και οι προτάσεις βελτίωσης που καταθέτει για τις αναρτήσεις των υπόλοιπων μελών),

ε) εστίαση και πύκνωση των σημαντικών σημείων (κατά πόσο κάθε μέλος εντοπίζει τα σημαντικά σημεία του κεφαλαίου/της ενότητας και δημιουργεί ερωτήσεις για αυτά και κατά πόσο στις απαντήσεις συμπυκνώνει αυτά τα σημεία σε σύντομο κείμενο, κάτι που προκύπτει τόσο από τις δικές του αναρτήσεις όσο και από τις προτάσεις βελτίωσης που καταθέτει στις αναρτήσεις των υπολοίπων).

Η ομαδική εργασία μπορεί να λάβει υπόψη της τα εξής κριτήρια:

α) συνεργασία εντός της ομάδας (κατά πόσο η ομάδα συνεργάστηκε αρμονικά, με ενδιαφέρον για την επιτυχία της κοινής αποστολής, χωρίς προσπάθεια αυτοπροβολής ή υποτίμησης των συμμαθητών/τριών),

β) ευθύνη απέναντι στην ολομέλεια (κατά πόσο ήταν έγκαιρη η ολοκλήρωση των τελικών αναρτήσεων για κάθε κεφάλαιο, ώστε να αξιοποιηθούν από την ολομέλεια στην περίπτωση των επαναληπτικών διαγωνισμάτων ή των προαγωγικών-απολυτηρίων εξετάσεων),

γ) σαφήνεια, εστίαση, πύκνωση (κατά πόσο η ομάδα επέτυχε να είναι οι αναρτήσεις της σαφείς, εστιασμένες στα σημαντικά και διατυπωμένες περιληπτικά).

Σε όλα τα κριτήρια θα μπορούσε να εφαρμοστεί μια κλίμακα τριών ή τεσσάρων βαθμών (Α, Β, Γ, Δ). Η βαθμολογία της ομάδας ενισχύει ή μειώνει τον ατομικό βαθμό των μελών της, που λαμβάνεται υπόψη στη συνολική αξιολόγηση του τριμήνου όσον αφορά το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο.

6. Ίσως είναι προτιμότερο να ορισθεί ένας/μία εκπαιδευτικός που θα αναλάβει τη φάση της ενημέρωσης για το project και της εξοικείωσης του τμήματος με την πλατφόρμα, ώστε να έχει κάποιος/α μια εποπτεία αυτής της φάσης. Αν



στο project συμμετέχει ο/η εκπαιδευτικός της πληροφορικής ή ο/η υπεύθυνος του τμήματος, θα μπορούσε να αναλάβει εκείνος/η αυτός την ευθύνη, ενημερώνοντας πάντα τους/τις συναδέλφους για τη μέρα και ώρα που θα πραγματοποιηθεί το επόμενο βήμα αυτής της φάσης, ώστε, αν το θέλουν, να μπορούν να παρευρεθούν όσοι/ες έχουν κενό εκείνη τη διδακτική ώρα.

2η φάση: Ενημέρωση των μαθητών/τριών για το project

7. (Απαιτείται μια διδακτική ώρα.) Όσο το δυνατόν περισσότεροι/ες από τους/τις εκπαιδευτικούς παρευρίσκονται σε μια πρώτη ενημέρωση του τμήματος σχετικά με τον στόχο του project, τη διαδικασία (σε γενικές γραμμές) και τα μαθήματα που εμπλέκονται. Οι εκπαιδευτικοί δίνουν εξηγήσεις για τα είδη των ερωτήσεων που μπορούν να αξιοποιηθούν (πρόκειται βέβαια για κλειστού τύπου ερωτήσεις, π.χ. σωστού-λάθους, πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωσης κενών, διατύπωσης ορισμού, απαρίθμησης των μερών ή κάποιων χαρακτηριστικών στοιχείων μιας έννοιας κτλ.). Επίσης δίνουν και κάποιο παράδειγμα για κάθε είδος ερώτησης. Τέλος, σε αυτή τη συνάντηση διανέμεται στους/στις μαθητές/τριες ενημερωτική επιστολή που απευθύνεται στους γονείς τους (βλέπε [παράδειγμα επιστολής](#)), η οποία ζητά την ενυπόγραφη συμφωνία τους για την εμπλοκή του παιδιού τους στην εκπαιδευτική πλατφόρμα wiki. Οι μαθητές/τριες παρακαλούνται να φέρουν έγκαιρα τη δήλωση των γονιών τους.
8. Κάποιος/α από τους/τις εκπαιδευτικούς εγγράφει ως writers τους/τις μαθητές/τριες που προσκομίζουν τη δήλωση των γονιών τους.
9. (Απαιτείται μια διδακτική ώρα.) Πριν τους δοθούν οι ατομικοί κωδικοί συζητούν σε ολομέλεια και υπογράφουν «συμβόλαιο τιμής», που αναφέρεται στη δεοντολογία της συμμετοχής τους στην πλατφόρμα. Ενδείκνυται μάλιστα οι εκπαιδευτικοί να έχουν συντάξει αντίστοιχο συμβόλαιο για τους εαυτούς τους, το οποίο να διαβαστεί στην ολομέλεια του τμήματος πριν τη συζήτηση



και την υπογραφή του συμβολαίου των μαθητών/τριών, ώστε να αποδειχθεί στην πράξη το κλίμα συνεργασίας και αλληλοσεβασμού που προκρίνεται. Επειδή δεν πρέπει να θεωρηθεί επιβολή άνωθεν, είναι σημαντικό να αφιερωθεί επαρκής χρόνος στη συζήτηση των συμβολαίων (πιθανότατα να απαιτηθεί μια ολόκληρη διδακτική ώρα) και να δοθεί η δυνατότητα στους/στις μαθητές/τριες να προσθέσουν ή να διαφοροποιήσουν κάποια σημεία. Το κείμενο και των δύο συμβολαίων αναρτάται και στο wiki με υπερσύνδεσμο στην αρχική σελίδα (βλέπε [παράδειγμα συμβολαίων](#)). Μετά την υπογραφή του συμβολαίου παραδίδονται οι ατομικοί κωδικοί στους μαθητές/τριες.

- 10.** (Απαιτείται ένα δίωρο στο εργαστήριο πληροφορικής.) Παρουσιάζεται σε κοινή θέα (στον διαδραστικό ή σε οθόνη προβολής) το συγκεκριμένο wiki και δίνονται προφορικά αλλά και γραπτά πιο αναλυτικές εξηγήσεις στους/στις μαθητές/τριες για τη διαδικασία που θα ακολουθηθεί για τη δημιουργία του παιχνιδιού, καθώς και για τον τρόπο αξιολόγησης (βλέπε «[Οδηγίες προς ναυτιλλομένους](#)»). Στη συνέχεια τους ζητείται να δηλώσουν μεταξύ των εμπλεκόμενων γνωστικών αντικείμενων ποια είναι η 1η, η 2η και η 3η προτίμησή τους. Θα το σημειώσουν δίπλα από το όνομά τους σε μια κατάσταση που θα κυκλοφορήσει από θρανίο σε θρανίο κατά τη διάρκεια της ενημέρωσης για το project. Με βάση αυτές τις δηλώσεις οι μαθητές/τριες θα χωριστούν σε τόσες ομάδες όσα τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται. Διευκρινίζεται στο τμήμα ότι οι εκπαιδευτικοί του project θα προσπαθήσουν να ικανοποιήσουν την 1η προτίμηση αλλά σε περίπτωση που δεν προκύπτει ισορροπία στον αριθμό των μαθητών/τριών ανά μάθημα, θα καταφύγουν και στις επόμενες προτιμήσεις. (Οι εκπαιδευτικοί βέβαια θα λάβουν υπόψη και άλλο ένα κριτήριο, που για εύλογους λόγους δεν ενδείκνυται να εξηγήσουν στο τμήμα: τη σύνθεση των ομάδων. Δηλαδή θα επιδιώξουν όχι απλώς να δημιουργηθούν ομάδες για όλα τα μαθήματα αλλά σε κάθε ομάδα να υπάρχει



τουλάχιστον ένα μέλος με υψηλή ή μέτρια επίδοση, ώστε να στηρίξει τους αδύναμους/ες συμμαθητές/τριες της ομάδας.)

Ακολουθεί μια επί τόπου δοκιμαστική εφαρμογή των οδηγιών στο wiki από τους μαθητές/τριες, που καθοδηγούνται από το σχετικό φύλλο εργασίας (βλέπε [Φύλλο εργασίας](#)). Ακόμα κι αν το τμήμα δεν έχει εργαστεί άλλη φορά με τη συγκεκριμένη πλατφόρμα, τα βήματα του φύλλου εργασίας είναι αναλυτικά και κατάλληλα και για όσους/ες έρχονται σε πρώτη επαφή με το συγκεκριμένο περιβάλλον. Βέβαια, πριν την επίδειξη, πρέπει να έχουν ήδη δημιουργηθεί από τους/τις εκπαιδευτικούς οι σελίδες των γνωστικών τους αντικειμένων και να έχουν τοποθετηθεί οι υπερσύνδεσμοί τους στην αρχική σελίδα. Τέλος, πρέπει να ανατεθεί προσωρινά, για τη δοκιμή, ένα διαφορετικό γνωστικό αντικείμενο σε κάθε σταθμό εργασίας όπου θα εγκατασταθούν μαθητές/τριες (ή διαφορετικά κεφάλαια, αν τα γνωστικά αντικείμενα είναι λιγότερα από τους σταθμούς εργασίας), γιατί δεν είναι δυνατόν να δουλέψουν ταυτόχρονα στην ίδια σελίδα ούτε καν δύο ομάδες.

- 11.** Κάποιος/α εκπαιδευτικός μελετά τις προτιμήσεις των μελών του τμήματος και προτείνει στους/στις συναδέλφους έναν πρώτο χωρισμό του τμήματος σε ομάδες και εκείνοι/ες καταθέτουν τυχόν βελτιωτικές προτάσεις κι έτσι διαμορφώνονται οι ομάδες που θα αναλάβουν κάθε μάθημα. Η διαδικασία αυτή μπορεί να γίνει μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Μετά την ανακοίνωση της κατανομής, τα μέλη των ομάδων θα κάνουν μια σύντομη συνεδρίαση, για να αποφασίσουν τη σειρά με την οποία θα αναλάβει καθένας/καθεμιά να αναρτήσει ερωτήματα-απαντήσεις που να αφορούν τα βασικά σημεία κάθε νέου κεφαλαίου που θα διδάσκονται. Υπενθυμίζεται βέβαια στο τμήμα ότι η σαφήνεια των ερωτήσεων, η ανάδειξη των σημαντικών σημείων και η σωστή πυκνωση στις απαντήσεις είναι ευθύνη ολόκληρης της ομάδας. Συνεπώς μόλις γίνει η ανάρτηση από το μέλος που έχει κάθε φορά σειρά, τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας προτείνουν



αιτιολογημένες βελτιώσεις (προσθήκες, αφαιρέσεις, αναδιατυπώσεις κτλ.). Σε αυτό το σημείο της διαδικασίας θα λάβουν και κάποιο σχόλιο ή πρόταση από τον/την εκπαιδευτικό του μαθήματος που θα παρακολουθεί και θα στηρίζει τη δουλειά τους. (Οι όποιες προτάσεις για βελτίωση στην ανάρτηση που έχει κάνει κάποιο μέλος της ομάδας θα γίνονται στον ειδικό χώρο των σχολίων και ο/η υπεύθυνος/η της ανάρτησης θα κάνει ο/η ίδιος/α τις αλλαγές που χρειάζεται μέχρι το κείμενο να πάρει την τελική του μορφή.)

3η φάση: Σταδιακή δημιουργία μιας «τράπεζας ερωτήσεων»

- 12.** Κατά τη διάρκεια της χρονιάς οι μαθητές/τριες σταδιακά αναρτούν ερωτήσεις-απαντήσεις για τα κεφάλαια που διδάσκονται, λαμβάνουν σχόλια από τους/τις συμμαθητές/τριες και από τον/την αντίστοιχο εκπαιδευτικό και βελτιώνουν τις αναρτήσεις τους.

4η φάση: Το παιχνίδι στην πράξη

- 13.** (Απαιτείται ένα δίωρο). Προς το τέλος του τελευταίου τριμήνου το παιχνίδι παίζεται ζωντανά στην αίθουσα. Το τμήμα έχει ενημερωθεί τουλάχιστον μια βδομάδα πριν για τη μέρα και ώρα που θα να παιχθεί από ολόκληρο το τμήμα το παιχνίδι των γνώσεων που έχει ετοιμασθεί σταδιακά κατά τη διάρκεια της χρονιάς. Η καλύτερη στιγμή είναι ίσως η πρώτη βδομάδα μετά τις διακοπές του Πάσχα, κυρίως γιατί τότε υπάρχει χρόνος για μια επανάληψη στο αναρτημένο υλικό αλλά και γιατί αυτή η βδομάδα συνήθως βρίσκεται στο τέλος του 3ου τριμήνου.

Οι εκπαιδευτικοί έχουν έγκαιρα εκτυπώσει σε ξεχωριστά καρτελάκια τους αριθμούς των ερωτήσεων και έχουν δημιουργήσει διακριτά «πακετάκια» καρτελών ανά γνωστικό αντικείμενο (ανάλογα με τον αριθμό των ερωτήσεων που έχουν αναρτηθεί για κάθε μάθημα). Στην αίθουσα πρέπει να υπάρχει



διαδραστικός πίνακας ή υπολογιστής και προβολέας. Είναι προτιμότερο η αίθουσα να έχει σύνδεση με το διαδίκτυο, γιατί έτσι το παιχνίδι θα παιχθεί αξιοποιώντας το wiki. Αν δεν υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο, τότε οι εκπαιδευτικοί θα έχουν ετοιμάσει ένα power point που θα ακολουθεί τη λογική του wiki, δηλαδή σε μια πρώτη διαφάνεια θα υπάρχουν υπερσύνδεσμοι για κάθε γνωστικό αντικείμενο. Στη διαφάνεια κάθε γνωστικού αντικειμένου θα υπάρχουν τόσοι αριθμοί όσες οι ερωτήσεις που έχουν δημιουργηθεί για το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο, οι οποίοι θα είναι υπερσύνδεσμοι και θα οδηγούν σε ξεχωριστές διαφάνειες, μία για κάθε ερώτηση του γνωστικού αντικειμένου. Τέλος στο κάτω μέρος κάθε ερώτησης θα υπάρχει υπερσύνδεσμος για την απάντηση. (Θα μπορούσαν οι ερωτήσεις και οι αντίστοιχες απαντήσεις να είναι εκτυπωμένες, όπως συμβαίνει με τα επιτραπέζια παιχνίδια γνώσεων αλλά είναι προτιμότερο να βρίσκονται τόσο οι ερωτήσεις όσο και οι απαντήσεις σε κοινή θέα, γιατί έτσι είναι ευκολότερο να παρακολουθούν και να παραμένουν συγκεντρωμένοι όλοι/ες οι μαθητές/τριες και όχι μόνο η ομάδα που πρέπει να απαντήσει κάθε φορά.)

Όσον αφορά τη διάταξη της αίθουσας, έχει διαμορφωθεί έτσι ώστε να υπάρχουν τοποθετημένα σε κύκλο τόσα τραπέζια (δηλαδή δύο θρανία ενωμένα) όσα και οι ομάδες, με τις αντίστοιχες καρέκλες βέβαια. Κάθε τραπέζι έχει ένα καρτελάκι που αναγράφει ένα από τα εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα και εκεί εγκαθίσταται η ομάδα που το έχει αναλάβει. Στην κορυφή του κύκλου των τραπεζιών, κοντά στον διαδραστικό ή στην οθόνη προβολής, βρίσκεται ο/η εκπαιδευτικός που έχει αναλάβει να χειρίζεται το wiki ή την ψηφιακή παρουσίαση, ώστε να προβάλλονται οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις. Το καλύτερο θα ήταν να παρευρίσκονται και να βοηθούν όλοι/ες οι εκπαιδευτικοί ή τουλάχιστον όσοι/ες εκπαιδευτικοί τυχαίνει να έχουν κενό την ώρα που έχει συμφωνηθεί να λάβει χώρα το παιχνίδι, για να αξιολογήσουν



οι ίδιοι/ες τις απαντήσεις των μαθητών/τριών στις ερωτήσεις του γνωστικού τους αντικείμενου.

Όταν οι ομάδες έχουν εγκατασταθεί στα τραπέζια τους, δίνονται διευκρινίσεις για τους κανόνες του παιχνιδιού. Οι ερωτήσεις θα απαντώνται μετά από συνεννόηση της ομάδας που δε θα ξεπερνά τα 2 λεπτά. Κάθε ομάδα μπορεί να επιλέξει ποιο γνωστικό αντικείμενο θα αφορά η ερώτηση που θα απαντήσει, με τους εξής περιορισμούς: α) να εξαιρέσει το γνωστικό αντικείμενο για το οποίο εργάστηκε και β) να αλλάζει γνωστικό αντικείμενο κάθε φορά που έρχεται η σειρά της. Δίνονται 3-4 λεπτά για να αποφασίσει κάθε ομάδα ποια γνωστικά αντικείμενα προτιμά και με ποια σειρά θα τα επιλέξει. Τέλος, η ολομέλεια ενημερώνεται ότι η πλήρης απάντηση παίρνει 3 βαθμούς, η σχεδόν πλήρης παίρνει 2 βαθμούς, η αρκετά ελλιπής 1 βαθμό και η λανθασμένη απάντηση δεν παίρνει κανένα βαθμό.

Γίνεται κλήρωση για να ορισθεί η ομάδα που απαντά πρώτη. (Μετά θα ακολουθήσει η διπλανή της και ούτω καθεξής.) Η ομάδα τραβά στην τύχη ένα καρτελάκι από το γνωστικό αντικείμενο που έχει επιλέξει για πρώτο, μετά αναζητείται είτε στο wiki είτε στο power point η ερώτηση που αντιστοιχεί στον αριθμό που πέτυχε η ομάδα και προβάλλεται σε κοινή θέα. Η ομάδα συσκέπτεται και απαντά. Αν δεν είναι έτοιμη στα 2 λεπτά χάνει ½ βαθμό από τον βαθμό που θα λάβει η απάντησή της. (Δεν έχει νόημα ο αποκλεισμός μιας ομάδας αν καθυστερήσει, εφόσον δεν είναι πρωτίστως η ταχύτητα που μας ενδιαφέρει να επιβραβεύσουμε.) Μόλις απαντήσει η ομάδα, προβάλλεται στην οθόνη η απάντηση που έχει προετοιμασθεί από την ομάδα του συγκεκριμένου γνωστικού αντικείμενου και έχει ελεγχθεί από τον υπεύθυνο εκπαιδευτικό και δίνεται η βαθμολογία της ομάδας από τον/την εκπαιδευτικό της αντίστοιχης ειδικότητας, αν είναι παρών/ούσα, ή από όποιον/α είναι κοντινότερος/η στην ειδικότητα. Η βαθμολογία καταγράφεται στον πίνακα στην αντίστοιχη στήλη και γραμμή μιας φόρμας αξιολόγησης (βλέπε [φόρμα αξιολόγησης](#)). Η



διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να ολοκληρωθούν τουλάχιστον δύο γύροι. Τέλος, ανακοινώνεται η νικήτρια ομάδα καθώς και εκείνες που έλαβαν τη 2η και 3η θέση και χειροκροτούνται από την ολομέλεια.

5η φάση

- 14.** (Απαιτείται μια διδακτική ώρα.) Στο τέλος της χρονιάς θα δοθεί ερωτηματολόγιο στους μαθητές/τριες για την αποτίμηση του project (βλέπε [παράδειγμα ερωτηματολογίου](#)). Το ερωτηματολόγιο θα συμπληρωθεί ατομικά, στο σχολείο. Θα περιλαμβάνει ερωτήσεις κλειστού τύπου (πρόσφορες για ποσοτική ανάλυση) και ανοικτού τύπου (πρόσφορες για ποιοτική ανάλυση). Το ερωτηματολόγιο θα είναι ανώνυμο και συμπληρωμένο με κεφαλαία γράμματα, ώστε να υπάρχει βεβαιότητα για την ειλικρίνεια των απαντήσεων. Μάλιστα ο/η εκπαιδευτικός που θα αναλάβει αυτή τη φάση πρέπει να κρατηθεί μακριά από τους μαθητές/τριες, όσο θα συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο. Τα ερωτηματολόγια θα τοποθετούνται από τους/τις μαθητές/τριες σε ένα κουτί που θα περιφέρει από θρανίο σε θρανίο κάποιος/α μαθητής/τρια και το οποίο θα παραδοθεί τελικά στον/στην εκπαιδευτικό.
- 15.** Κάποιοι/ες από τους/τις εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στο project αποδελτιώνουν τα ερωτηματολόγια και κάποιοι/ες αναλαμβάνουν να κάνουν τη στατιστική ανάλυση των απαντήσεων.
- 16.** Πραγματοποιείται συνάντηση αναστοχασμού. Οι εκπαιδευτικοί συζητούν την κοινή τους εμπειρία καθώς και τα συμπεράσματα που προέκυψαν από τα ερωτηματολόγια.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ κ.ά.

Οδηγίες προς... ναυτιλλομένους

Η αποστολή μας

Κατά τη διάρκεια αυτής της σχολικής χρονιάς θα δημιουργήσουμε σταδιακά ένα διαδικτυακό παιχνίδι γνώσεων, το οποίο θα το παίζουμε ζωντανά στο σχολείο κάποια στιγμή προς το τέλος της σχολικής χρονιάς. Μετά τη διδασκαλία κάθε κεφαλαίου των εμπλεκόμενων μαθημάτων, θα αναρτούμε σε ένα wiki που έχει στηθεί για αυτόν ακριβώς τον σκοπό ερωτήσεις και απαντήσεις για τα βασικά σημεία του εν λόγω κεφαλαίου. Μέχρι να έρθει η ώρα να παίξουμε ζωντανά το παιχνίδι, θα μπορούμε να αξιοποιούμε το υλικό που θα αναρτούμε για τα επαναληπτικά μας διαγωνίσματα.

Η διαδικασία

1. Χωριζόμαστε σε ομάδες ανά γνωστικό αντικείμενο, αφού δηλώσουμε τις προτιμήσεις μας.
2. Τα μέλη κάθε ομάδας συμφωνούμε ποιος αναλαμβάνει το 1ο κεφάλαιο, ποιος το 2ο κ.ο.κ. και συντάσσουμε ένα «πρακτικό ανάθεσης» που υπογράφουμε και παραδίδουμε στον εκπαιδευτικό του γνωστικού αντικειμένου. Παρότι ένα μέλος αναλαμβάνει να προετοιμάσει τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις για κάθε διαφορετικό κεφάλαιο, όλα τα μέλη φέρουμε ευθύνη για όλα τα κεφάλαια. Συνεπώς παρακολουθούμε τη δουλειά των υπολοίπων μελών και προσπαθούμε να προτείνουμε βελτιώσεις στον χώρο των σχολίων, πάντοτε αιτιολογώντας τις.
3. Λαμβάνουμε υπόψη όσα έχουμε συζητήσει στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας για την πύκνωση (ώστε να εντοπίζουμε τα βασικά σημεία κάθε κεφαλαίου και να συντάσσουμε περιληπτικές απαντήσεις) και για τον ορισμό (ώστε να συντάσσουμε σωστούς ορισμούς των νέων εννοιών). Αξιοποιούμε πρώτιστα τις σημειώσεις μας από το μάθημα και τα σχολικά μας εγχειρίδια αλλά αν κάτι δεν είναι απολύτως κατανοητό στο κείμενο



του σχολικού εγχειριδίου, μπορούμε να ανατρέξουμε και σε άλλες πηγές (διαδίκτυο, εγκυκλοπαίδεια...), αρκεί να τις αναφέρουμε στο τέλος της απάντησης που έχουμε αναρτήσει.

4. Κάθε ομάδα θα αξιολογηθεί από τον/την εκπαιδευτικό που διδάσκει το μάθημα με το οποίο ασχολείται η ομάδα μας. Ο/Η εκπαιδευτικός θα παρακολουθεί τη δουλειά μας και θα μας βοηθά όποτε χρειάζεται. Προφανώς μπορούμε μέσω του wiki να του/της απευθύνουμε τυχόν απορίες μας. Η αξιολόγησή μας θα είναι ατομική και ομαδική. Η βαθμολογία της ομάδας ενισχύει ή μειώνει τον ατομικό βαθμό των μελών της, ο οποίος λαμβάνεται υπόψη στη συνολική αξιολόγηση του τριμήνου όσον αφορά το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο για το οποίο εργαζόμαστε (όπως θα συνέβαινε αν είχαμε κάνει κάποια επιπλέον, προαιρετική συνθετική εργασία στο εν λόγω μάθημα).
5. Η ατομική αξιολόγηση θα βασιστεί στα εξής κριτήρια:
- α) **Συνέπεια** (πόσο σύντομα μετά τη διδασκαλία ενός κεφαλαίου αναρτά κάθε μέλος τις ερωτήσεις-απαντήσεις που του αναλογούν και πόσο άμεσα προχωρά στις βελτιώσεις που προτείνονται από τους συμμαθητές/τριες και τον/την εκπαιδευτικό).
 - β) **Ευθύνη απέναντι στην ομάδα** (κατά πόσο κάθε μέλος παρακολουθεί τις αναρτήσεις των υπολοίπων μελών και συμβάλλει στη βελτίωσή τους με τις προτάσεις του ή ενθαρρύνει με τα σχόλιά του).
 - γ) **Δεοντολογία** (κατά πόσο σέβεται κάθε μέλος το «συμβόλαιο τιμής» που έχει υπογράψει).
 - δ) **Σαφήνεια** (κατά πόσο είναι σαφείς οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις που αναρτά κάθε μέλος, καθώς και οι προτάσεις βελτίωσης που καταθέτει για τις αναρτήσεις των υπόλοιπων μελών).
 - ε) **Εστίαση στα ουσιώδη και πύκνωσή τους** (κατά πόσο κάθε μέλος εντοπίζει τα σημαντικά σημεία του κεφαλαίου/της ενότητας και τα



συμπυκνώνει σε σύντομο κείμενο, κάτι που προκύπτει τόσο από τις δικές του αναρτήσεις όσο και από τις προτάσεις βελτίωσης που καταθέτει στις αναρτήσεις των υπολοίπων).

6. Η ομαδική αξιολόγηση θα λάβει υπόψη της τα εξής κριτήρια:

- α) **συνεργασία εντός της ομάδας** (κατά πόσο η ομάδα συνεργάστηκε αρμονικά, με ενδιαφέρον για την επιτυχία της κοινής αποστολής, χωρίς προσπάθεια αυτοπροβολής ή υποτίμησης των συμμαθητών/τριών),
- β) **ευθύνη απέναντι στην ολομέλεια** (κατά πόσο ήταν έγκαιρη η ολοκλήρωση των τελικών αναρτήσεων για κάθε κεφάλαιο, ώστε να αξιοποιηθούν από την ολομέλεια στην περίπτωση των επαναληπτικών διαγωνισμάτων ή των προαγωγικών-απολυτηρίων εξετάσεων),
- γ) **σαφήνεια, εστίαση, πύκνωση** (κατά πόσο η ομάδα πέτυχε να είναι οι αναρτήσεις της σαφείς, εστιασμένες στα σημαντικά και διατυπωμένες περιληπτικά).

Φύλλο εργασίας

Η αποστολή μας

Θα εξοικειωθούμε με το wiki που θα φιλοξενήσει το διαδικτυακό μας παιχνίδι.

Η διαδικασία

1. Πληκτρολογούμε στην κατάλληλη θέση του φυλλομετρητή την εξής ηλεκτρονική διεύθυνση: *(Αναγράφεται η διεύθυνση του wiki που θα έχει δημιουργηθεί. Σημειώνεται ότι οι οδηγίες είναι ακριβείς για ένα wiki της εταιρείας pbworks, αλλά δε διαφέρουν πολύ από τις οδηγίες που θα πρέπει να δοθούν και για wikis άλλων εταιρειών.)*



2. Ένα μέλος της ομάδας μας πληκτρολογεί το παράθυρο που ανοίγει το όνομα χρήστη και τον κωδικό που του έχει δοθεί (τα υπόλοιπα μέλη κλείνουμε τα μάτια.)
3. Εμφανίζεται η αρχική σελίδα του wiki μας. Πάνω αριστερά βλέπουμε τη λέξη **wiki**. Σε όποια σελίδα κι αν βρισκόμαστε, όποτε θέλουμε να επιστρέψουμε στην αρχική, κάνουμε κλικ σε αυτή τη λέξη.
4. Στην αρχική σελίδα υπάρχουν υπερσύνδεσμοι για τα διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα. Επιλέγουμε το γνωστικό αντικείμενο που μας έχει ανατεθεί.
5. Στη σελίδα που θα ανοίξει θα γράψουμε τους αριθμούς από το 1 έως το 5, τον καθένα σε διαφορετική γραμμή. Αυτοί θα αντιστοιχούν στις πέντε πρώτες ερωτήσεις που θα συμπληρωθούν αργότερα από την ομάδα που θα είναι υπεύθυνη για το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο. Για να μπορέσουμε να γράψουμε πάνω στη σελίδα, κάνουμε κλικ στη λέξη «**Edit**» που βρίσκεται στο περίγραμμα, αριστερά στο πάνω μέρος της σελίδας. Τότε ανοίγει ένα περιβάλλον που μοιάζει με το περιβάλλον ενός επεξεργαστή κειμένου, υπάρχουν δηλαδή στο πάνω μέρος του παραθύρου επιλογές για το χρώμα του φόντου και της γραμματοσειράς, το μέγεθος της γραμματοσειράς, κτλ. Για να αποθηκευτεί ό,τι γράψαμε πρέπει να πατήσουμε «**Save**».
6. Τώρα θα δημιουργήσουμε μια νέα σελίδα όπου θα πρέπει να γραφεί η απάντηση για την πρώτη ερώτηση του κεφαλαίου, όταν βέβαια αυτή θα είναι έτοιμη. Στο δεξιό τμήμα της οθόνης κάνουμε κλικ στο «**Create a page**». Εμφανίζεται ένα παράθυρο με ένα κουτάκι όπου πρέπει να δώσουμε όνομα στη σελίδα. Εκεί πληκτρολογούμε το γνωστικό αντικείμενο και τον αριθμό 1 (που αντιστοιχεί στην πρώτη ερώτηση), π.χ. «**Ιστορία 1**». Ύστερα πατάμε «**Create page**» που βρίσκεται στο γκρι κουτάκι κάτω από το όνομα της σελίδας μας και



τότε μεταφερόμαστε σε αυτή τη νέα σελίδα. Αφού δεν έχουμε ακόμα ετοιμάσει κάποιο κείμενο, απλώς πατάμε το «**View**» που βρίσκεται δίπλα στο «**Edit**», οπότε χάνεται το περιβάλλον επεξεργασίας κειμένου.

7. Στη συνέχεια κάνουμε κλικ στο βελάκι πάνω αριστερά στην οθόνη που δείχνει προς τα πίσω, για να μεταφερθούμε πάλι στο γνωστικό μας αντικείμενο. Τώρα πρέπει να εισάγουμε τον υπερσύνδεσμο της σελίδας που μόλις δημιουργήσαμε για την απάντηση στην πρώτη ερώτηση. Πατάμε «**Edit**» και έτσι εμφανίζεται στο δεξί τμήμα της οθόνης το «**Insert links**». Από τις δύο επιλογές που έχουμε, το «**Pages**» και το «**Images and files**», είναι ανοικτή η πρώτη. Εντοπίζουμε στη λίστα των σελίδων το όνομα της σελίδας που μόλις δημιουργήσαμε. Τοποθετούμε τον κέρσορα κάτω από τον αριθμό της 1ης ερώτησης και μετά πάμε στη λίστα των σελίδων και κάνουμε κλικ πάνω στη σελίδα της απάντησης που της αντιστοιχεί. Τότε, στο σημείο που βρίσκεται ο κέρσορας θα εμφανιστεί ο υπερσύνδεσμος για τη σελίδα αυτή. Δεν ξεχνάμε να πατήσουμε «**Save**», για να αποθηκευτεί ο υπερσύνδεσμος.
8. Όταν θα έχουν πραγματικά αναρτηθεί ερωτήσεις και απαντήσεις (και όχι μόνο οι αριθμοί και οι υπερσύνδεσμοι), για να κάνουμε ένα επαινετικό σχόλιο ή μια πρόταση βελτίωσης στην ανάρτηση κάποιου μέλους της ομάδας, βάζουμε τον κέρσορά μας στο παράθυρο που βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης, και πιο συγκεκριμένα κάτω από το «**Add a comment**». (Προσοχή: Για να έχουμε πρόσβαση στα σχόλια, πρέπει να έχουμε εγκαταλείψει το «**Edit**» και να βρισκόμαστε στο «**View**»). Πληκτρολογούμε εκεί το σχόλιό μας και για να αποθηκευτεί, κάνουμε κλικ στο κουτάκι στο οποίο αναγράφεται «**Add comment**» και βρίσκεται κάτω από το παράθυρο των σχολίων. Αν



θέλουμε να απαντήσουμε σε ένα σχόλιο συμμαθητή/τριας, κάνουμε κλικ στη λέξη «**Reply**» που βρίσκεται πάνω από το αναρτημένο σχόλιο.

9. Κάτι ακόμα για το μέλλον. Όταν ο καθένας/καθεμιά μας θα έχει αναρτήσει τις ερωτήσεις-απαντήσεις σε ένα κεφάλαιο που έχει αναλάβει, αναμένει τα σχόλια των συμμαθητών/τριών και του/της εκπαιδευτικού. Όταν αυτά κατατεθούν, γράφει με γραμματοσειρά διαφορετικού χρώματος (για να ξεχωρίζει) τη νέα εκδοχή μιας ερώτησης/απάντησης ή τη συμπληρωματική ερώτηση και απάντηση κτλ, ώστε να φαίνεται η διαφοροποίηση. Στην περίπτωση που κάποιος/α, μετά την κατάθεση των προτάσεων βελτίωσης, χρειάζεται κάποιες περαιτέρω εξηγήσεις, για να προχωρήσει στις βελτιώσεις, ανταλλάσσει διευκρινιστικά σχόλια με τους συνεργάτες του/της.

Τώρα ξέρουμε πώς πρέπει να δουλέψουμε για να ετοιμάσουμε το διαδικτυακό μας παιχνίδι.

Καλή μας αρχή!

Ενδεικτική Φόρμα Αξιολόγησης

(για το Παιχνίδι Γνώσεων που θα παιχθεί ζωντανά στην αίθουσα)

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ	Βαθμός 1ης ερώτησης	Βαθμός 2ης ερώτησης	Βαθμός 3ης ερώτησης	Βαθμοί που αφαιρούνται λόγω καθυστέρησης	Σύνολο
Π.χ. Ομάδα Νεοελλ. Γλώσσας					



Π.χ. Ομάδα Ιστορίας					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

Ενδεικτική ενημερωτική επιστολή προς γονείς

Αγαπητοί γονείς,

Επικοινωνούμε μαζί σας, επιθυμώντας να σας ενημερώσουμε ότι σχεδιάσαμε από κοινού ένα project για την πραγματοποίηση του οποίου θα αξιοποιηθεί μια εκπαιδευτική διαδικτυακή πλατφόρμα (περιβάλλον wiki). Στόχος είναι η δημιουργία ενός διαδικτυακού παιχνιδιού γνώσεων το οποίο θα παιχθεί στο σχολείο κάποια από τις τελευταίες βδομάδες της σχολικής χρονιάς και θα αναφέρεται ακριβώς σε γνώσεις που θα κατακτήσουν φέτος τα παιδιά σας στα εξής γνωστικά αντικείμενα:

.....

Το υλικό που θα αναρτηθεί θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για τις επαναλήψεις που απαιτούνται την περίοδο των τριμηνιαίων διαγωνισμάτων αλλά και των προαγωγικών/απολυτήριων εξετάσεων.

Διευκρινίζουμε ότι η συγκεκριμένη πλατφόρμα είναι ενδοσχολική, αφορά αποκλειστικά και μόνο το τμήμα και για να έχει πρόσβαση κάποιος σε αυτή, πρέπει πρώτα να έχει εγγραφεί και να έχει λάβει κωδικό πρόσβασης από τους διαχειριστές της (δηλαδή από εμάς). Είναι μια πλατφόρμα ασφαλής για τα παιδιά σας, καθώς κανένα κείμενο ή εικόνα δεν μπορεί να αναρτηθεί ανώνυμα, πάντα είναι



γνωστός ο συντάκτης, κάτι που αποθαρρύνει τα εγγεγραμμένα μέλη από μη ηθικά αποδεκτές ενέργειες.

Σε περίπτωση που δε θέλετε το παιδί σας να έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο από το σπίτι, είναι εφικτό να αποθηκεύει σε ένα USB τα κείμενα που πρέπει να αναρτήσει στο wiki και να τα αναρτά όσο βρίσκεται στον χώρο του σχολείου (στο εργαστήριο πληροφορικής/στη βιβλιοθήκη/...) μετά από συνεννόηση μαζί μας.

Παρακαλούμε, αν συμφωνείτε το παιδί σας να εργαστεί μέσω της εν λόγω πλατφόρμας, να μας στείλετε συμπληρωμένη τη δήλωση που ακολουθεί **μέχρι τις .../...../2014**, για να του δοθούν οι ατομικοί του κωδικοί.

Με ευχές για καλή σχολική χρονιά

(Τα ονόματα των εκπαιδευτικών)

.....

Δήλωση

Ο/Η
γονέας του/της μαθητή/τριας
....., που φοιτά στο τμήμα δηλώνω ότι
έχω ενημερωθεί για την εκπαιδευτική διαδικτυακή πλατφόρμα σε περιβάλλον wiki, η
οποία θα λειτουργήσει με ευθύνη των εκπαιδευτικών
.....
και συμφωνώ το παιδί μου να χρησιμοποιεί την εν λόγω εκπαιδευτική πλατφόρμα.

Υπογραφή Γονέα/Κηδεμόνα:



Συμβόλαιο Τιμής (των μαθητών/τριών)

Όσον αφορά τη συμμετοχή μου στο project «Διαδικτυακό παιχνίδι γνώσεων», δεσμεύομαι για τα εξής:

- Πρώτιστο μέλημά μου είναι η ομάδα μου, συνεργαζόμενη αρμονικά, να φέρει σε πέρας το έργο της σωστά και ολοκληρωμένα. Γι' αυτό τον λόγο δε θα επιδιώξω την προσωπική μου προβολή αλλά την επιτυχία της ομάδας συνολικά.
- Θα αναλάβω με συνέπεια και υπευθυνότητα τη σύνταξη ερωτήσεων-απαντήσεων για τα κεφάλαια που θα αναλάβω, καθώς και τη διατύπωση προτάσεων για τη βελτίωση των αναρτήσεων των υπόλοιπων μελών της ομάδας μου.
- Θα φροντίσω η συμμετοχή μου να μην εκθέσει κατά κανένα τρόπο τη συλλογική αυτή προσπάθεια ούτε και εμένα προσωπικά.
- Τα σχόλια που θα κάνω στις αναρτήσεις των συμμαθητών/τριών μου θα φροντίζω πάντα να μην προσβάλλουν τον/τη συντάκτη τους.

Ημερομηνία

(ακολουθούν τα ονόματα των μαθητών/τριών και οι υπογραφές τους)

Συμβόλαιο τιμής (των εκπαιδευτικών)

Όσον αφορά τη συμμετοχή μου στο project «Διαδικτυακό παιχνίδι γνώσεων», δεσμεύομαι για τα εξής:

- Θα ενθαρρύνω και θα στηρίζω σταθερά και διαρκώς την ομάδα που έχει αναλάβει το γνωστικό μου αντικείμενο.



- Θα ανταποκρίνομαι άμεσα στα αιτήματα βοήθειας που θα μου απευθύνει η ομάδα του γνωστικού μου αντικειμένου είτε μέσω του wiki, είτε δια ζώσης και θα προσπαθώ να λύνω άμεσα τις απορίες της.
- Θα παρεμβαίνω στη διαμόρφωση των ερωτήσεων/απαντήσεων μόνο όποτε αυτό είναι αναγκαίο.
- Θα φροντίζω να διατηρείται καλό κλίμα συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας.
- Θα διασφαλίζω ότι καμιά ανάρτηση δε θα προσβάλλει οποιοδήποτε μέλος του τμήματος ή ευρύτερα της σχολικής κοινότητας.

Ημερομηνία

(τα ονόματα και οι υπογραφές των εκπαιδευτικών)

Παράδειγμα ερωτηματολογίου αποτίμησης

1. Είσαι κορίτσι ή αγόρι; (Υπογραμμίζεις το σωστό.)
2. Νομίζεις ότι η συμμετοχή σου στη δημιουργία ερωτήσεων-απαντήσεων στο μάθημα που ανέλαβε η ομάδα σου σε βοήθησε να αφομοιώσεις την ύλη αυτού του αντικειμένου; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....



3. Νομίζεις ότι η ανάρτηση ερωτήσεων-απαντήσεων στα υπόλοιπα μαθήματα από τις άλλες ομάδες σε βοήθησε να αφομοιώσεις την ύλη αυτών των αντικειμένων; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

4. Το υλικό που αναρτήθηκε σε βοήθησε να οργανώσεις τις επαναλήψεις σου στις περιόδους των τριμηνιαίων διαγωνισμάτων; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

5. Γενικά αξιοποίησες το υλικό αυτό όσο περίμενες να το αξιοποιήσεις, όταν ενημερώθηκες για πρώτη φορά για το project (ή περισσότερο ή λιγότερο); (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Περισσότερο		Όσο περίμενα		Λιγότερο	
-------------	--	--------------	--	----------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....



6. Νομίζεις ότι η διαδικασία σύνταξης νέας εκδοχής των ερωτήσεων-απαντήσεων μετά τα σχόλια των συνεργατών σου, ήταν μια ωφέλιμη για σένα διαδικασία; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

7. Νιώθεις ότι μετά τη διαδικασία σύνταξης ερωτήσεων κατά τη συμμετοχή σου στο project μπορείς ευκολότερα και σωστότερα να εντοπίσεις τα σημαντικά σημεία ενός κεφαλαίου ή άλλου κειμένου; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

8. Νιώθεις ότι μετά τη διαδικασία σύνταξης απαντήσεων κατά τη συμμετοχή σου στο project μπορείς ευκολότερα και σωστότερα να διατυπώσεις εσύ τον



ορισμό ενός όρου/μιας έννοιας που δεν υπάρχει έτοιμος στο σχολικό εγχειρίδιο; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

9. Νιώθεις ότι μετά τη διαδικασία σύνταξης απαντήσεων κατά τη συμμετοχή σου στο project μπορείς ευκολότερα και σωστότερα να συμπυκνώσεις σε κείμενο τα σημαντικά σημεία ενός κεφαλαίου; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

.....

10. Νιώθεις ότι μετά τη συμμετοχή σου στο project μπορείς να εκφραστείς με περισσότερη ακρίβεια και σαφήνεια, αξιοποιώντας το κατάλληλο λεξιλόγιο για κάθε γνωστικό αντικείμενο; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ		Αρκετά		Λίγο		Καθόλου	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Σε παρακαλούμε αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....



.....

.....

.....

11. Παρουσιάστηκαν προβλήματα στη συνεργασία εντός της ομάδας σου; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολλά	<input type="checkbox"/>	Αρκετά	<input type="checkbox"/>	Λίγα	<input type="checkbox"/>	Καθόλου	<input type="checkbox"/>
------------	--------------------------	--------	--------------------------	------	--------------------------	---------	--------------------------

Ανάφερε τι είδους προβλήματα παρουσιάστηκαν (αν παρουσιάστηκαν):

.....

.....

.....

.....

12. Τι νομίζεις ότι ήταν προβληματικό στην όλη διαδικασία του project; Τι σε ενόχλησε ή σε προβλημάτισε;

.....

.....

.....

.....

13. Νομίζεις ότι οι δυνατότητες της συγκεκριμένης πλατφόρμας wiki εξυπηρετούσαν τις ανάγκες του project; (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

Πάρα πολύ	<input type="checkbox"/>	Αρκετά	<input type="checkbox"/>	Λίγο	<input type="checkbox"/>	Καθόλου	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	--------	--------------------------	------	--------------------------	---------	--------------------------

Ποιες ανάγκες νομίζεις ότι δεν εξυπηρετούνταν ικανοποιητικά από την πλατφόρμα;

.....

.....



14. Τι θα πρότεινες για τη βελτίωση του project στην περίπτωση που θα επαναληφθεί;

.....

.....

.....

.....

15. Τελικά θα ήθελες να επαναληφθεί το project την επόμενη σχολική χρονιά;

Οποσδήποτε, ναι.	Δεν έχω αντίρρηση αλλά δεν ενδιαφέρομαι ιδιαίτερα.	Μόνο αν διορθωθούν όσα σημεία εντόπισα ως προβληματικά.	Σε καμιά περίπτωση.
------------------	--	---	---------------------

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Αν σε κάποια σχολική μονάδα δε βρεθούν περισσότεροι του ενός εκπαιδευτικοί που να ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν στο project, μπορεί αυτό να περιοριστεί στα γνωστικά αντικείμενα που έχει αναλάβει σε κάποιο τμήμα ο/η εκπαιδευτικός που ενδιαφέρεται να το εφαρμόσει.

Σε κάθε περίπτωση πάντως είναι δυνατόν κάποια επαναληπτικά τεστ ή και διαγωνίσματα να γίνονται με τη μορφή του ζωντανού παιχνιδιού γνώσεων: θα έχουν εκτυπωθεί τα ερωτήματα που αντιστοιχούν στα κεφάλαια της επανάληψης του



συγκεκριμένου γνωστικού αντικείμενου και στην τύχη κάθε ομάδα θα επιλέγει το ερώτημά της και συνεργάζεται για να το απαντήσει (προφορικά ή γραπτά).

Τέλος, θα μπορούσε να δοθεί ερωτηματολόγιο αποτίμησης και στους γονείς των μαθητών/τριών, ιδίως αν το project εφαρμοστεί στην Α΄ τάξη, γιατί οι γονείς που έχουν παιδιά σε αυτή την τάξη ακόμα παρακολουθούν από αρκετά κοντά την ενασχόληση των παιδιών τους με τις σχολικές τους υποχρεώσεις.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Επειδή το project έχει πολύ μεγάλη διάρκεια, είναι πιθανόν να χαλαρώσει σταδιακά το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών για την ανάρτηση ερωτήσεων-απαντήσεων. Συνεπώς είναι αναγκαίο οι εκπαιδευτικοί να αναζωπυρώνουν το ενδιαφέρον του τμήματος κατά τη διάρκεια της χρονιάς, εκμεταλλευόμενοι/ες ευκαιρίες όπως τα τριμηνιαία διαγωνίσματα, τις διακοπές των Χριστουγέννων και του Πάσχα κτλ.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Borys, M. & M. Laskowski. 2013. Implementing game elements into didactic process: A case study. Στο *International Conference «Active Citizenship by Knowledge Management and Innovation»*, 19-21 Ιουνίου 2013, Ζανταρ, Κροατία, σ. 819-824. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.toknowpress.net/ISBN/978-961-6914-02-4/papers/ML13-326.pdf> [22/1/2014].

Gonzalez, Y.M., Montes de la Barrera, J.-O., Hernández Riaño, H. & J.M. López Pereira. 2011. Didactic games, a methodological tool evaluated by competences in teaching of the systematic layout planning (SPL). Στο Jorge Bernardino J. & J.C. Quadrado (επιμ.), *1st World Engineering Education Flash Week*, 27-30/9/2011, Λισαβόνα. σ. 325-9. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.sefi.be/wp-content/papers2011/T7/179.pdf> [25/1/2014].

Κουτσογιάννης, Δ. 2012. Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας Α.Π.Θ.* Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.



Κωσταρίδου-Ευκλείδη, Α. 2011. *Μεταγνωστικές διεργασίες και αυτο-ρύθμιση*. Αθήνα: Πεδίο.

Lazzaro, N. 2004. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Στο *XEOdesign*: http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf [22/1/2014].

Ματσαγγούρας, Η. 2008. *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση. Για το καθημερινό μάθημα και τα προγράμματα του ολοήμερου σχολείου, τα περιβαλλοντικά, τα πολιτιστικά και τα ευρωπαϊκής συνεργασίας*, Αθήνα: Γρηγόρης.

Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. 2011. *Πρόγραμμα Σπουδών για τη Διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας & της Λογοτεχνίας στο Γυμνάσιο*. ΝΕΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα)- Νέο Πρόγραμμα Σπουδών. Αθήνα. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php> [22/1/2014].

Sclaunich, M. 2011. Games as a tool for the promotion of learning. A survey in a primary school. Στο *Metodicki obzori*, τόμος 6/2, σ. 129-141.

Yien J.M., Hung, C.M., Hwang G.J. & Y.C. Lin. 2011. A game-based learning approach to improving students' learning achievements in a nutrition course. *TOJET (The Turkish Online Journal of Educational Technology)*, Απρίλιος 2011, τόμος 10, τεύχος 2. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: <http://www.tojet.net/articles/v10i2/1021.pdf> [23/1/2014].