



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

Νεοελληνική Γλώσσα

Α΄ Γυμνασίου

Τίτλος:

«Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο»

Συγγραφή: Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Εφαρμογή: Κατερίνα Τρίμη-Κύρου



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 Διά 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: 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



Α. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ

Τίτλος

Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο

Εφαρμογή σεναρίου

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Δημιουργία σεναρίου

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου

Διδακτικό αντικείμενο

Νεοελληνική Γλώσσα

Τάξη

Α΄ Γυμνασίου

Σχολική μονάδα

Βαρβάκειο Πρότυπο Πειραματικό Γυμνάσιο

Χρονολογία

Από 20-10-2014 έως 24-2-2015

Διδακτική/θεματική ενότητα

1^η ενότητα «Οι πρώτες μέρες σ' ένα νέο σχολείο»: μέρη Β (επικοινωνία) και Γ (είδη προτάσεων).

2^η ενότητα «Επικοινωνία στο σχολείο»: μέρη Β (είδη προφορικού και γραπτού λόγου) και Γ (παράγραφος) Σε αυτή την ενότητα εντάχθηκε και το κειμενικό είδος της επιστολής.

3^η ενότητα «Ταξίδι στον κόσμο της φύσης»: μέρη Β (περιγραφή) και Γ (αφήγηση)

Διαθεματικό

Ναι



Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

I. Φιλολογικής ζώνης

Αρχαία Ελληνική Γραμματεία

Αρχαία Ελληνική Γλώσσα

Νεοελληνική Γλώσσα

II. Άλλα γνωστικά αντικείμενα

Αγγλική Γλώσσα

Γαλλική Γλώσσα

Γερμανική Γλώσσα

Θρησκευτικά

Πληροφορική

Μαθηματικά

Χρονική διάρκεια

Η προετοιμασία του παιχνιδιού μέσω του wiki του τμήματος διήρκεσε 4 μήνες, αλλά παίχθηκε ζωντανά στην αίθουσα σε μια διδακτική ώρα.

Χώρος

I. Φυσικός χώρος εντός σχολείου: αίθουσα διδασκαλίας

II. Εικονικός χώρος: wiki τάξης

Προϋποθέσεις υλοποίησης για δάσκαλο και μαθητή

Στο συγκεκριμένο τμήμα είχε διερευνηθεί από την αρχή της σχολικής χρονιάς ότι καλύπτεται η βασική υλική προϋπόθεση για τη διαδικτυακή προετοιμασία του παιχνιδιού: όλοι/ες οι μαθητές/τριες του τμήματος είχαν υπολογιστή και σύνδεση με το διαδίκτυο στο σπίτι, οπότε είχαν τη δυνατότητα να αναρτούν τις ερωτήσεις τους. Επίσης, ήταν αρκετά εξοικειωμένοι/ες με τη χρήση του διαδικτύου και εξαρχής δεν δυσκολεύτηκαν με τη χρήση της εκπαιδευτικής πλατφόρμας wiki, η οποία στήθηκε τον Οκτώβριο του 2014.



Επίσης εξοικειωμένη με την πλατφόρμα ήταν η καθηγήτρια της Νεοελληνικής Γλώσσας που ήταν και η διαχειρίστρια του wiki, καθώς και κάποιου/ες από τους/τις εκπαιδευτικούς που ενεπλάκησαν στο project. Όσοι/ες δεν ήταν εξοικειωμένοι/ες έλαβαν μια ταχύρυθμη επιμόρφωση από τη διαχειρίστρια και έτσι ήταν σε θέση να παρακολουθούν την προετοιμασία των ερωτήσεων και να δίνουν ανατροφοδότηση στα μέλη του τμήματος.

Εφαρμογή στην τάξη

Το συγκεκριμένο σενάριο εφαρμόστηκε στην τάξη.

Το σενάριο στηρίζεται

Κατερίνα Τρίμη-Κύρου, Στήνουμε ένα παιχνίδι γνώσεων στο διαδίκτυο, Νεοελληνική γλώσσα Α΄ ή Β΄ ή Γ΄ Γυμνασίου, 2014.

Το σενάριο αντλεί

—

B. ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ/ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για ένα διαθεματικό project, που διέτρεξε τα δύο πρώτα τρίμηνα, εμπλέκοντας δέκα εκπαιδευτικούς εννέα διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων (συμμετείχαν δύο εκπαιδευτικοί της Αγγλικής γλώσσας, των δύο διαφορετικών επιπέδων). Ο στόχος ήταν οι μαθητές/τριες να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι γνώσεων με διαδικτυακή συνεργασία, αξιοποιώντας ένα wiki. Το βασικό προσδοκώμενο αποτέλεσμα ήταν να μάθουν να διακρίνουν σε κάθε ενότητα/κεφάλαιο του γνωστικού αντικείμενου τι θα έπρεπε να έχει οπωσδήποτε κατακτήσει κάθε μαθητής, ποια είναι τα σημεία στα οποία έπρεπε να σταθεί στη μελέτη του, ποια είναι η βασική πληροφορία και ποια η επουσιώδης που δεν αξίζει να περιληφθεί στις ερωτήσεις.

Στο wiki του τμήματος δημιουργήθηκε μια σελίδα ειδικά για το παιχνίδι γνώσεων, όπου υπήρχαν υπερσύνδεσμοι οι οποίοι οδηγούσαν σε ξεχωριστή σελίδα για κάθε γνωστικό αντικείμενο. Όταν σε κάποιο γνωστικό αντικείμενο



ολοκληρωνόταν ένα κεφάλαιο ή μια ενότητα, ο/η εκπαιδευτικός του εν λόγω γνωστικού αντικειμένου ρωτούσε ποιοι/ες μαθητές/τριες θα αναρτούσαν στην αντίστοιχη σελίδα επαναληπτικές ερωτήσεις για βασικές έννοιες και γνώσεις του κεφαλαίου, προσπαθώντας να παρακινήει και να αναθέτει την ευθύνη σε διαφορετικούς μαθητές/τριες κάθε φορά. Μετά την ανάρτηση των ερωτήσεων ο/η εκπαιδευτικός του μαθήματος έδινε ανατροφοδότηση, προτείνοντας βελτιώσεις ή επιβεβαιώνοντας την ορθότητα της διατύπωσης. Τελικά το παιχνίδι παίχθηκε ζωντανά στη σχολική αίθουσα με την ενεργή παρουσία αρκετών από τους/τις εκπαιδευτικούς που είχαν εμπλακεί (όσων δεν είχαν διδασκαλία σε άλλο τμήμα τη συγκεκριμένη ώρα). Τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες και σε κάθε γύρο του παιχνιδιού επέλεγαν ερωτήσεις από διαφορετικό μάθημα, ενώ στον πίνακα καταγράφονταν οι πόντοι που έπαιρνε κάθε ομάδα σε κάθε γύρο ερωτήσεων. Ήταν μια χαρούμενη διδακτική ώρα, καθώς οι ομάδες αλλά και οι εκπαιδευτικοί συνεργάστηκαν με μια «ενθουσιώδη ένταση».

Γ. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύλληψη και θεωρητικό πλαίσιο

1. Το σενάριο βασίστηκε στη θεωρία της εμπλαισωμένης μάθησης: η δημιουργία του παιχνιδιού τέθηκε ως πρόβλημα προς επίλυση, έτσι ώστε διαμορφώθηκαν αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας των μαθητών/τριών με τους/τις εκπαιδευτικούς και τους/τις συμμαθητές/τριες.
2. Αφετηρία του σχεδιασμού του σεναρίου ήταν μια διαπίστωση που επιβεβαιώνει η διεθνής εκπαιδευτική έρευνα, ότι γνωστικό κέρδος προκύπτει κατεξοχήν όταν εξασφαλιστεί ενεργή εμπλοκή των μαθητών/τριών στη διαδικασία (Yien κ.ά. 2011· Gonzalez κ.ά. 2011). Έχοντας ως βασικό ζητούμενο την ενεργή εμπλοκή των διδασκομένων στη μαθησιακή διαδικασία, αξιοποιήθηκε η ελκυστικότητα ενός παιχνιδιού στην τάξη, για να



κινητοποιηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών (Borgys και Laskowski 2013· Sclaunich 2011) και για να γίνει με έναν παιγνιώδη τρόπο επανάληψη στις βασικές γνώσεις που αποκτήθηκαν στη διάρκεια των δύο πρώτων τριμήνων (έργο προφανώς ανιαρό για τους/τις μαθητές/τριες). Αυτή η δραστηριότητα λειτούργησε ως ένα διάλειμμα στη ρουτίνα της σχολικής καθημερινότητας, καθώς από τη φύση του το παιχνίδι αποτελεί μια διανοητική πρόκληση και δίνει μια γεύση περιπέτειας (Lazzaro 2004).

3. Το σενάριο ενίσχυσε τον στόχο που γενικά είχε τεθεί, όταν επιλέχθηκε από την εκπαιδευτικό-διαχειρίστρια η δημιουργία και η πολλαπλή αξιοποίηση του wiki του τμήματος, που ήταν να συμβάλει στη δημιουργία μιας ταυτότητας μέλους του τμήματος. Αυτός ο στόχος είναι ιδιαίτερα σημαντικός στην περίπτωση των μαθητών/τριών της Α΄ τάξης ενός σχολείου στο οποίο οι μαθητές/τριες προέρχονται από διαφορετικές γειτονιές και σταδιακά κτίζουν σχέσεις και δεσμούς. Οι μαθητές/τριες προετοιμάζοντας τις ερωτήσεις λειτουργούσαν ως μέλη ενός συνόλου, γνωρίζοντας ότι δημιουργούσαν ένα σώμα ερωτήσεων, με τις οποίες όχι μόνο θα έπαιζαν όλοι/ες μαζί κάποια στιγμή αλλά οι οποίες θα μπορούσαν και να είναι χρήσιμες σε ολόκληρο το τμήμα για τις επαναλήψεις πριν τα διαγωνίσματα ή τις προαγωγικές εξετάσεις.
4. Επίσης, κατά τη διάρκεια του ζωντανού παιχνιδιού αξιοποιήθηκε η θεωρία της κοινωνικής μάθησης, καθώς το παιχνίδι παίχθηκε ομαδικά και τα μέλη των ομάδων αλληλοβοηθιούνταν, για να καταλήξουν στην ορθή απάντηση.
5. Τέλος, το εν λόγω project επιδίωξε να προωθήσει τη διαθεματική συνεργασία εντός του συλλόγου διδασκόντων και να συμβάλει στη δημιουργία μιας κουλτούρας που θα υπερβαίνει τα στεγανά μεταξύ των γνωστικών αντικειμένων και θα ευνοεί μια ουσιαστική συνεργασία στον από κοινού σχεδιασμό σεναρίων διδασκαλίας.



Δ. ΣΚΕΠΤΙΚΟ-ΣΤΟΧΟΙ ΚΑΙ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΤΟΥΣ

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

- Επιδιώχθηκε οι μαθητές/τριες να συνειδητοποιήσουν την αξία της συνεργασίας για έναν κοινό στόχο, κατανέμοντας μεταξύ τους ένα έργο που είχε πραγματικό νόημα κατά την προετοιμασία των ερωτήσεων και συνεργαζόμενοι/ες για τη νίκη της ομάδας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Στις περιπτώσεις που ο/η μαθητής/τρια αναλάμβανε κάτι που κανείς άλλος δεν είχε αναλάβει, εκ των πραγμάτων μαθήτευε στην έννοια της συνέπειας και της ευθύνης απέναντι στην ομάδα.
- Ετοιμάζοντας ερωτήσεις αλλά και αργότερα δοκιμάζοντας να απαντήσουν σε ερωτήσεις που κάποιος άλλος είχαν ετοιμάσει, οι μαθητές/τριες βοηθήθηκαν να εμπεδώσουν βασικές γνώσεις των διδακτικών αντικειμένων της τάξης τους.

Γνώσεις για τη γλώσσα

- Προετοιμάζοντας ερωτήσεις ή/και απαντώντας κατά τη διάρκεια του ζωντανού παιχνιδιού σε ερωτήσεις που αφορούσαν το γνωστικό αντικείμενο της Νεοελληνικής Γλώσσας, τους δόθηκε η δυνατότητα να εμπεδώσουν τις νέες γνώσεις-έννοιες και τους νέους όρους της μεταγλώσσας.

Γραμματισμοί

Κλασικός γραμματισμός

- Ως προς την κατανόηση κειμένου, οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν να εντοπίζουν τα κύρια σημεία των κεφαλαίων των σχολικών εγχειριδίων ή άλλων συμπληρωματικών κειμένων.
- Ως προς την παραγωγή λόγου, για οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο κι αν εργάστηκαν, οι μαθητές/τριες ασκήθηκαν στη σαφή διατύπωση ερωτηματικών προτάσεων και κατά τη διάρκεια του ζωντανού παιχνιδιού στη διατύπωση



σαφών απαντήσεων (αποφαντικών προτάσεων).

Νέοι γραμματισμοί

- Οι μαθητές/τριες ωθήθηκαν να εξοικειωθούν με την παραγωγή λόγου στον επεξεργαστή κειμένου και με τη χρήση της διαδικτυακής επικοινωνίας-συνεργασίας με στόχο τη βελτίωση ενός κειμένου.
- Κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας είχαν την ευκαιρία να συνειδητοποιήσουν τα πλεονεκτήματα της ψηφιακής παραγωγής λόγου (το κείμενο παραμένει ανοικτό και επιδέχεται βελτιώσεις αενάως).

Διδακτικές πρακτικές

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών περιορίστηκε στον συντονισμό της προετοιμασίας των ερωτήσεων που αφορούσαν το μάθημά τους και στην ανατροφοδότηση όσον αφορά το παραγόμενο υλικό, προσφέροντας βοήθεια ως οι έμπειροι ενήλικες της ομάδας, που παρέχουν ένα αίσθημα ασφάλειας στους συντάκτες των ερωτήσεων. Στόχος των εκπαιδευτικών ήταν η ανάπτυξη της πρωτοβουλίας, της συνέπειας και της υπευθυνότητας, παράλληλα με ένα πνεύμα συνεργασίας μεταξύ των μαθητών/τριών. Σε αυτή την τελευταία κατεύθυνση οι εκπαιδευτικοί έδωσαν οι ίδιοι/ες το παράδειγμα. Το γεγονός ότι τόσοι/ες εκπαιδευτικοί σχεδίασαν και εφάρμοσαν τον σχεδιασμό για ένα κοινό project, επιδιώκοντας την επιτυχή συνεργατική ολοκλήρωση του έργου, αποτέλεσε ένα αυθεντικό παράδειγμα συνεργασίας για το τμήμα. Αλλά και στην κατάληξη της όλης διαδικασίας, κατά τη διάρκεια του ζωντανού παιχνιδιού, οι εκπαιδευτικοί συντόνισαν το παιχνίδι αλληλοσυμπληρωνόμενοι/ες, δημιουργώντας ένα πολύ καλό κλίμα και ενισχύοντας την εντύπωση στο τμήμα ότι αποτελούσαν μια ομάδα που συνεργαζόταν αρμονικά.

Ε. ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Αφετηρία

Αφετηρία για τη σύνταξη του συγκεκριμένου σεναρίου αποτέλεσε η κοινή



διαπίστωση των εκπαιδευτικών που συνεργάστηκαν:

- ότι είναι ανάγκη να εμπλουτισθεί η σχολική καθημερινότητα με μαθησιακές δράσεις που να ξεφεύγουν από τη ρουτίνα της διδακτικής πράξης και ει δυνατόν να αξιοποιούν τις προσφιλείς στους/στις μαθητές/τριες νέες τεχνολογίες·
- ότι μια ευρεία διαθεματική συνεργασία είναι σαφώς πιο εύκολη στην περίπτωση μιας δραστηριότητας που να μη τοποθετείται στον κορμό του κυρίως διδακτικού έργου κάθε εκπαιδευτικού.

Σύνδεση με τα ισχύοντα στο σχολείο

Το σενάριο συνάδει με το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το Γυμνάσιο (2011), γιατί βασίστηκε σε μια διαθεματική λογική, επιδίωξε να προωθήσει τη συνεργασία μεταξύ μαθητών/τριών, και αξιοποίησε τη μέθοδο project καθώς και μια από τις εκπαιδευτικές πλατφόρμες που προτείνονται από το Νέο Πρόγραμμα Σπουδών.

Αξιοποίηση των ΤΠΕ

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

Κείμενα

—

Διδακτική πορεία/στάδια/φάσεις

1η φάση: Σχεδιασμός του project

Στις αρχές του Οκτώβρη η εκπαιδευτικός που δίδασκε Νεοελληνική γλώσσα πρότεινε σε συναδέλφους που δίδασκαν στο εν λόγω τμήμα να συνεργαστούν, για να καθοδηγήσουν από κοινού το τμήμα να δημιουργήσει ένα παιχνίδι γνώσεων βασισμένο στην ύλη των μαθημάτων της Α΄ Γυμνασίου, ώστε αφενός να δοθεί ένας τόνος πιο παιγνιώδης στις αναγκαίες επαναλήψεις, αφετέρου οι μαθητές/τριες να



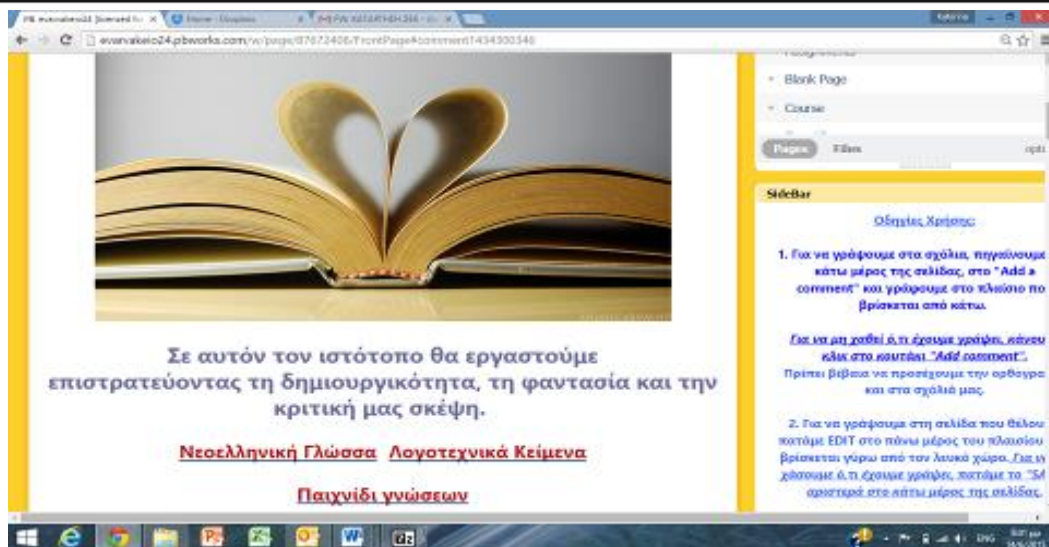
ασκηθούν στον εντοπισμό των βασικών πληροφοριών-γνώσεων κάθε κεφαλαίου. Σε αυτές τις πρώτες συζητήσεις σχεδόν όλοι/ες οι διδάσκοντες/ουσες στο τμήμα έδειξαν ενδιαφέρον.

Η εκπαιδευτικός που δίδασκε Νεοελληνική γλώσσα είχε ήδη δημιουργήσει για τις ανάγκες του μαθήματος και μετά από ενυπόγραφη έγκριση των γονέων (βλέπε [παράδειγμα επιστολής](#)) ένα wiki για το τμήμα, προσβάσιμο αποκλειστικά και μόνο από όσους/ες ήταν εγγεγραμμένοι/ες σε αυτό, το *evarvakeio24* (ο τίτλος είχε επιλεγεί από το τμήμα και ο αριθμός 24 αναφερόταν στον αριθμό των μελών του τμήματος), στη διεύθυνση <http://evarvakeio24.pbworks.com>. Ως διαχειρίστρια λοιπόν της πλατφόρμας ενέγραψε στο wiki τους/τις ενδιαφερόμενους/ες εκπαιδευτικούς ως editors και έκανε μια ταχύρρυθμη επιμόρφωση σε όσους/ες δεν ήταν εξοικειωμένοι/ες με τη συγκεκριμένη πλατφόρμα. Να σημειωθεί ότι στους/στις μαθητές/τριες είχε ήδη πραγματοποιηθεί μια επίδειξη των εργαλείων της συγκεκριμένης πλατφόρμας, ώστε να μπορούν να την αξιοποιήσουν στο πλαίσιο της Νεοελληνικής Γλώσσας και Λογοτεχνίας.

2^η φάση: Ενημέρωση των μαθητών και δημιουργία ενός διακριτού περιβάλλοντος συνεργασίας

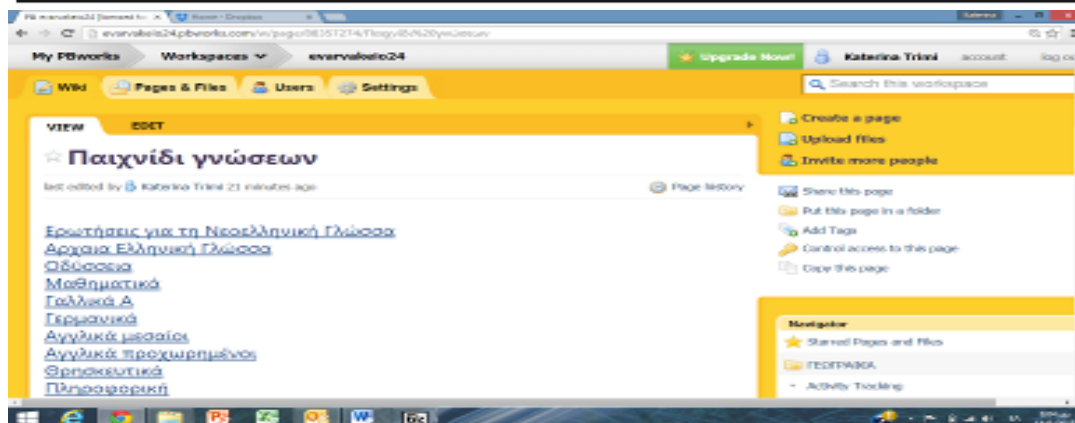
Το τμήμα ενημερώθηκε για τη συμφωνία των εκπαιδευτικών όσον αφορά το διαθεματικό project. Εξηγήθηκε ότι ο στόχος είναι να παίξει το τμήμα ζωντανά το παιχνίδι που θα προετοιμάσει, καθώς και ότι θα είχαν και παράπλευρη ωφέλεια, αφού με αυτή τη διαδικασία τελικά θα είχαν έτοιμες ερωτήσεις επανάληψης για όποτε τις είχαν ανάγκη.

Παράλληλα, δημιουργήθηκε στο wiki μια σελίδα για την προετοιμασία των ερωτήσεων τις οποίες θα περιλάμβανε το παιχνίδι γνώσεων, υπερσύνδεσμος της οποίας εμφανιζόταν στην αρχική σελίδα του wiki.



Στιγμιότυπο από την αρχική σελίδα του wiki

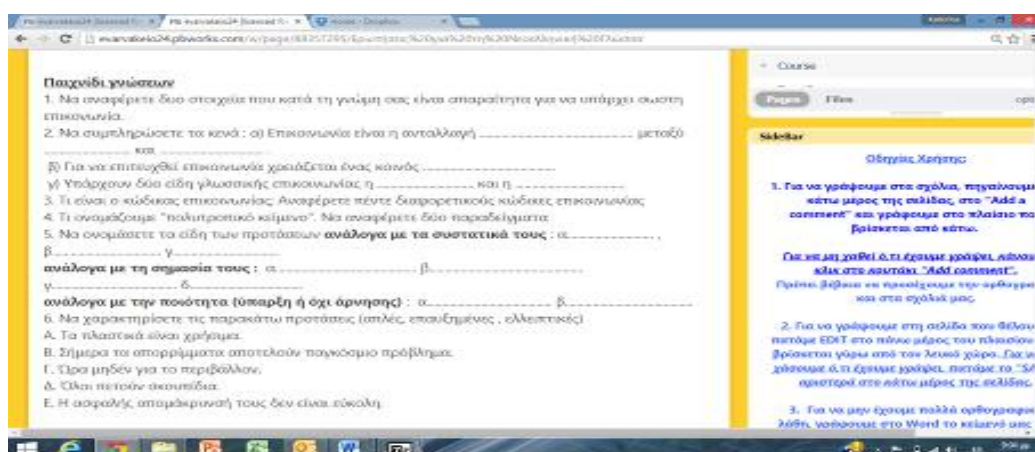
Στη σελίδα «Παιχνίδι γνώσεων» τοποθετήθηκαν υπερσύνδεσμοι για σελίδες αφιερωμένες στα ξεχωριστά γνωστικά αντικείμενα που είχαν ενταχθεί στον σχεδιασμό, όπου θα αναρτούσαν οι μαθητές/τριες τις ερωτήσεις και όπου θα λάμβαναν ανατροφοδότηση από τους αντίστοιχους εκπαιδευτικούς. Τελικά ενεπλάκησαν δέκα εκπαιδευτικοί των εξής μαθημάτων: Αρχαία Ελληνική Γραμματεία, Αρχαία Ελληνική Γλώσσα, Νεοελληνική Γλώσσα, Μαθηματικά, Αγγλική Γλώσσα (δύο επίπεδα) Γαλλική Γλώσσα, Γερμανική Γλώσσα, Θρησκευτικά, Πληροφορική.



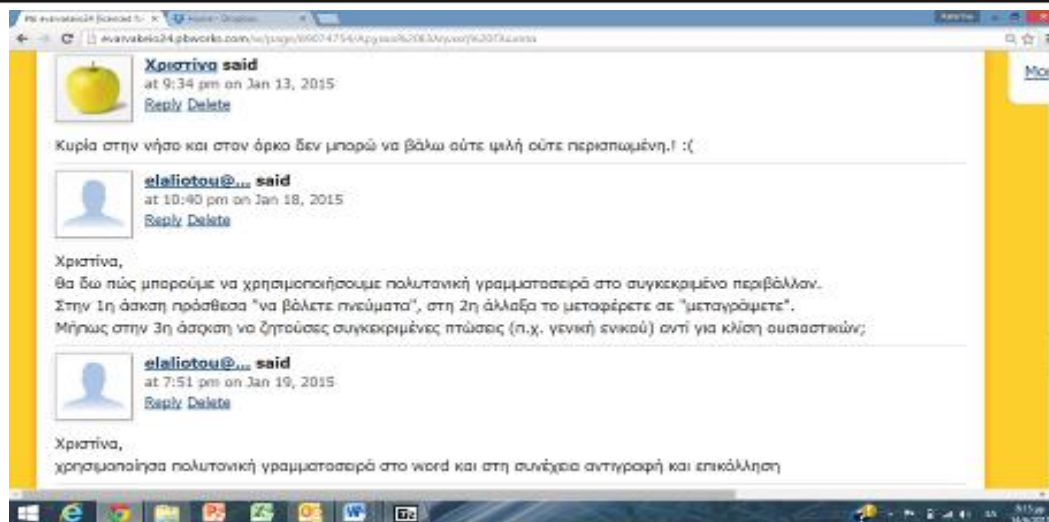
Στιγμιότυπο από την κεντρική σελίδα του «Παιχνιδιού γνώσεων»

3^η φάση: Προετοιμασία ερωτήσεων

Στη σελίδα κάθε γνωστικού αντικειμένου, στον μεν κύριο χώρο της σελίδας οι μαθητές/τριες αναρτούν τις ερωτήσεις τους, στον δε χώρο των σχολίων μπορούσαν να επικοινωνήσουν με τον/την εκπαιδευτικό του συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου για τυχόν απορίες ή δυσκολίες που αντιμετώπιζαν. Σε αυτόν τον χώρο ο εκπαιδευτικός κατέθετε επίσης τυχόν παρατηρήσεις ή προτάσεις βελτίωσης ή τη συμφωνία του/της για τις ερωτήσεις που είχαν αναρτηθεί ή απλώς σχόλια επιβράβευσης.



Στιγμιότυπο από τις αναρτημένες ερωτήσεις στη Νεοελληνική Γλώσσα



Στιγμιότυπο από την επικοινωνία μαθητών-εκπαιδευτικών στον χώρο των σχολίων

Όσον αφορά την αξιολόγηση της εργασίας των μαθητών/τριών στη φάση της σύνταξης των ερωτήσεων, οι εκπαιδευτικοί δεν ακολούθησαν ένα ενιαίο τρόπο, καθώς άλλοι/ες ανέθεταν ως ομαδική και άλλοι/ες ως ατομική εργασία τις ερωτήσεις του κεφαλαίου. Σε κάθε περίπτωση λήφθηκε υπόψη η προθυμία και η συνέπεια όσον αφορά την ομαδική ή ατομική συμμετοχή στη δραστηριότητα, καθώς και η σαφήνεια και η ευστοχία των ερωτήσεων.

4η φάση: Το παιχνίδι στην πράξη

Στο τέλος του δεύτερου τριμήνου και πιο συγκεκριμένα στις 24 Φεβρουαρίου 2015 το παιχνίδι παίχθηκε ζωντανά στην αίθουσα διδασκαλίας. Το τμήμα είχε ενημερωθεί μια βδομάδα πριν για τη μέρα και ώρα που επρόκειτο να παιχθεί από ολόκληρο το τμήμα το παιχνίδι των γνώσεων που έχει ετοιμασθεί σταδιακά. Επιλέχθηκε μια ώρα του εβδομαδιαίου ωρολογίου προγράμματος στην οποία μπορούσαν να παρευρεθούν όσο το δυνατόν περισσότεροι/ες από τους/τις εμπλεκόμενους/ες εκπαιδευτικούς. Κάθε εκπαιδευτικός είχε εκτυπώσει σε ξεχωριστά καρτελάκια τις αριθμημένες ερωτήσεις των μαθητών/τριών και τις αντίστοιχα αριθμημένες απαντήσεις που είχαν ετοιμαστεί



από τους/τις εκπαιδευτικούς. Οι απαντήσεις ήταν απαραίτητες κυρίως γιατί δεν ήταν δυνατόν να παρευρεθούν όλοι/ες οι εκπαιδευτικοί, συνεπώς δεν θα ήταν παρόντες/παρούσες για να αποφανθούν κατά πόσο ήταν σωστές οι απαντήσεις των ομάδων.

Τα θρανία στην αίθουσα ενώθηκαν ανά δύο, ώστε να δημιουργήσουν έξι τραπέζια με τέσσερις θέσεις το καθένα. Στην έδρα της αίθουσας τοποθετήθηκαν τα διακριτά «πακετάκια» καρτελών ανά γνωστικό αντικείμενο.



Τα μέλη του τμήματος είχαν από την προηγούμενη μέρα χωρισθεί σε ομάδες σύμφωνα με το επίπεδο της Αγγλικής Γλώσσας το οποίο παρακολουθούσαν και σύμφωνα με τη δεύτερη ξένη τους γλώσσα (Γαλλικά ή Γερμανικά).

Μετά το κτύπημα του κουδουνιού εγκαταστάθηκαν οι ομάδες στα τραπέζια και δήλωσαν το όνομα που διάλεξαν για την ομάδα τους. Μία από τις εκπαιδευτικούς ανέλαβε να καταγράψει τα ονόματα των ομάδων σε μια στήλη στον πίνακα και να σημειώνει δίπλα στο όνομα κάθε ομάδας σε ερώτηση ποιου μαθήματος επέλεγε σε κάθε γύρο να απαντήσει η ομάδα και ύστερα κατά πόσο απαντούσε σωστά στην ερώτηση.



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



Οι ομάδες έπρεπε σε κάθε γύρο να επιλέγουν κάποιο διαφορετικό γνωστικό αντικείμενο από όσα είχαν ήδη επιλέξει έως εκείνη τη στιγμή. Μόλις η ομάδα δήλωνε το γνωστικό αντικείμενο της προτίμησής της ένας/μία εκπαιδευτικός έφερνε στην ομάδα το αντίστοιχο πακέτο των ερωτήσεων και ένα μέλος της ομάδας τραβούσε στην τύχη μια καρτέλα. Στη συνέχεια η ομάδα συνεννοούταν για την απάντηση. Η ομάδα που σε κάθε γύρο είχε τραβήξει πρώτη ερώτηση απαντούσε και πρώτη και ακολουθούσε η ομάδα που είχε τραβήξει δεύτερη και ούτω καθεξής. Την απάντησή της η ομάδα την έδινε, αφού διάβαζε στην ολομέλεια την ερώτηση. Αν η ερώτηση αφορούσε γνωστικό αντικείμενο του οποίου ο/η εκπαιδευτικός δεν ήταν παρών/ούσα, ο/η εκπαιδευτικός που είχε φέρει το πακέτο των ερωτήσεων στην ομάδα είχε φροντίσει εντωμεταξύ να βρει την καρτέλα της απάντησης με τον αντίστοιχο αριθμό και αποφαινόταν αν η απάντηση της ομάδας ήταν σωστή ή όχι.

Στο τέλος της διδακτικής ώρας δεν αναδείχθηκε κανείς νικητής, καθώς είχαν προκύψει πολλές ισοψηφίες. Οι εκπαιδευτικοί έδωσαν συγχαρητήρια σε όλες τις



ομάδες, γιατί συνεργάστηκαν πολύ αποδοτικά, δίνοντας σχεδόν πάντα τις σωστές απαντήσεις.

ΣΤ. ΦΥΛΛΟ/Α ΕΡΓΑΣΙΑΣ

-

Ζ. ΑΛΛΕΣ ΕΚΔΟΧΕΣ

Αξιοποιώντας το ελεύθερο λογισμικό scratch, θα ήταν δυνατόν οι μαθητές/τριες να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι γνώσεων το οποίο να παίζεται διαδικτυακά (είτε ομαδικά στον χώρο του εργαστηρίου πληροφορικής είτε και ατομικά από το σπίτι). Παράδειγμα ενός τέτοιου διαδικτυακού κουίζ, δημιουργημένου επίσης από μαθητές/τριες μπορεί κανείς να δει στη εξής διεύθυνση: <https://scratch.mit.edu/projects/22945616/>. Εργαλείο κουίζ διαθέτει και η εκπαιδευτική πλατφόρμα moodle, η οποία όμως δεν προσφέρεται δωρεάν.

Η. ΚΡΙΤΙΚΗ

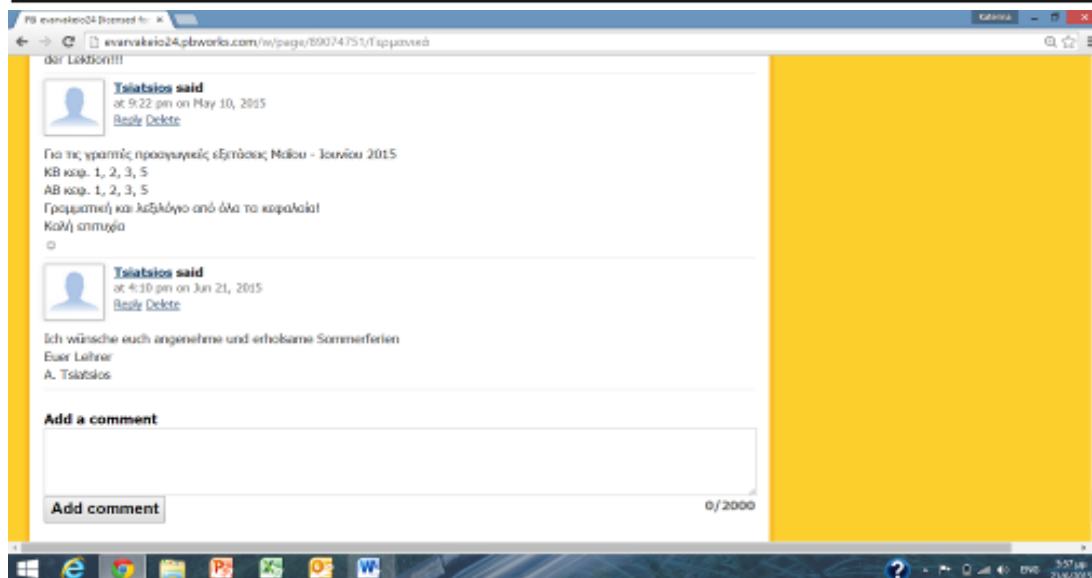
Το συγκεκριμένο project είχε, όπως θα εξηγηθεί στη συνέχεια, ως ισχυρό αλλά ταυτόχρονα και αδύναμο χαρτί την εμπλοκή πολλών εκπαιδευτικών του τμήματος. Αρχικά έδειξαν ενδιαφέρον δεκατέσσερις συνάδελφοι και τελικά ενεπλάκησαν δέκα, δηλαδή ένα σημαντικό ποσοστό των εκπαιδευτικών που δίδασκαν στο τμήμα. Ο μεγάλος αριθμός των εμπλεκόμενων δυσκόλεψε τον δια ζώσης συντονισμό (οπότε οι συνεννοήσεις γίνονταν κυρίως μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου), αλλά ήταν αυτός που έδωσε πραγματικό νόημα στη δραστηριότητα, ακριβώς γιατί το παιχνίδι γνώσεων που επρόκειτο να δημιουργηθεί θα αναφερόταν σε πολλούς και διαφορετικούς επιστημονικούς χώρους. Βέβαια, αν και ο αριθμός όσων τελικά συμμετείχαν ήταν εντυπωσιακός και πολύ σπάνιος για διαθεματική δραστηριότητα, οι μαθητές/τριες δεν



απέκτησαν την αίσθηση ότι η δραστηριότητα αφορούσε το σύνολο των γνώσεων που κατακτούσαν κατά τη διάρκεια της χρονιάς, αφού δεν ενεπλάκησαν όλα τα γνωστικά αντικείμενα.

Επίσης, η δραστηριότητα δεν απέκτησε την ίδια λειτουργία σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Οι εκπαιδευτικοί δεν εκκίνησαν τη δραστηριότητα την ίδια χρονική στιγμή, ούτε ενεργοποιήθηκαν όλοι/ες στον ίδιο βαθμό. Σε κάποια από τα γνωστικά αντικείμενα η προετοιμασία ερωτήσεων αναδείχθηκε σε κεντρική εργασία και το τμήμα συστηματικά και στη λήξη κάθε κεφαλαίου/ενότητας ή και κάθε μαθήματος εργαζόταν για τη δημιουργία επαναληπτικών ερωτήσεων. Μάλιστα σε αυτές τις περιπτώσεις το τμήμα αξιοποίησε τις ερωτήσεις κατά την προετοιμασία του για τα επαναληπτικά διαγωνίσματα του 1^{ου} και 2^{ου} τριμήνου. Άλλοι εκπαιδευτικοί δεν παρακίνησαν το ίδιο συστηματικά το τμήμα για αυτή την εργασία. Έτσι υπήρχε μια διαφορά στον τρόπο που εντάχθηκε η δραστηριότητα στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα.

Παρά τα μειονεκτήματα που αναφέρθηκαν, το διαθεματικό αυτό project έδωσε στο τμήμα την αίσθηση μιας ευρείας συνεργασίας των εκπαιδευτικών του, κάτι το οποίο ήταν σημαντικό, δεδομένου ότι εφαρμόστηκε σε πρωτάκια, τα οποία πάντα ξενίζει η πολυδιάσπαση του Γυμνασίου, καθώς έχουν συνηθίσει να έχουν μόνο έναν/μία εκπαιδευτικό σε όλα τα κύρια μαθήματα του Δημοτικού. Ήταν επίσης μια θετική εμπειρία και για τους/τις εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν, αφενός γιατί ακόμα και οι λιγότερο ένθερμοι/ες συνειδητοποίησαν ότι είναι εφικτή μια τόσο ευρεία συνεργασία συναδέλφων, αφετέρου γιατί ορισμένοι/ες γνώρισαν ένα νέο εκπαιδευτικό εργαλείο, το wiki, το οποίο μάλιστα αξιοποίησαν πολλαπλά στο γνωστικό τους αντικείμενο, εξ ου και συνέχισαν να χρησιμοποιούν την πλατφόρμα για τις ανάγκες του μαθήματος και μετά την ολοκλήρωση του project, όπως φαίνεται στο στιγμιότυπο που ακολουθεί.



Στιγμιότυπο από τα σχόλια στη σελίδα των Γερμανικών στο τέλος της σχ. χρονιάς

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].
- Lazzaro, N. 2004. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Στο *XEOdesing*: http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf



[22/1/2014].

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].

Sclanich, 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].



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

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 προς το τέλος 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: