



Π.3.2.5 Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης

Νεοελληνική Γλώσσα

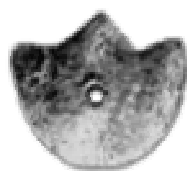
Β΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο»

Συγγραφή: ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΤΡΙΜΗ-ΚΥΡΟΥ

Εφαρμογή: ΟΛΓΑ ΚΟΥΤΣΙΜΠΕΛΗ



**ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ**

Θεσσαλονίκη 2015



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.3.2.5. Πιλοτική εφαρμογή και αξιολόγηση αντιπροσωπευτικού αριθμού σεναρίων από κάθε τύπο σε διαφοροποιημένες εκπαιδευτικές συνθήκες πραγματικής τάξης.

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

Εφαρμογή σεναρίου

Όλγα Κουτσιμπέλη

Δημιουργία σεναρίου

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Β΄ Γυμνασίου

Σχολική μονάδα

Μουσικό Σχολείο Άμφισσας

Χρονολογία

Από 20-04-2015 έως 11-05-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

Όλες οι θεματικές ενότητες της ΑΕ & ΝΕ Γλώσσας που διδάχτηκαν κατά το σχολικό έτος 2014-15

Διαθεματικό

Ναι

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Ι. Φιλολογικής ζώνης

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα [Γυμνάσιο]



Χρονική διάρκεια

7 διδακτικές ώρες

Χώρος

Το project συζητήθηκε και οργανώθηκε σε αίθουσα διδασκαλίας, δοκιμάστηκε και εφαρμόστηκε στο εργαστήριο πληροφορικής.

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Το σενάριο, σύμφωνα και με τη συντάκτριά του, 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 για το δια ζώσης παιχνίδι). Στην εφαρμογή του δεν χρησιμοποιήθηκε προβολέας ή διαδραστικός πίνακας, επειδή το σχολείο δεν τους διαθέτει.

Κατά την εφαρμογή του σεναρίου δεν τέθηκε ως προϋπόθεση η ύπαρξη υπολογιστή και η σύνδεση με το διαδίκτυο στο σπίτι, ούτε ορίστηκαν ώρες ή συναντήσεις εκτός διδακτικού ωραρίου ή εκτός σχολείου, όπως προβλεπόταν στο αρχικό σενάριο λόγω έλλειψης χρόνου.

Επίσης προϋποθέτει σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου, ότι οι εμπλεκόμενοι/ες εκπαιδευτικοί είναι ήδη εξοικειωμένοι/ες (ή έχουν τη διάθεση άμεσα να εξοικειωθούν) με την πλατφόρμα που θα αξιοποιηθεί.

Τέλος, σύμφωνα και με το αρχικό σενάριο, είχε ήδη διδαχθεί (και μάλιστα στο αμέσως προηγούμενο σενάριο του ΚΕΓ με τίτλο: «Η δημιουργία του κόσμου: Bing Bang ή Θεός») η πύκνωση κειμένου και ο κειμενικός τύπος του ορισμού.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται



Κατερίνα Τρίμη-Κύρου, Στήνοντας ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο, Νεοελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου, 2013.

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.

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σενάριο ξεκίνησε αμέσως μετά τις διακοπές του Πάσχα στις 20-04-2015 και χάθηκαν πολλές ώρες που αναπληρώθηκαν από άλλα μαθήματα, κυρίως μουσικά. Λόγω της φύσης του σχολείου (μουσικό σχολείο), το διάστημα εκείνο η τάξη απουσίασε σε μουσικές εκδηλώσεις εκτός πόλης, σε εκδρομές και άλλες δραστηριότητες και η έναρξη του σεναρίου συνέπεσε αφενός με τις μουσικές πρόβες των μαθητών για την – υποχρεωτική – τελική μουσική εκδήλωση του Μαΐου και αφετέρου με το διάβασμα και τις εξετάσεις των μαθητών στα μουσικά μαθήματα, που προηγούνται έναντι των υπόλοιπων μαθημάτων. Είναι χαρακτηριστικό ότι την πρώτη ημέρα εφαρμογής του σεναρίου όλοι οι μαθητές διάβαζαν θεωρία μουσικής και μάλιστα μου ζήτησαν να τους αφιερώσω την ώρα για να διαβάσουν.

Σκέφτηκα λοιπόν ότι πρώτον δε προλαβαίνουμε να αναπτύξουμε το σενάριο στην ολότητά του (κάτι τέτοιο θα προϋπέθετε την ύπαρξη μιας ολόκληρης ή σχεδόν ολόκληρης σχολικής χρονιάς) και δεύτερον ότι οι μαθητές μετά τις διακοπές του Πάσχα και μάλιστα στα μουσικά σχολεία βρίσκονται ήδη σε φάση εξετάσεων, επομένως αυτό ακριβώς έπρεπε να χρησιμοποιηθεί προς όφελος του σεναρίου εστιάζοντας όχι στη διδακτέα ύλη (που πλέον είχε ουσιαστικά παρέλθει), αλλά στην εξεταστέα (που βρίσκονταν μπροστά μας και αποτελούσε θέμα άμεσου ενδιαφέροντος των μαθητών).



Η ιδέα της συντάκτριας ότι πρόκειται για ένα διαθεματικό project, που θα διατρέχει τη σχολική χρονιά, δεν ευδοκίμησε λόγω των εξαιρετικών χρονικών προσδιορισμών. Η διαθεματικότητά του περιορίστηκε σε ένα μάθημα τελικά, στην Αρχαία Ελληνική (ΑΕ) Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου, που ορίστηκε και το πρώτο μάθημα στο πρόγραμμα των προαγωγικών εξετάσεων και μάλιστα διδάχτηκε από τη γράφουσα σε συνδυασμό με το μάθημα της Νέας Ελληνικής (ΝΕ) Γλώσσας.

Στόχος υπήρξε, σύμφωνα και με τη σύνταξη του αρχικού σεναρίου, η δημιουργία ενός διαδικτυακού παιχνιδιού γνώσεων με την αξιοποίηση ενός wiki που θα κατασκεύαζαν οι ίδιοι οι μαθητές. Οι μαθητές περιορίστηκαν στην επιλογή ενός μαθήματος μόνο που αφενός είχε δυσκολίες για εκείνους και αφετέρου ήταν άμεσου ενδιαφέροντος εφόσον θα ήταν το πρώτο στη σειρά μάθημα των εξετάσεων. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες κατά βούληση, το γνωστικό αντικείμενο ήταν τελικά ένα (ενώ στον αρχικό σχεδιασμό της εφαρμογής του σεναρίου υπήρχε και το μάθημα της ΝΕ Γλώσσας), επομένως στο σημείο αυτό υπήρξε διαφοροποίηση με το συνταγμένο σενάριο που προέβλεπε τη δημιουργία ίσων ομάδων με αυτών των διδακτικών αντικειμένων.

Πολλοί μαθητές σχημάτισαν κατά την εφαρμογή του σεναρίου μικρές ομάδες δύο ή τριών μαθητών με στόχο τη δημιουργία πιθανών ερωτήσεων-ασκήσεων-θεμάτων από την τρέχουσα εξεταστέα ύλη της ΑΕ Γλώσσας. Έπειτα, με κλήρωση θα επιλέγονταν οι μαθητές που θα απαντούσαν σε αυτές, αφού είχαν μελετήσει την εξεταστέα ύλη. Επειδή, κατά την εφαρμογή του σεναρίου, δεν ήταν δυνατή η δημιουργία ενός wiki και η ανάρτηση των ερωτήσεων σε αυτό λόγω έλλειψης χρόνου αλλά και εξοικείωσης των μαθητών με το ψηφιακό περιβάλλον των wikis, αποφασίστηκε αυτή η μικρή τράπεζα πιθανών θεμάτων που δημιουργήθηκε να παιχτεί ως παιχνίδι μέσω προγράμματος παρουσιάσεων (PowerPoint). Η δημιουργία των ερωτήσεων αυτών θα αποτελούσε, σύμφωνα και με το συνταγμένο σενάριο, το επαναληπτικό υλικό για την προετοιμασία των μαθητών στις προσεχείς εξετάσεις.



Η αυτοαξιολόγηση στο σπίτι προβλέφτηκε ως άσκηση προετοιμασίας και δημιουργίας των ερωτήσεων σε περίπτωση μη επαρκούς σχολικού χρόνου, ωστόσο όπως αποδείχτηκε το συγκεκριμένο χρονικό διάστημα οι μαθητές δεν είχαν χρόνο ούτε στο σπίτι, ούτε γενικότερα αποτελεί λύση η μετάθεση σχολικών δραστηριοτήτων σε προσωπικούς χρόνους. Στο τέλος, το παιχνίδι παίχτηκε ζωντανά στο εργαστήριο πληροφορικής κατά τις δύο τελευταίες ώρες της επτάωρης εφαρμογής του σεναρίου.

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

- Η δημιουργία του παιχνιδιού λειτούργησε ως πρόβλημα προς επίλυση που είχε νόημα για τους μαθητές/τριες και διαμόρφωσε αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας. Συνεπώς το σενάριο βασίστηκε στη θεωρία της εμπλαισιωμένης μάθησης.
- Επίσης βασίστηκε στη θεωρία της κοινωνικής μάθησης. Οι μαθητές συνεργάστηκαν για τη δημιουργία και την ψηφιακή παρουσίαση των ερωτήσεων-απαντήσεων.
- Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, θεωρώντας ότι η ενεργή εμπλοκή των διδασκομένων στη μαθησιακή διαδικασία αποτελεί βασικό ζητούμενο, αξιοποιήθηκε η ελκυστικότητα ενός παιχνιδιού στην τάξη, για να κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών (Borys και Laskowski 2013) και 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).

- Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, γενικά δεν υπάρχει κουλτούρα **διαθεματικής συνεργασίας στο ελληνικό σχολείο, όπως άλλωστε αποδείχτηκε** και κατά την εφαρμογή του σεναρίου. Το εν λόγω project στην εφαρμογή του πράγματι προώθησε τη διαθεματική συνεργασία εντός του συλλόγου διδασκόντων (έστω και αν τελικά δεν έγινε κατορθωτή αυτή η συνεργασία) και μπόρεσε 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

Σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου:

- Οι μαθητές/τριες συνειδητοποίησαν την αξία της συνεργασίας για έναν κοινό στόχο, εφόσον αλληλοβοηθήθηκαν κατανέμοντας μεταξύ τους ένα έργο χρήσιμο, το οποίο θα έπρεπε να φέρει σε πέρας ο καθένας/η καθεμιά μόνος/η
- Ο κάθε μαθητής/τρια ανέλαβε κάτι που κανείς άλλος δεν είχε αναλάβει, οπότε απέκτησε σταδιακά ένα αίσθημα ευθύνης απέναντι στην ομάδα και μαθήτευσε στη συνέπεια.
- Ετοιμάζοντας ερωτήσεις-απαντήσεις αλλά και δοκιμάζοντας να απαντήσουν τις ερωτήσεις των άλλων ομάδων οι μαθητές/τριες εμπέδωσαν βασικές γνώσεις των διδακτικών αντικειμένων της τάξης τους, στην περίπτωση μας το γνωστικό αντικείμενο της ΑΕ Γλώσσας.

Γνώσεις για τη γλώσσα



- Οι μαθητές/τριες αναπλαισίωσαν τις γνώσεις που είχαν ήδη αποκτήσει για τον ορισμό και για την πύκνωση, σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

Σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου:

- Οι μαθητές/τριες βελτιώθηκαν ως προς την κατανόηση κειμένου, καθώς ασκήθηκαν να εντοπίζουν τα κύρια σημεία των κεφαλαίων των σχολικών εγχειριδίων ή άλλων συμπληρωματικών κειμένων, εδώ των κεφαλαίων και των ασκήσεων του σχολικού βιβλίου της ΑΕ Γλώσσας, Β΄ Γυμνασίου.
- Ως προς την παραγωγή λόγου έμαθαν να πυκνώνουν τις πληροφορίες που δίδονται στα κείμενα αναφοράς και να συντάσσουν ορθούς ορισμούς.

Νέοι γραμματισμοί

- Οι μαθητές/τριες εξοικειώθηκαν με την παραγωγή λόγου στον επεξεργαστή κειμένου και με τη συνεργασία μέσω διαδικτύου για τη σύνταξη ενός κειμένου.
- Πιθανόν, προετοιμάζοντας τις ερωτήσεις-απαντήσεις, να χρειάστηκε να αναζητήσουν και επεξηγηματικό υλικό στο διαδίκτυο.
- Συνειδητοποίησαν τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής παραγωγής λόγου, καθώς το κείμενο παραμένει ανοικτό ακόμα και στις ψηφιακές παρουσιάσεις μέσω PowerPoint, σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου, η οποία ωστόσο αναφέρεται στις ψηφιακές αναρτήσεις μέσω wikis.

Κριτικός γραμματισμός

- Αποτίμησαν συνολικά το project, με προφορική αξιολόγησή του, όταν αυτό ολοκληρώθηκε.

Διδακτικές πρακτικές

Η εκπαιδευτικός της τάξης συντόνισε εξ ολοκλήρου μόνη της την εργασία των ομάδων που είχαν αναλάβει τη σύνταξη των ερωτήσεων/απαντήσεων για το μάθημά



τους, εφόσον τελικά λόγω της εξαιρετικής έλλειψης χρόνου δεν κατέστη εφικτή η συνεργασία με άλλους συναδέλφους. Πρόσφερε στους μαθητές/τριες τη βοήθεια ή τη συμβουλή της, καθοδηγώντας τους διακριτικά, όπως ακριβώς προβλέπεται και στην αρχική μορφή του συνταγμένου σεναρίου.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για τη σύνταξη του συγκεκριμένου σεναρίου, σύμφωνα με τη συντάκτρια του κειμένου, 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

Τόσο το συνταγμένο όσο και το εφαρμοσμένο 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 παρόλο που το εφαρμοσμένο σενάριο δεν αξιοποιεί κάποια από τις εκπαιδευτικές πλατφόρμες που προτείνονται από το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών, αξιοποιεί ωστόσο τις Νέες τεχνολογίες που προτείνονται στο Νέο ΠΣ και η παρουσίαση έγινε με χρήση άλλου ψηφιακού μέσου (πρόγραμμα παρουσιάσεων PowerPoint).



Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Στο εφαρμοσμένο σενάριο, οι ΤΠΕ αξιοποιούνται ως μέσα πρακτικής γραμματισμού, σύνθεσης και παρουσίασης των εργασιών των μαθητών (εδώ της μικρής τράπεζας θεμάτων που δημιουργήθηκαν). Δε δημιουργήθηκε wiki, ούτε έγινε χρήση διαδραστικού πίνακα.

Κείμενα

—

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, 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.
- 4η: Το παιχνίδι παίζεται ζωντανά στην αίθουσα.
- 5η: Το τμήμα αποτιμά με ερωτηματολόγιο το project και οι εκπαιδευτικοί αναλύουν τα δεδομένα που συγκεντρώνονται.

Πιο συγκεκριμένα τα βήματα που εφαρμόστηκαν αναφορικά με τις προτάσεις της συντάκτριας του σεναρίου είναι τα παρακάτω:

Προ-φάση (ή Προετοιμασία): Σχεδιασμός του project από τους εκπαιδευτικούς

Στο συνταγμένο σενάριο ο σχεδιασμός αναφέρεται ως 1^η φάση του σεναρίου, προσωπικά ωστόσο και μάλιστα με την εμπειρία της εφαρμογής του σεναρίου, θα την ονόμαζα προφάση του σεναρίου ή απλά προετοιμασία, καθώς η 1^η φάση ξεκινά με την άμεση πρώτη επαφή με τους μαθητές, στη σχολική αίθουσα.

1. Η εφαρμογή του συγκεκριμένου project εξαρχής και λόγω δραματικής έλλειψης χρόνου δεν απευθύνθηκε στον σύλλογο διδασκόντων και αυτό ακριβώς



επέφερε μια πρόσθετη δυσκολία ως προς τη δημιουργία και διαχείριση της πιθανής δημιουργίας ενός wiki.

2. Εξαρχής αποφασίστηκε να μη δημιουργηθεί wiki, για τους λόγους που αναπτύχθηκαν παραπάνω. Ως εκ τούτου έγινε παράλειψη των βημάτων 2 & 3 του προβλεπόμενου αρχικού σεναρίου.
3. Αναφορικά με τον τρόπο σχεδιασμού και διεξαγωγής του παιχνιδιού, όπως έχει ήδη σημειωθεί παραπάνω, οι μαθητές κλήθηκαν να δημιουργήσουν ομαδοσυνεργατικά μια μικρή τράπεζα θεμάτων, στηριζόμενοι στην εξεταστέα ύλη για τις προσεχείς προαγωγικές εξετάσεις του Μαΐου-Ιουνίου 2015 για το μάθημα της ΑΕ Γλώσσας. Στη συνέχεια παρουσίασαν «παίζοντας» τις ερωτήσεις και τις απαντήσεις τους μέσω προγράμματος παρουσίασης PowerPoint και όχι wiki.
4. Αναφορικά με την αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριών, από τη συντάκτρια του σεναρίου προτάθηκε να έχει δύο σκέλη, να είναι ατομική και ομαδική. Κάθε ομάδα θα αξιολογούνταν από όποιον/α διδάσκει το γνωστικό αντικείμενο που της είχε ανατεθεί. Η ατομική θα μπορούσε, σύμφωνα πάντα με τη συντάκτρια, 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 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).

Κατά τη συντάκτρια πάντα, η ομαδική αξιολόγηση θα μπορούσε 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.

Στο εφαρμοσμένο σενάριο τα παραπάνω περιορίστηκαν στην έκφραση προφορικής αξιολόγησης μόνο λόγω της δραματικής πίεσης χρόνου που αναγκαστικά δέχτηκε η εφαρμογή αυτού του σεναρίου. Επομένως οι μαθητές



προφορικά εξέφρασαν την άποψή του για την εφαρμογή ενός τέτοιου είδους σεναρίου, που αναμφίβολα ξάφνιασε θετικά τους μαθητές.

5. Έγινε παράλειψη του τελευταίου κομματιού, εφόσον είχε εξαρχής αποφασιστεί η σύντμηση του σεναρίου στα βασικά βήματα, τόσα που να μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσα σε συγκεκριμένα – ασφυκτικά – χρονικά πλαίσια, στο συγκεκριμένο – παλιό – εργαστήριο πληροφορικής και με τους συγκεκριμένους μαθητές, που φέρουν συγκεκριμένη κοινωνική και μαθησιακή ταυτότητα. Ωστόσο, η ενημέρωση των μαθητών πραγματοποιήθηκε κατά την 1^η ώρα διεξαγωγής του σεναρίου και οι περισσότεροι συνάδελφοι όπως και η διευθύντρια του σχολείου είχαν επαρκώς ενημερωθεί για τη διεξαγωγή του σεναρίου.

1η φάση: Ενημέρωση των μαθητών/τριών για το project (1 ώρα)

6. Κατά την 1^η φάση εφαρμογής του σεναρίου αφιερώθηκε η 1^η ώρα στην επαρκή ενημέρωση των μαθητών για το σενάριο και τις απαιτήσεις του. Αυτό έγινε φυσικά από τη διδάσκουσα και γράφουσα τα παρόντα, μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας, εφόσον, όπως έχει ήδη αναφερθεί, δεν υπήρξε συμμετοχή συναδέλφων στο σενάριο, ωστόσο είχαν ήδη λάβει γνώση των στόχων του project σε σύλλογο διδασκόντων. Ούτε λόγος για την ενημερωτική επιστολή στους γονείς, όπως αρχικά προβλεπόταν στο σενάριο και λόγω έλλειψης χρόνου, αλλά και λόγω πιθανών παρεξηγήσεων ή παρανοήσεων που ενδεχομένως θα προέκυπταν από την πλευρά των γονέων σχετικά με την ενυπόγραφη δήλωση. Εξάλλου η φιλοσοφία του σημερινού ευρύτερου σχολικού ή και εξωσχολικού περιβάλλοντος διαθέτει μάλλον αμφισβητήσιμη θετικότητα ως προς τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στο σχολείο, πρώτη φορά συνέβαινε κάτι τέτοιο και ασφαλώς η αντίληψη που θα είχαν γι' αυτό θα κυμαίνονταν τουλάχιστον μεταξύ άγνοιας ή και πλάνης. Εξάλλου η επαφή των μαθητών με το διαδίκτυο για τους λόγους αυτούς ήταν απολύτως



ελεγχόμενη και αποκλειστικά στους χώρους του σχολικού εργαστηρίου της πληροφορικής.

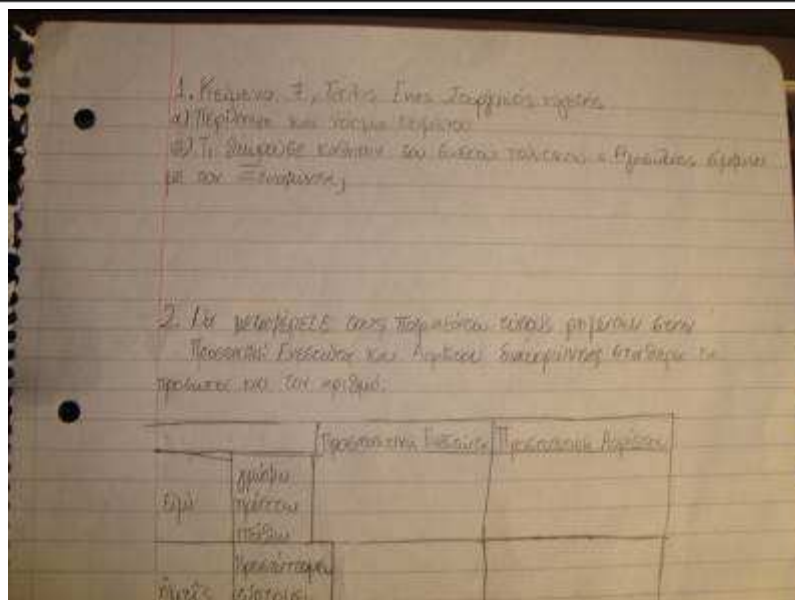
7. Σημειώθηκε παράλειψη και του συγκεκριμένου βήματος, που κατά τη συντάκτρια αφορούσε την εγγραφή των μαθητών ως writers στην πλατφόρμα του wiki.
8. Επίσης, έγινε παράλειψη χρήσης τόσο του «συμβολαίου τιμής» των μαθητών σε σχέση με τη δεοντολογία συμμετοχής τους κατά την εφαρμογή του σεναρίου όσο και του υποτιθέμενου «συμβολαίου τιμής» των εκπαιδευτικών με τους εαυτούς τους.
9. Δεν έγινε αναφορά στο wiki, εφόσον όπως έχουμε ήδη πολλάκις σημειώσει, αποφασίστηκε εξ αρχής η σύντμηση του σεναρίου και η αντικατάσταση της ανάρτησης στο ψηφιακό περιβάλλον του wiki με την παρουσίαση και το παίξιμο του παιχνιδιού μέσω του προγράμματος παρουσιάσεων του PowerPoint. Η επιλογή του μαθήματος της ΑΕ Γλώσσας έγινε από τους ίδιους τους μαθητές, αν και αρχικά τους είχε προταθεί από τη διδάσκουσα να ενταχθεί και το μάθημα της ΝΕ Γλώσσας στο σενάριο ή και το μάθημα της θεωρίας της μουσικής, στο οποίο εξετάζονταν πριν από τα υπόλοιπα μαθήματα γενικής παιδείας. Στη συνέχεια, χωρίστηκαν σε ομάδες δύο ή τριών ή τεσσάρων ατόμων, κατά βούληση, εφόσον ήταν σαφές από την αρχή ότι δε θα μπορούσαν «να προχωρήσουν» οι μεγαλύτερες ομάδες μαθητών, λόγω και του γενικότερου μαθησιακού θέματος, ότι δηλαδή είχαμε ήδη εισέλθει σε φάση εξετάσεων και το κλίμα είχε ήδη αλλάξει. Εννοείται ότι δεν υπήρξε δοκιμαστική εφαρμογή (άλλωστε δεν εφαρμόσαμε το wiki). Σε αντικατάσταση του προηγούμενου ελέγξαμε το θέμα του PowerPoint, ωστόσο όπως αποδείχτηκε οι περισσότεροι μαθητές ήταν καλοί γνώστες του αντικειμένου.
10. Εφόσον οι μαθητές σε πρώτη φάση θα κατέγραφαν χειρόγραφα τις σημειώσεις τους τις οποίες αργότερα θα περνούσαν στο ψηφιακό περιβάλλον



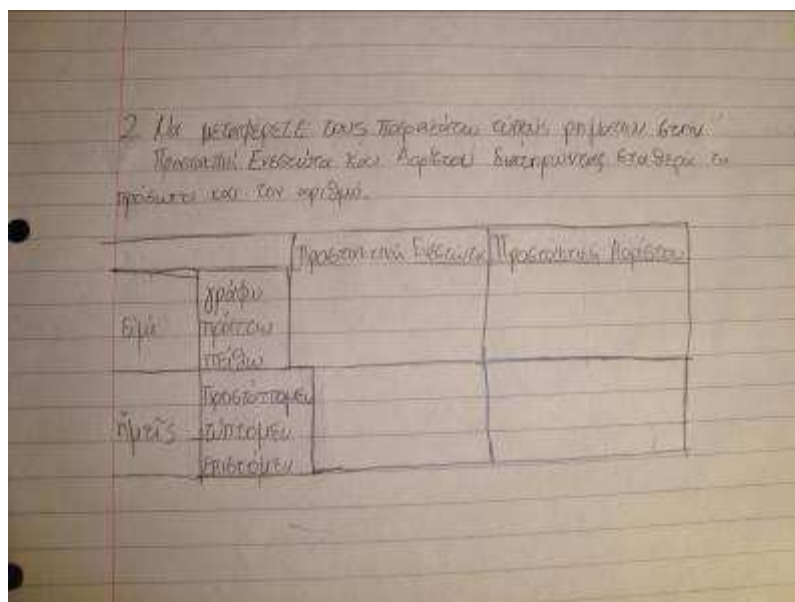
της παρουσίασης του PowerPoint, δεν ήταν απαραίτητο να υπάρχει κάποια σειρά στις ομάδες, όπως προβλεπόταν στη σύνταξη του σεναρίου, αλλά όλοι μπορούσαν να εργάζονται ταυτόχρονα, γεγονός ιδιαίτερης σημασίας για το ζήτημα των ασφυκτικών χρονικών περιθωρίων που είχαμε στη διάθεσή μας.

2η φάση: Σταδιακή δημιουργία μιας «τράπεζας ερωτήσεων» (2 ώρες)

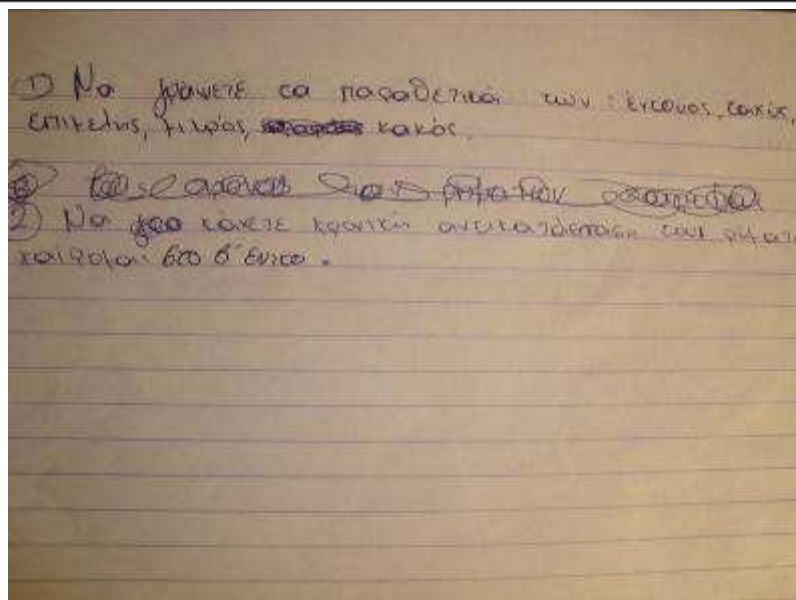
11. Κατά την εφαρμογή του project οι μαθητές/τριες σταδιακά δουλεύουν τις ερωτήσεις-απαντήσεις για τα κεφάλαια που διδάχτηκαν και επιθυμούν να τα τροποποιήσουν μέσω της δημιουργίας μιας μικρής τράπεζας θεμάτων βάσει της εξεταστέας ύλης τους. Στις εικόνες που ακολουθούν (1-10) παρατηρούμε αποσπάσματα από τις ερωτήσεις των μαθητών. Συγκεκριμένα, παρατηρούμε ότι μεταξύ διαφορετικών μαθητικών ομάδων, οι μαθητές καταγράφουν ασκήσεις τόσο μορφολογικοσυντακτικού ([Εικόνα 1](#)), και γραμματικού τύπου ([Εικόνα 2](#), [Εικόνα 3](#), [Εικόνα 4](#), [Εικόνα 5](#), [Εικόνα 6](#), [Εικόνα 9](#) & [Εικόνα 10](#)), όσο και θέματα πραγματολογικού-επικοινωνιακού τύπου ([Εικόνα 1](#), [Εικόνα 7](#), & [Εικόνα 8](#)), δηλαδή θέματα κατανόησης του κειμένου από το σχολικό εγχειρίδιο «Αρχαία Ελληνική Γλώσσα» Β΄ Γυμνασίου.



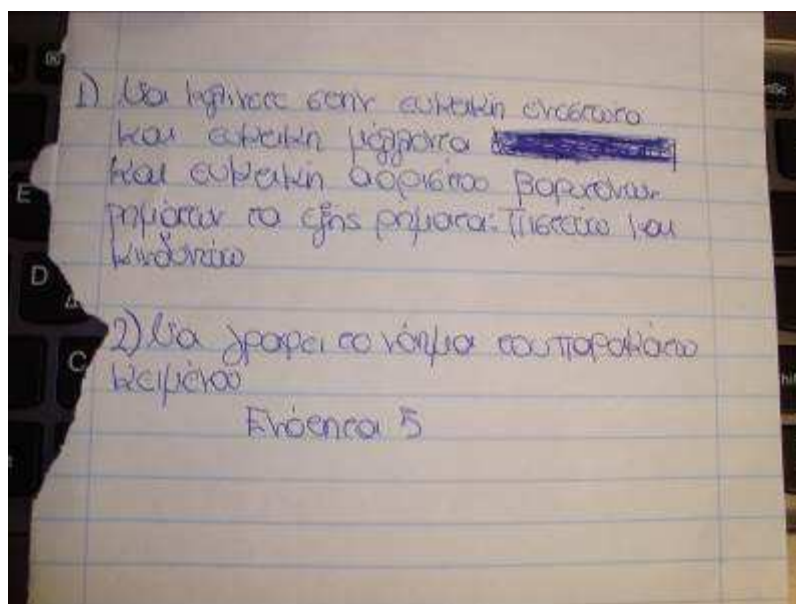
Εικόνα 1: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



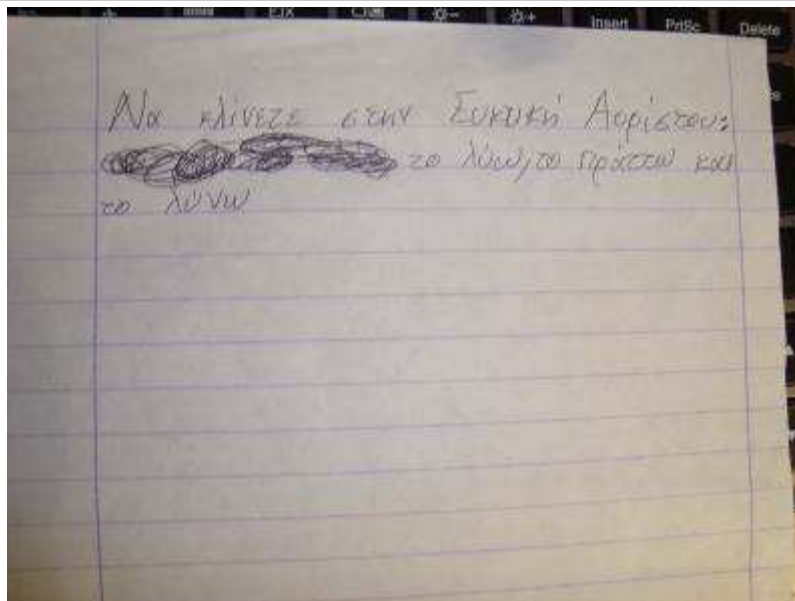
Εικόνα 2: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



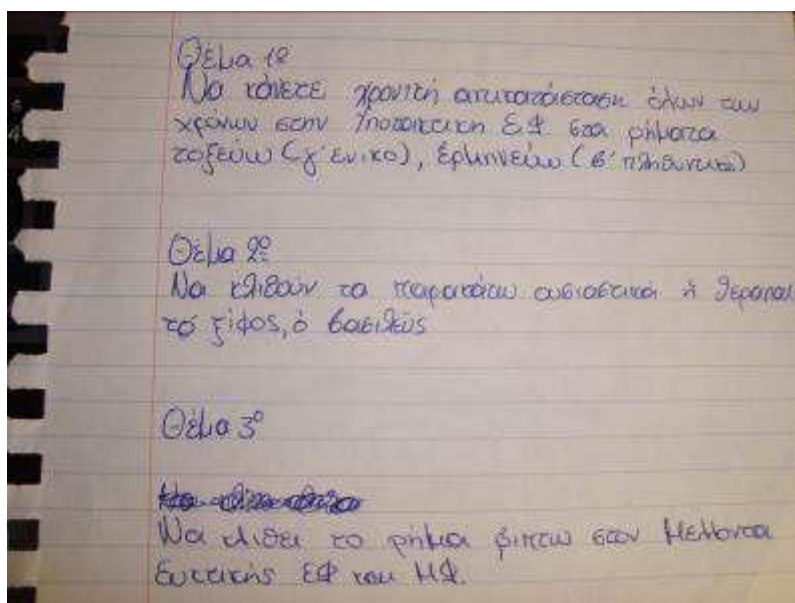
Εικόνα 3: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



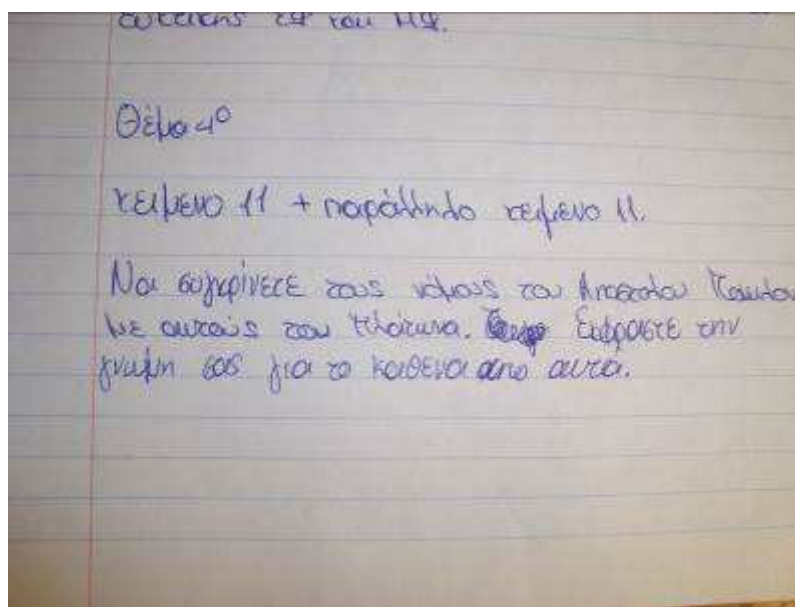
Εικόνα 4: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



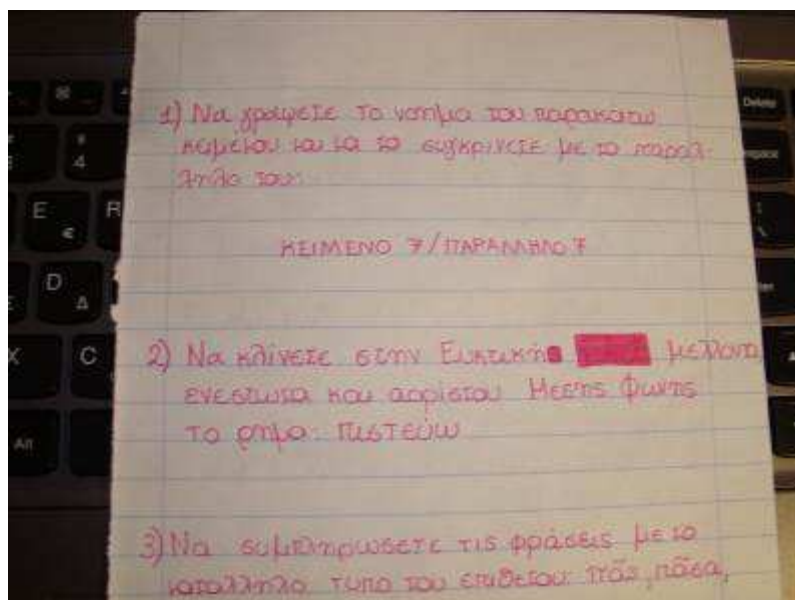
Εικόνα 5: Πιθανές ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



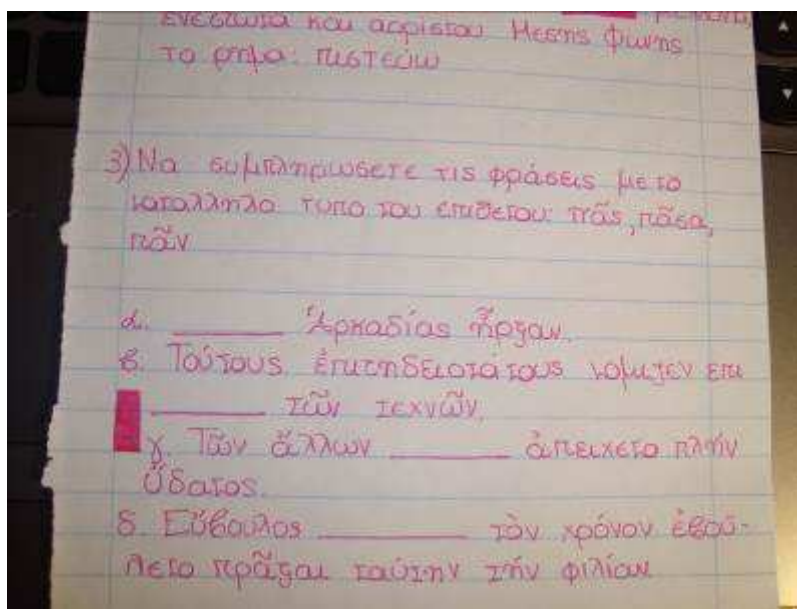
Εικόνα 6: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



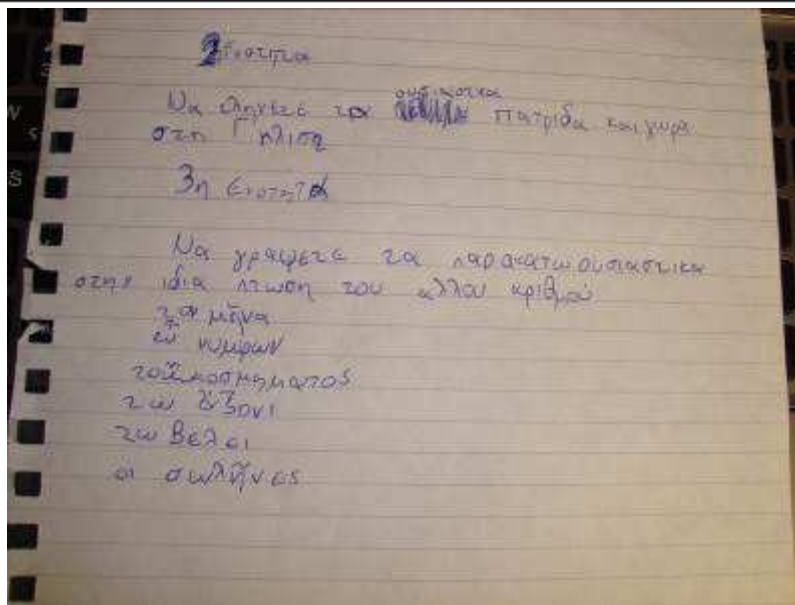
Εικόνα 7: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



Εικόνα 8: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



Εικόνα 9: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου



Εικόνα 10: Πιθανές Ερωτήσεις ΑΕ Γλώσσας Β' Γυμνασίου

3η φάση: Το παιχνίδι στην πράξη (3 ώρες)

12. Στην 3^η Φάση εφαρμογής του σεναρίου, το παιχνίδι παίζεται ζωντανά στο εργαστήριο πληροφορικής. Με τη χρήση ενός κοινού υπολογιστή που βρίσκεται στο κέντρο του εργαστηρίου πληροφορικής και όλοι (ή σχεδόν όλοι) μπορούν να βλέπουν, προβάλλονται οι διαφάνειες του PowerPoint κάθε κεφαλαίου του γνωστικού αντικειμένου. Στις διαφάνειες κάθε κεφαλαίου θα υπάρχουν οι ερωτήσεις του, οι οποίες θα αποτελούν ταυτόχρονα υπερσύνδεσμο για τις απαντήσεις τους, οι οποίες θα έχουν αντιγραφεί σε ξεχωριστή διαφάνεια η καθεμιά. Επίσης, σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου «Θα μπορούσαν όλα τα παραπάνω να είναι εκτυπωμένα, 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».



Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, η 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. Τα καρτελάκια στην εφαρμογή του σεναρίου ήταν περιττά, εφόσον είχαμε ένα μόνο γνωστικό αντικείμενο, την ΑΕ Γλώσσα. Την ψηφιακή παρουσίαση μέσω PowerPoint χειριζόταν η διδάσκουσα το σενάριο. Σύμφωνα με το αρχικό σενάριο, 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 κληρώνεται με τη σειρά της την ερώτηση που θα απαντήσει, με τους εξής περιορισμούς: α) να εξαιρέσει τις δικές της ερωτήσεις, δηλαδή το δικό της κεφάλαιο από το βιβλίο ΑΕ Γλώσσας Β΄ Γυμνασίου και β) να αλλάζει κάθε φορά που έρχεται η σειρά της το κεφάλαιο του βιβλίου, ερωτήσεις του οποίου βρίσκονταν σε εξέλιξη. Δίνονται 3-4 λεπτά για να αποφασίσει κάθε ομάδα ποια Κεφάλαια του βιβλίου προτιμά (από αυτά στα οποία υποβλήθηκαν ερωτήσεις) 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 Κεφάλαιο που έχει επιλέξει για πρώτο, αναζητείται στο στο power point η ερώτηση που αντιστοιχεί στον τριπλό αριθμό 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 Κεφαλαίου και έχει ελεγχθεί από τον αντίστοιχο εκπαιδευτικό και δίνεται η βαθμολογία της ομάδας από την διδάσκουσα. Η βαθμολογία καταγράφεται στον πίνακα. 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.

Ενδεικτικά, παρατίθενται οι παρουσιάσεις 2 ομάδων: η 1^η Ομάδα παρουσίασε πιθανές ερωτήσεις-θέματα, όπως υπάρχουν στην [Εικόνα 1](#) & [Εικόνα 2](#), εστιάζοντας στο κείμενο «Ένας στοργικός ηγέτης», Ενότητα 7^η του σχολικού βιβλίου Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου. Συγκεκριμένα, η [Καρτέλα 1](#) παρουσιάζει γραμματικά φαινόμενα και η [Καρτέλα 2](#) πραγματολογικά-επικοινωνιακά.

Κατά τον ίδιο τρόπο, η 2^η Ομάδα παρουσίασε πιθανές ερωτήσεις-θέματα, όπως υπάρχουν στην [Εικόνα 6](#) & στην [Εικόνα 7](#), εστιάζοντας στο κείμενο «Ο σεβασμός προς τους γονείς μέλημα του νόμου», Ενότητα 11^η του σχολικού βιβλίου Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου. Συγκεκριμένα, η [Καρτέλα 1](#) της 2^{ης} Ομάδας παρουσιάζει γραμματικά φαινόμενα και η [Καρτέλα 2](#) της 2^{ης} Ομάδας πραγματολογικά-επικοινωνιακά.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Ερωτήσεις 1^{ης} Ομάδας

«Ένας ιστορικός ηγέτης», Κεφάλαιο 7
Αρχαία Ελληνική Γλώσσα Β' Γυμνασίου

1^η Καρτέλα Συμπληρώστε τον πίνακα

		Προστακτική Ενεστώτα	Προστακτική Αορίστου
Α' ενικό	γράφω		
	πράττω		
	πείθω		
Β' πληθυντικό	προσάττομεν		
	τύπτομεν		



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

2^η Καρτέλα Απαντήστε στην ερώτηση

- Τι θεωρούσε καθήκον του σωστού πολίτη ο Αγησίλαος, σύμφωνα με τον Ξενοφώντα;

2^η καρτέλα Απάντηση

- Σύμφωνα με τον Ξενοφώντα, ο Αγησίλαος θεωρούσε καθήκον του σωστού πολίτη να βοηθά όποιον τον είχε ανάγκη, ακόμη και χωρίς κανένα όφελος από αυτόν, ακόμη και αν ήταν εχθρός του.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 2^{ης} ΟΜΑΔΑΣ

«Ο σεβασμός προς τους γονείς μέλημα του νόμου», Ενότητα 11, Αρχαία Ελληνική Γλώσσα β Γυμνασίου

ΚΑΡΤΕΛΑ 1

Να κλιθούν τα παρακάτω ουσιαστικά:
Θεραπαινίς, ξίφος, βασιλεύς



ΚΑΡΤΕΛΑ 2

Να συγκρίνετε τους νόμους του Αποστόλου Παύλου με αυτούς του Πλάτωνα.

4η φάση (1 ώρα)

13. Η τελευταία ώρα του σεναρίου αφιερώθηκε στην κριτική αποτίμηση και συζήτηση της όλης διαδικασίας και στην έκφραση ελεύθερης γνώμης για αυτή. Ο αναστοχασμός της εμπειρίας τόσο από την πλευρά των μαθητών όσο και από την πλευρά της διδάσκουσας υπήρξε καθοριστικής σημασίας για την αποτίμηση της προστιθέμενης αξίας του σεναρίου.



ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ Κ.Α.

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 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 παίζουμε 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. Αν και 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).

Ενδεικτική Φόρμα Αξιολόγησης

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

(δόθηκε στην ολομέλεια της τάξης)

ΟΝΟΜΑ ΟΜΑΔΑΣ	Βαθμός 1ης	Βαθμός 2ης	Βαθμός 3ης	Βαθμοί που αφαιρούνται λόγω	Σύνολο



	ερώτησης	ερώτησης	ερώτησης	καθυστέρησης	

**Ερωτηματολόγιο Αποτίμησης
(συζητήθηκε προφορικά)**

Είσαι κορίτσι ή αγόρι; (Υπογραμμίζεις το σωστό.)

1. 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

2. 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

3. 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

4. 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	
-------------	--	--------------	--	----------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....



5. 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

6. Νιώθεις ότι μετά 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

.....

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

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



Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

8. Νιώθεις ότι μετά τη συμμετοχή σου στο project μπορείς ευκολότερα και σωστότερα να διατυπώσεις εσύ τον ορισμό μιας έννοιας (που δεν υπάρχει έτοιμος στο σχολικό εγχειρίδιο); (Βάλε ένα X στην απάντηση που σε καλύπτει περισσότερο.)

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

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....

9. 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	
-----------	--	--------	--	------	--	---------	--

Αιτιολόγησε την απάντησή σου:

.....

.....



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

Πάρα πολλά		Αρκετά		Λίγα		Καθόλου	
------------	--	--------	--	------	--	---------	--

Ανάφερε τι είδους προβλήματα παρουσιάστηκαν (αν παρουσιάστηκαν):

.....

.....

.....

.....

11. Τι νομίζεις ότι ήταν προβληματικό στην όλη διαδικασία του project; Τι σε ενόχλησε;

.....

.....

.....

.....

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

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

Ποιες ανάγκες νομίζεις ότι δεν εξυπηρετούνταν ικανοποιητικά από την πλατφόρμα;

.....

.....



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

.....

.....

.....

.....

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

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



Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Σύμφωνα με τη συντάκτρια του σεναρίου, αυτό μπορεί να εφαρμοστεί και από έναν μόνο εκπαιδευτικό της τάξης, όπως έγινε και στην περίπτωση του εφαρμοσμένου σεναρίου μας, από τη φιλόλογο της τάξης που δίδαξε κατά το τρέχον σχολικό έτος ΑΕ & ΝΕ Γλώσσα. Ωστόσο, τελικά η εφαρμογή του σεναρίου περιορίστηκε λόγω χρονικών περιορισμών σε ένα μόνο γνωστικό αντικείμενο, την ΑΕ Γλώσσα, μετά από επιλογή των ίδιων των μαθητών.

Επίσης, το συνταγμένο σενάριο προβλέπει τη λειτουργία των επαναληπτικών τεστ κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους, κάτι που δε μπορεί να συσχετιστεί με την περίπτωσή μας, εφόσον εμείς ξεκινήσαμε την εφαρμογή του σεναρίου μετά τις διακοπές του Πάσχα, επομένως από την αρχή η όλη εφαρμογή του σεναρίου λειτούργησε επαναληπτικά σαν να ήταν ολόκληρη ένα τεστ.

Το συνταγμένο σενάριο προτείνει την εφαρμογή και χρήση του παιχνιδιού στην πλατφόρμα wiki, ωστόσο εναλλακτικά προτείνει ακόμη και τη γραπτή μορφή. Εμείς προτιμήσαμε τον ενδιάμεσο δρόμο, εφόσον λόγω ασφυκτικών χρονικών περιορισμών ήταν αδύνατο να χρησιμοποιήσουμε την πλατφόρμα wiki (εκτός άλλων απαιτούνταν και επιπρόσθετος χρόνος για την εξοικείωση των μαθητών με την πλατφόρμα wiki). Εξάλλου, δεν προωθήσαμε μόνο τη χειρόγραφα γραπτή του μορφή, αλλά σαν μια ενδιάμεση φάση εξοικείωσης των μαθητών με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στα γλωσσικά μαθήματα, επιχειρήσαμε να μεταγράψουμε τα χειρόγραφα γραπτά τους (όπως παρατίθενται στις Εικόνες αυτής της εφαρμογής) σε ψηφιακές παρουσιάσεις μέσω της χρήσης του προγράμματος παρουσιάσεων PowerPoint. Γραπτά ερωτηματολόγια δεν δόθηκαν στους γονείς, αλλά ούτε και στους ίδιους τους μαθητές, εφόσον όπως έχει σημειωθεί και παραπάνω, δεν υπήρχε η σχετική άνεση χρόνου.



Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

Η ιδέα ανάπτυξης ενός καινοτόμου και σε μεγάλο βαθμό ψηφιακού σεναρίου που θα εμπλέκει διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα (μαζί με τους εισηγητές τους) σε ένα ψηφιακό παιχνίδι γνώσεων και μάλιστα με την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, κρίνεται εξόχως ενδιαφέρουσα. Ωστόσο, στον αρχικό του σχεδιασμό που εντάσσεται σε ετήσια βάση ανάπτυξης, σύμφωνα και με τη συντάκτρια του σεναρίου, περιλαμβάνεται η πιθανότητα σταδιακής χαλάρωσης του ενδιαφέροντος των μαθητών, η οποία αντιμετωπίζεται με αναζωπύρωση του ενδιαφέροντος μέσω μικρών επαναληπτικών ενεργειών τύπου τεστ κτλ. Στην περίπτωση μας, λόγω του περιορισμένου χρόνου εκτύλιξης του σεναρίου, δεν υπήρξαν προβλήματα μείωσης του ενδιαφέροντος από τους μαθητές.

Σε πρώτη φάση, οι μαθητές ξαφνιάστηκαν στο άκουσμα της ιδέας του σεναρίου αυτού, το θεώρησαν πρωτοποριακό και καινοτόμο («επιτέλους κάτι διαφορετικό», «κάτι που δεν είναι ρουτινιάρικο» όπως χαρακτηριστικά ανέφεραν). Εξάλλου, στη φάση προετοιμασίας των μαθητών για τις εξετάσεις, καλό είναι ο εκπαιδευτικός να λαμβάνει υπόψη την επικαιρότητα της χρήσης ενός σεναρίου, ως γενικό πλαίσιο εκτύλιξης των σεναρίων του.

Σε γενικές γραμμές το σενάριο κρίθηκε αποτελεσματικό, εφόσον αφενός βοήθησε τους μαθητές στην εμπέδωση της γνώσης που περιλαμβάνεται στο γνωστικό αντικείμενο (στην περίπτωση μας στην ΑΕ Γλώσσα Β΄ Γυμνασίου) και αφετέρου βοήθησε στην προώθηση του ψηφιακού τους γραμματισμού (μέσω του wiki αναφορικά με το συνταγμένο σενάριο ή μέσω του powerpoint στην περίπτωση της εφαρμογής του σεναρίου). Επίσης, στήριξε τις ομάδες και την ομαδοσυνεργατική μέθοδο διδασκαλίας, διδάσκοντάς τους κάτι για τη γλώσσα, τις Νέες Τεχνολογίες και τον κόσμο, αντίστοιχα. Επομένως, η χρήση του κρίνεται επιτυχής.

Τα συμπεριλαμβανόμενα Φύλλα Εργασίας αφορούν περισσότερο τα περικειμενικά στοιχεία του σεναρίου, όπως είναι το «συμβόλαιο τιμής» μαθητών και



εκπαιδευτικών, η άδεια από τους γονείς ή είναι αρχικού προσανατολισμού, για παράδειγμα οι «οδηγίες προς ναυτιλλομένους».

Προς πιθανή ωστόσο βελτίωση των μελλοντικών εφαρμογών του σεναρίου και μάλιστα μετά από την εμπειρία της εφαρμογής του θα πρότεινα να προστεθούν φύλλα εργασίας, που θα σχετίζονται με την ίδια τη διαδικασία οργάνωσης και παρουσίασης του γνωστικού αντικειμένου. Για παράδειγμα, τι είδους Φύλλο Εργασίας θα μπορούσε να δοθεί στους μαθητές που θα τους βοηθούσε να συντάξουν τις πιθανές ερωτήσεις του παιχνιδιού ή τα πιθανά θέματα των εξετάσεων; Σοφά, η συντάκτρια του σεναρίου αναφέρει ως συμπεριλαμβάνουσα προϋπόθεση διεξαγωγής του σεναρίου τη διδασκαλία της πύκνωσης και του ορισμού εννοιών ή χωρίων ενός κειμένου. Μήπως λοιπόν θα βελτίωνε το σενάριο, εάν δημιουργούσαμε ένα Φύλλο Εργασίας που να βοηθά τους μαθητές να αναλύουν τη διαδικασία της πύκνωσης και του ορισμού; Ή ίσως Φύλλα Εργασίας που να τους βοηθούν να επιλέγουν τα κατάλληλα αποσπάσματα, ώστε να τα μετατρέπουν σε ερωτήσεις και πώς θα γίνει αυτό;

Είναι πολύ θετικό το γεγονός ότι το συγκεκριμένο συνταγμένο σενάριο είναι διαθεματικό και προωθεί τη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευτικών διαφορετικών ειδικοτήτων, ωστόσο οι προτεινόμενες ώρες διεξαγωγής του, μόλις επτά, όπως κρίθηκαν και από την εφαρμογή του, αποδεικνύονται εξαιρετικά λίγες. Το συγκεκριμένο σενάριο, κατά τη γνώμη μου – και συμφωνεί και η συντάκτρια σε αυτό – θα λειτουργούσε στην ολότητά του, εάν ξεκινούσε ως project από την αρχή (ή σχεδόν από την αρχή) της σχολικής χρονιάς και έφερε όλες τις πιθανότητες εκτύλιξής του στο συγκεκριμένο κάθε φορά σχολικό περιβάλλον. Σε αυτή την περίπτωση θα περιελάμβανε και διαφορετικού τύπου γνωστικά αντικείμενα και δε θα περιορίζονταν μόνο σε φιλολογικά.

Στα θετικά σημεία του σεναρίου συμπεριλαμβάνεται οπωσδήποτε και η δυνατότητα ευελιξίας του, για παράδειγμα στην περίπτωση της τάξης μας εφαρμόσαμε τελικά το πρόγραμμα παρουσιάσεων PowerPoint, ως όχημα



κοινοποίησης των εργασιών (εδώ των ερωτήσεων-απαντήσεων) των μαθητών αντί του προτεινόμενου wiki, το οποίο αντικειμενικά έφερε δυσκολίες πραγμάτωσης στις τρέχουσες εκπαιδευτικές συνθήκες.

Θ. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 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.
- 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.
- Lazzaro, N. 2004. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Στο *XEOdesing*.
- 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.