

Περιδιαβαίνοντας τα μονοπάτια των Μουσών

Αδαμοπούλου Γεωργία

Εκπαιδευτικός Μουσικής, 2ο Δημοτικό Σχολείο Πύργου
gadamoroulou304@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία περιγράφεται ο σχεδιασμός και η υλοποίηση μιας ενότητας, που δημιουργήθηκε για το μάθημα της Μουσικής κατά την εξ αποστάσεως εκπαίδευση στους μαθητές της Δ', Ε' και ΣΤ' τάξης του Δημοτικού. Με οδηγό το τραγούδι «Εννιά κορίτσια» ταξιδέψαμε πίσω στον χρόνο για να γνωρίσουμε τις Μούσες, τις εννιά θυγατέρες του Δία και της Μνημοσύνης.

Με τη χρήση των εργαλείων των ΤΠΕ οι μαθητές, ομαδοσυνεργατικά, διαθεματικά και αξιοποιώντας την ανακαλυπτική μέθοδο, ξεδίπλωσαν τη φαντασία τους και με θετική στάση έλαβαν μέρος ενεργά στη διαδικασία μάθησης καθώς είχαν τη δυνατότητα να διερευνήσουν, να διαμοιράσουν πληροφορίες και να πειραματιστούν.

Δημιουργήθηκε έτσι μια σειρά από δραστηριότητες: κρυπτόλεξο και αντιστοίχιση με το Wordwall, σταυρόλεξα με το Crossword Labs, κουίζ με το Google Forms, αρχεία word και Google Docs, αρχεία παρουσίασης PowerPoint και Microsoft Sway, σύνθεση ποιήματος και συγγραφή με το Padlet, περιήγηση στα μονοπάτια των Μουσών με το Virtual field trips του Skype in the classroom, παζλ με το free online jigsaw puzzles, αναζήτηση υλικού από το Φωτόδεντρο, ακροστιχίδες, εννοιολογικός χάρτης με το MindMap2 For Google και κρεμάλα στο kremala.gr. Η εργασία έκλεισε με αξιολόγηση, από μαθητές και εκπαιδευτικό, των επιμέρους δραστηριοτήτων και αναστοχασμό της όλης εκπαιδευτικής διαδικασίας.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Μούσες, Μουσική, Μουσικά Όργανα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ένταξη των ΤΠΕ σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες άνοιξε νέους ορίζοντες στη διδασκαλία. Οι ΤΠΕ, ως εργαλείο μάθησης, προωθούν τις μεθόδους του ανακαλυπτικού διδακτικού μοντέλου, ενισχύουν τη μάθηση μέσω του πειραματισμού και παράλληλα συνιστούν ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό μέσο που διευκολύνει τη διδασκαλία των υπόλοιπων γνωστικών αντικειμένων στο σχολείο (Ράπτης & Ράπτη, 2002). Για τους μαθητές, οι Νέες Τεχνολογίες αποτελούν ένα ευχάριστο, ελκυστικό και δημιουργικό εργαλείο με το οποίο μπορούν να διασχίσουν τα μονοπάτια της γνώσης καθώς ξεφεύγει από τα στενά, παραδοσιακά σχολικά πλαίσια. Άλλωστε, έχοντας μεγαλώσει σε έναν κόσμο με ψηφιακές εφαρμογές, δεν είναι πια τα άτομα για τα οποία το εκπαιδευτικό μας σύστημα σχεδιάστηκε να εκπαιδύσουμε (Prensky, 2001a; 2001b). Επιπλέον, μέσα από τη χρήση των ΤΠΕ ενθαρρύνεται η μαθητική πρωτοβουλία, η αυτενέργεια, η ομαδική εργασία, η κριτική σκέψη (Dodge, 1995) και η ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού που συντονίζει τις μαθησιακές δραστηριότητες, με τη χρήση των ΤΠΕ εμπλουτίζεται και αλλάζει (Berge & Collins, 1995) καθώς δρα περισσότερο ως σύμβουλος και καθοδηγητής του μαθητή (Kalogiannakis, 2008), χωρίς να προσφέρει έτοιμες και δεδομένες απαντήσεις.

Το μάθημα της Μουσικής, κατεξοχήν οπτικοακουστικό, δεν θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστο από αυτές τις τεχνολογικές εξελίξεις. Εκπαιδευτικά παιχνίδια, εφαρμογές, πολυμέσα και λογισμικά διαμορφώνουν ένα σύγχρονο, δημιουργικό και ανοιχτό εκπαιδευτικό περιβάλλον με πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης.

Η Μουσική, η τέχνη των Μουσών, στον αρχαίο ελληνικό κόσμο προσδιόριζε και χαρακτήριζε τον άνθρωπο που σκέφτεται, αισθάνεται και πράττει.

Για τις Μούσες υπήρχαν πολλές διαφορετικές εκδοχές στην αρχαιότητα, που αφορούσαν τόσο στην καταγωγή όσο και στον αριθμό τους. Ο επικός ποιητής Ησίοδος, στη Θεογονία του, ήταν ο πρώτος που παρέθεσε τα ονόματα των Μουσών και καθόρισε τις δικαιοδοσίες τους: η Κλειώ προστάτευε την Ιστορία, η Καλλιόπη την Επική Ποίηση και τη Ρητορική, η Μελπομένη την Τραγωδία, η Θάλεια τα συμπόσια, τη βουκολική ποίηση και την Κωμωδία, η Ουρανία την Αστρονομία, η Τερψιχόρη τον Χορό και τη Λυρική Ποίηση, η Ερατώ την Ερωτική Ποίηση, η Ευτέρπη τη Μουσική και την αυλωδία και η Πολύμνια τους ύμνους.

Όλοι σχεδόν οι αρχαίοι Έλληνες συγγραφείς τις επικαλούνται στην αρχή των έργων τους ως πρόσωπα υπαρκτά και διαχρονικά και ζητούν να τους χαρίσουν έμπνευση ώστε να αποδώσουν σωστά τον προφορικό ή γραπτό τους λόγο. Οι Μούσες συμβόλιζαν το μεγαλείο της τέχνης: το ωραίο όχι μόνο στη μορφή, αλλά και στο περιεχόμενο.

Δένοντας λοιπόν αρμονικά το μάθημα της Μουσικής με τις ΤΠΕ που στη συγκυρία της πανδημίας, από εργαλείο, μετατράπηκαν στο βασικότερο μέσον της εκπαιδευτικής διαδικασίας, σχεδιάσαμε και πραγματοποιήσαμε με τη Δ', Ε' και Στ' τάξη του Δημοτικού την παρούσα εργασία σε δώδεκα διδακτικές ώρες. Όλες οι δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν περιέχονται στο ακόλουθο link https://drive.google.com/file/d/1hyN_xXSAMo-0KbyGRbr5PRZ7padFMeTd/view?usp=sharing.

Το θεωρητικό υπόβαθρο της εργασίας μας ήταν η διερευνητική - ανακαλυπτική μάθηση και η μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση. Απώτερος στόχος ήταν να καταστεί ο μαθητής όχι μόνο υποκείμενο αλλά και σχεδιαστής της μαθησιακής διαδικασίας, αξιοποιώντας τις προτεινόμενες δραστηριότητες. Η εκπαιδευτικός συντόνιζε, εμπνύχωνε και καθοδηγούσε τις ομάδες.

Οι μαθητές κάθε τάξης δούλεψαν σε ομάδες των πέντε ατόμων και μεταμορφώθηκαν σε ερευνητές, συγγραφείς και καλλιτέχνες, μέσα από τον ρόλο που τους ανατέθηκε. Σε σχέση με τις ΤΠΕ ασκήθηκαν στις ιστοεξερευνήσεις (webquests) και γνώρισαν καινούριες ψηφιακές εφαρμογές και λογισμικά παρουσιάσεων. Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων που τους ανατέθηκαν παρουσίασαν τα έργα τους, δέχτηκαν γόνιμη κριτική από την εκπαιδευτικό και τους συμμαθητές τους, αξιολόγησαν και αξιολογήθηκαν. Με το τέλος της θεματικής ενότητας ήταν κοινή πεποίθηση όλων πως ήταν μια διδακτική πρόταση ενδιαφέρουσα, που θα μπορούσε να επεκταθεί και να εφαρμοστεί και σε άλλες ενότητες.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η εργασία βασίστηκε στις ακόλουθες παιδαγωγικές αρχές:

A) Θεωρία της ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης. Ο Bruner διατύπωσε τις αρχές (Bruner, 1961) που πρέπει να διέπουν την ανακαλυπτική μάθηση. Σύμφωνα με τη θεωρία του, «οι γνώσεις δεν πρέπει να παρέχονται έτοιμες, αλλά οι μαθητές πρέπει να καθοδηγούνται ώστε να τις κατακτήσουν μόνοι τους με δική τους προσπάθεια. Έτσι η μάθηση διατηρείται περισσότερο και μεταβιβάζεται καλύτερα» (Πασσάκου, 1973). Επιπλέον, για να μάθει κανείς, πρέπει να δράσει σε συγκεκριμένα αντικείμενα (Σπυροπούλου-Κατσάνη, 2005) μέσα σε ένα πλέγμα κοινωνικού τύπου αλληλεπιδράσεων. Οι μαθητές σε πρώτο επίπεδο λειτουργώντας ως ερευνητές ανακαλύπτουν τη γνώση, έπειτα τη μετασχηματίζουν δημιουργώντας το δικό τους προϊόν και τέλος την αξιολογούν. Με άλλα λόγια είναι σπουδαίο ο μαθητής να διερευνά, να κοπιάζει, να ανακαλύπτει και στο τέλος να οικοδομεί μόνοι του τη γνώση.

B) Μαθητοκεντρική διδακτική προσέγγιση. Θεμέλιο της θεωρίας αυτής είναι η ομαδοσυνεργατική οργάνωση των μαθητών μέσω της οποίας αναπτύσσεται η ατομική και συλλογική τους ευθύνη. Εργάζονται σε ομάδες με διακριτούς ρόλους, αναπτύσσουν πρωτοβουλίες και αλληλεπιδρούν δημιουργικά μεταξύ τους. Ο χαρακτήρας της εκπαίδευσης παύει να είναι δασκαλοκεντρικός και ενθαρρύνεται η δημιουργική ως προς τη μάθηση αυτονομία τους (Vygotsky, 1934/1988). Η γνώση οικοδομείται μέσα από τη σχέση μεταξύ των μελών της ομάδας και της ίδιας της ομάδας καθώς έχει παρατηρηθεί πως με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο επιτυγχάνεται καλύτερη απόδοση (Χοντολίδου, 2004). Δουλεύοντας μαζί και αλληλεπιδρώντας, μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα, εμπειρίες και απόψεις, εμπιστεύονται ο ένας των άλλων και αλληλοβοηθούνται στην οικοδόμηση της γνώσης. Ενισχύεται η κοινωνικοποίηση, ιδιαίτερα για τα μέλη εκείνα που για διάφορους λόγους διστάζουν να εκτεθούν, η δημοκρατική αγωγή και το ήθος του μαθητή,

ΣΚΟΠΟΣ – ΣΤΟΧΟΙ

Σκοπός της εργασίας ήταν να γνωρίσουν οι μαθητές τις Μούσες, τις εννέα θυγατέρες του Δία και της Μνημοσύνης που προσέφεραν σε θεούς και ανθρώπους τη Μουσική, την Ποίηση, τον Χορό, το Θέατρο και την Αστρονομία.

Οι στόχοι που τέθηκαν ήταν οι μαθητές να:

ΓΝΩΣΤΙΚΟΙ - ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ

- ταξιδέψουν στον χρόνο και να αφεθούν στη μαγεία της ελληνικής μυθολογίας
- γνωρίσουν τις Μούσες της αρχαιότητας καθώς και τις τέχνες ή τις επιστήμες που αντιπροσωπεύουν
- έρθουν σε επαφή με τα αρχαία μουσικά όργανα των Μουσών, και να τα ομαδοποιήσουν σε κατηγορίες ανάλογα με τον τρόπο παραγωγής του ήχου τους

- συνδέσουν τη βιωματική γνώση για τον ρυθμό με τη θεωρητική (μελέτη παρτιτούρας)
- αναπτύξουν δεξιότητες καλλιτεχνικής έκφρασης
- αναπτύξουν δεξιότητες όπως η αυτοσυγκέντρωση, η μνήμη και η παρατηρητικότητα
- εξοικειωθούν με ψηφιακές εφαρμογές
- αναζητήσουν πληροφορίες σε διάφορες μορφές (εικόνες, βίντεο, κείμενο), να τις επεξεργαστούν και να τις παρουσιάσουν
- ξεδιπλώσουν τη φαντασία τους και να κινητοποιήσουν τις αισθήσεις τους
- αναπτύξουν δεξιότητες κριτικής σκέψης
- εκφραστούν ελεύθερα και να ψυχαγωγηθούν
- κατασκευάσουν μουσικά όργανα με απλά υλικά

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΟΙ

- αποκτήσουν ομαδικό πνεύμα συνεργασίας μέσα από την κατανομή εργασιών
- νιώσουν χαρά και ικανοποίηση από τη δημιουργία
- ενισχυθεί η αυτοπεποίθησή τους
- αναπτύξουν την προσωπικότητά τους αναλαμβάνοντας πρωτοβουλία και αυτενεργώντας μέσα σε κλίμα συλλογικότητας και εμπιστοσύνης.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Οι μέθοδοι που αξιοποιήθηκαν κατά την υλοποίηση της εργασίας ήταν οι ακόλουθες:

ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΣ

Οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες. Κάθε τάξη οργανώθηκε σε ομάδες 5 ατόμων, όπου με την καθοδήγηση και τον συντονισμό της εκπαιδευτικού, διερεύνησε, ανέπτυξε και ολοκλήρωσε σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα το θέμα και τα επιμέρους θεματικά αντικείμενα που η ίδια η ομάδα είχε επιλέξει. Σημαντικό στοιχείο αποτέλεσε ο πλουραλισμός στη σύνθεση της ομάδας ώστε να μετέχουν μαθητές με διαφορετικά χαρακτηριστικά ως προς το φύλο, την κοινωνική συμπεριφορά και κουλτούρα.

ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Η παρούσα εργασία ενέπλεξε το μάθημα της Μουσικής με τις ΤΠΕ, τη Γλώσσα, την Ιστορία, τη Γεωγραφία και τα Εικαστικά.

ΔΙΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

Οι δραστηριότητες βασίστηκαν στο μοντέλο της ανακαλυπτικής μάθησης.

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ

Η διδακτική στρατηγική των ιστοεξερευνήσεων (webquests) έχει ως βασικό ρόλο την άντληση και την επεξεργασία πληροφοριών από το διαδίκτυο καθώς οι μαθητές έπρεπε να εστιάσουν στη χρήση της πληροφορίας και όχι στην απλή αναζήτησή της. Οι ΤΠΕ συνέβαλαν τα μέγιστα και στην παρουσίαση των πληροφοριών καθώς και στην εμπέδωση και αξιολόγηση της κατακτηθείσας γνώσης.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Α΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΑΦΟΡΜΗΣΗ – ΧΩΡΙΣΜΟΣ ΣΕ ΟΜΑΔΕΣ

Οι μαθητές άκουσαν δυο υπέροχα τραγούδια:

- «**Τα Εννιά κορίτσια**» που αναφέρεται στις εννέα Μούσες.
Στίχοι: Βασίλης Φωτεινάκης Μουσική: Κώστας Ξενάκης.
- «**Τα Τζιτζίκια**»: το μελοποιημένο ποίημα του Οδυσσέα Ελύτη.

Στη συνέχεια κατέγραψαν σε μορφή καταγισμού ιδεών τις σκέψεις και τα συναισθήματα που ένιωσαν. Ακολούθησε ο χωρισμός τους σε ομάδες των πέντε ατόμων, με συγκεκριμένο ρόλο στην ομάδα (συντονιστής, γραμματέας, εισηγητής, μεσολαβητής, μέλος). (1^η ώρα).

Β΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΔΙΕΡΕΥΝΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΥΛΙΚΟΥ

Οι ομάδες ξεκίνησαν την ψηφιακή διερεύνηση του θέματος, σύμφωνα με τις οδηγίες που τους δίνονταν σε συγκεκριμένα χρονικά σημεία στην ηλεκτρονική τάξη e-class. (2^η, 3^η, 4^η ώρα).

Χρησιμοποιώντας τα Google Docs, συγκέντρωσαν πληροφορίες που αποτυπώθηκαν σε δύο αρχεία του Microsoft Word.

Τα θέματα με τα οποία ασχοληθήκαμε ήταν τα εξής:

Ελικώνας, η κατοικία των Μουσών: Πληροφορίες και μύθοι για τον Ελικώνα, τον τόπο που κατοικούσαν οι Μούσες, και μαρτυρίες δύο ποιητών, του Πίνδαρου και του Ησίοδου, για το πώς πήραν το χάρισμα από τις ίδιες τις Μούσες.

Ταξιδεύοντας στον χρόνο για να γνωρίσουμε εννιά κορίτσια: Περιλαμβάνει:

- πληροφορίες και μύθους για τις Μούσες και τη λατρεία τους,
- τις διαφορετικές εκδοχές που υπήρχαν όσον αφορά στην καταγωγή, αλλά και στον αριθμό τους,
- ετυμολογία της λέξης «Μούσα» καθώς και πώς χρησιμοποιείται ο όρος αυτός σήμερα,
- τα κέντρα λατρείας των Μουσών κατά την αρχαιότητα, «τα Μουσειά»,
- τον Ορφικό Ύμνο των Μουσών (αρχαίο κείμενο, μετάφραση). Πατώντας τους συνδέσμους που περιέχονται στο κείμενο, οι μαθητές άκουσαν την απαγγελία του ύμνου και στη συνέχεια τη μελοποίησή του από τον συνθέτη Γιάννη Μαρκόπουλο,
- τον μύθο του Ορφέα. Στους συνδέσμους που παρατίθενται στο κείμενο, οι μαθητές άκουσαν το έργο του Claudio Monteverdi «L' Orfeo» που βασίζεται στον μύθο του Ορφέα και της Ευρυδίκης, καθώς και το τραγούδι «Ορφέας» από το άλμπουμ «Reflections» του Μάνου Χατζιδάκι.

SKYPE IN THE CLASSROOM

Με τη βοήθεια των Virtual field trips to Skype in the classroom επισκεφτήκαμε τα μέρη που γεννήθηκαν και έζησαν οι Μούσες (Πιερία, Κοιλιάδα των Μουσών στην Άσκηρ της Βοιωτίας, Παρνασσό) καθώς και τον γεωγραφικό χώρο που συνδέεται με την καταγωγή, τον θάνατο και τις βασικές ενέργειες-δράσεις που καλύπτει η μυθολογία του Ορφέα (συμμετοχή στην Αργοναυτική εκστρατεία / έρωτας για την Ευρυδίκη και κάθοδος στον Άδη / διαμελισμός από τις Μαινάδες).

ΦΩΤΟΔΕΝΤΡΟ

Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή πλατφόρμα Φωτόδεντρο, τον ανοιχτό Εθνικό Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, αναζητήσαμε υλικό σχετικό με το θέμα μας (Σχήμα 1).



Σχήμα 1: Ο Απόλλωνας και οι Μούσες.

Γ' ΣΤΑΔΙΟ: ΣΥΝΘΕΣΗ & ΠΡΩΤΗ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ – ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ

5^η ώρα: Οι ομάδες επέλεξαν και συνέθεσαν τις πληροφορίες που άντλησαν, συνδυάζοντας κείμενα, εικόνες, βίντεο και ήχους.

6^η – 7^η ώρα: Εκμάθηση Padlet στη Δ' τάξη, Power Point στην Ε' τάξη, Microsoft Sway στην ΣΤ' τάξη.

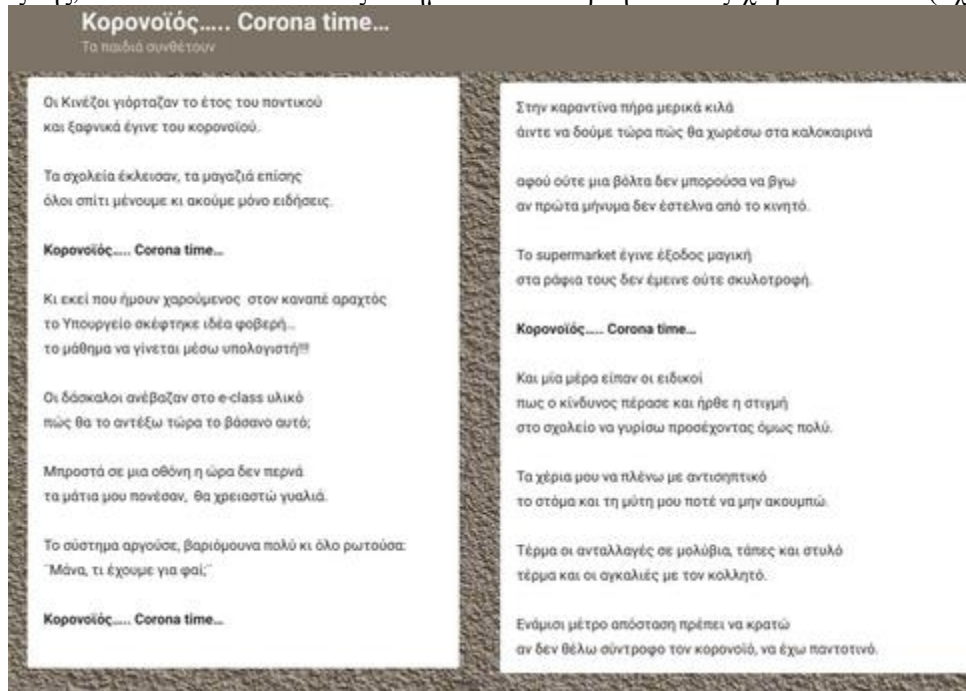
Η εκμάθηση κάθε εφαρμογής συνοδευόταν από μια πρώτη προσπάθεια επεξεργασίας, σύνθεσης, οργάνωσης και παρουσίασης του υλικού τους. Κάθε τάξη επιμελήθηκε τη δική της παρουσίαση.

Δ' ΣΤΑΔΙΟ: ΕΡΓΑΣΙΕΣ - ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Οι ομάδες πειραματίστηκαν και κατέστρωσαν τις τελικές τους παρουσιάσεις. Το προϊόν κάθε τάξης ήταν ο συγκερασμός των προσπαθειών όλων των ομάδων της. Ακολούθησε κριτική, εποικοδομητικός διάλογος καθώς και προτάσεις για ενδεχόμενη βελτίωσή τους. (8^η – 9^η ώρα).

Δ' τάξη: Στον ψηφιακό πίνακα ανακοινώσεων Padlet οι μαθητές ανάρτησαν το συνεργατικό υλικό τους (video, εικόνες, τραγούδια, αρχεία word, τις ακροστιχίδες «**Μουσική**» και «**Μούσες**», «**Την Αλφαβήτα των Μουσών**», παρουσίαση PowerPoint των εννιά αδελφών όπως φαντάζονταν ότι θα ήταν σήμερα, καθώς και την παρτιτούρα του κομματιού «**Εννιά κορίτσια**»).

Η πανδημία του κορωνοϊού, έγινε πηγή έμπνευσης για τους μαθητές που, επηρεασμένοι από τον νέο τρόπο ζωής, συνέθεσαν το δικό τους ποίημα και το ανάρτησαν σε ξεχωριστό Padlet (Σχήμα 2).



Σχήμα 2: Το δικό μας ποίημα.

Ε' τάξη: Οι πληροφορίες για τις Μούσες αποτυπώθηκαν σε αρχείο παρουσίασης PowerPoint με τίτλο «**Οι εννέα Μούσες της ελληνικής μυθολογίας**», που μετατράπηκε σε video. Η μουσική της Ευανθίας Ρεμπούτσικα σκιαγραφεί κάθε Μούσα ξεχωριστά (τα σύμβολα, τα χαρακτηριστικά, τον τρόπο απεικόνισής της καθώς και την τέχνη ή την επιστήμη που προστάτευε).

ΣΤ' τάξη: Χρησιμοποιώντας την ψηφιακή εφαρμογή Microsoft Sway, οι μαθητές αφηγήθηκαν «**Τα Μουσικά Όργανα των Μουσών**». Εκτός από τα κείμενα και τις φωτογραφίες, εισήγαγαν με κώδικα ενσωμάτωσης τρισδιάστατα μοντέλα από το Sketchfab, βίντεο από το Youtube, ερωτηματολόγιο των Google Forms και χάρτη από το Google Maps, κάνοντας έτσι την παρουσίασή τους πολύ πιο εύκολη καθώς δεν χρειάζονταν να αποχωρούν από αυτήν οδηγούμενοι με υπερσυνδέσμους σε άλλους ιστότοπους, ολοζώντανη λόγω της διαδραστικότητάς της και πολύ εντυπωσιακή.

Ε΄ΣΤΑΔΙΟ: ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΝΩΣΕΩΝ, ΚΟΥΙΖ & ΠΑΖΛ

Το παιχνίδι είναι η πιο δημοφιλής δραστηριότητα των παιδιών. Συνδυάζει τη μάθηση με τη διασκέδαση, τη γνώση με την πρακτική εφαρμογή και τη διάδραση. Επιπλέον, είναι ευχάριστο και για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό καθώς χαίρεται να βλέπει τους μαθητές του να απολαμβάνουν μια δραστηριότητα η οποία ταυτόχρονα είναι συναρπαστική και εποικοδομητική. Μέσα από το παιχνίδι, επιτεύχθηκε με ελκυστικό τρόπο η αξιολόγηση των γνώσεων που διαπραγματεύτηκε η θεματική ενότητα, και η επακόλουθη ανατροφοδότηση. (10^η - 11^η ώρα).

WORDWALL

Με το εκπαιδευτικό εργαλείο Wordwall δημιουργήθηκε:

- **Κρυπτόλεξο: «Βρες τις κρυμμένες λέξεις».** Οι μαθητές σε συγκεκριμένο χρόνο ανακάλυψαν τις μουσικές λέξεις που ήταν κρυμμένες σ' ένα πλέγμα γραμμμάτων. Στη συνέχεια, έγραψαν ένα δικό τους κείμενο χρησιμοποιώντας τις λέξεις αυτές.

- **Αντιστοίχιση:** Οι μαθητές βρήκαν και τοποθέτησαν δίπλα σε κάθε Μούσα το σύμβολο ή το χαρακτηριστικό που την αντιπροσώπευε.

CROSSWORD LABS

Ως μια διασκεδαστική επανάληψη, με το εργαλείο Crossword Labs δημιουργήθηκε:

- **«Το σταυρόλεξο των Μουσών».** Οι μαθητές βρήκαν ποια Μούσα προστάτευε την τέχνη ή την επιστήμη που αναγραφόταν στους ορισμούς.
- **«Μουσικό σταυρόλεξο».** Μια διασκεδαστική επανάληψη με λέξεις κλειδιά όσων μάθαμε.

GOOGLE FORMS

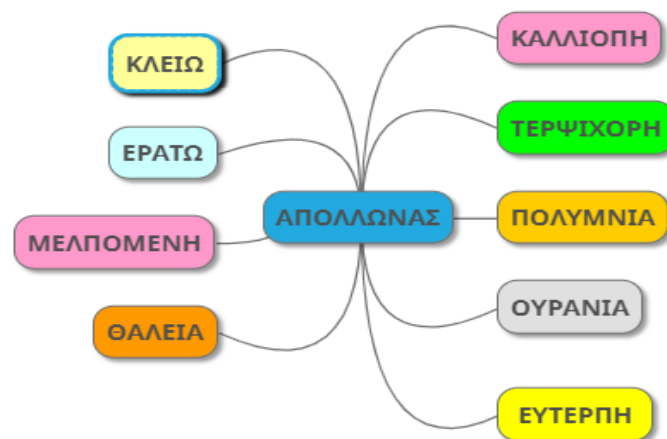
Οι μαθητές δοκίμασαν τις γνώσεις τους απαντώντας στις ερωτήσεις δύο κουίζ των Google Forms, που περιέχουν εικόνες, video και διαφορετικούς τύπους ερωτήσεων (πολλαπλής επιλογής, πλαίσια ελέγχου, σύντομη απάντηση), μετατρέποντας την επανάληψη σε μια ελκυστική εμπειρία:

- **«Αναγνωρίζω τις Θεότητες των τεχνών».** Οι μαθητές κοιτάζοντας προσεκτικά τις φωτογραφίες με τα αγάλματα των Μουσών, βρήκαν και συμπλήρωσαν από κάτω το όνομα κάθε Μούσας
- **«Βρες τη σωστή απάντηση».** Δοκιμάζοντας τις γνώσεις τους, κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις.

MINDMUP2 FOR GOOGLE

Οι μαθητές πειραματίστηκαν και τελικά έφτιαξαν εννοιολογικό χάρτη που συνδέει τον Απόλλωνα ως κεντρική έννοια, με τις εννέα Μούσες ως επιμέρους έννοιες (Σχήμα 3).

Ο ΑΠΟΛΛΩΝΑΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΝΝΙΑ ΚΟΡΙΤΣΙΑ



Σχήμα 3: Ο αρχηγός του χορού των Μουσών.

FREE ONLINE JIGSAW PUZZLES

Οι μαθητές συνέθεσαν τα δικά τους online παζλ («Ο χορός των Μουσών», «Ο Απόλλωνας και οι Μούσες», «Οι Εννέα Μούσες της αρχαιότητας», «Ο ποιητής και η Μούσα») με εικόνες και πίνακες ζωγραφικής που βρήκαν στο διαδίκτυο, επιλέγοντας τον αριθμό των κομματιών των παζλ.

ΣΤ΄ ΣΤΑΔΙΟ: ΑΝΑΣΤΟΧΑΣΜΟΣ – ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΠΡΟΤΑΣΗΣ

Στο τέλος, δόθηκε στους μαθητές ανώνυμο ερωτηματολόγιο για να αξιολογήσουν τι τους άρεσε, τι τους ενέπνευσε, τι τους δυσκόλεψε, να εντοπιστούν δυσκολίες και αστοχίες ώστε να γίνουν οι απαραίτητες βελτιώσεις. Η αξιολόγηση αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της μαθησιακής διαδικασίας και ήταν αναγκαία προϋπόθεση προκειμένου να ανατροφοδοτηθεί το εγχείρημα της συγκεκριμένης εργασίας. (12^η ώρα).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση ήταν μια πρωτόγνωρη εμπειρία τόσο για τους μαθητές του Δημοτικού όσο και για την εκπαιδευτικό. Στη δύσκολη αυτή περίοδο της πανδημίας θέλαμε να διατηρήσουμε τη σχολική μας καθημερινότητα και να συνεχίσουμε να είμαστε κοντά ο ένας με τον άλλον. Για να μπορούν να συμμετέχουν όμως όλοι στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση, θα έπρεπε να διαθέτουν όλοι τον κατάλληλο εξοπλισμό, κάτι που δεν ήταν καθόλου αυτονόητο ούτε και εύκολο. Αν

προσθέσουμε και τα προβλήματα που είχε πολλές φορές η σύνδεσή μας στο διαδίκτυο, γίνεται αμέσως αντιληπτό το σημαντικό μειονέκτημα της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

Παρ' όλα αυτά, αναπτύξαμε νέους κώδικες επικοινωνίας, πατώντας καρδούλες ο ένας στον άλλον στα σχόλια και τις ιδέες που συμφωνούσαμε ή που μας άρεσαν, και ανταλλάσσαμε ομαδικά και ατομικά μηνύματα σχετικά με τις εργασίες που έπρεπε να πραγματοποιηθούν στο e class.

Ένα σημείο που πρέπει να τονιστεί είναι ότι ο βαθμός επίτευξης της ομαδοσυνεργατικότητας των μαθητών αποδείχθηκε ανεπαρκής. Παρ' όλη τη θετική τους διάθεση να συνεργαστούν και να ανταπεξέλθουν στους επιμέρους ρόλους τους, στις δραστηριότητες αυξημένου βαθμού δυσκολίας προτιμούσαν να εργαστούν μόνοι τους διότι δεν είχαν ακόμα αναπτύξει κουλτούρα συνεργασίας. Αυτό φάνηκε από το ότι, ενώ αξιολόγησαν τις εφαρμογές παρουσίασης ως πολύ ενδιαφέρουσες και εντυπωσιακές, απάντησαν ότι τις βρήκαν δύσκολες και θα ήθελαν επιπλέον χρόνο να τις δουλέψουν.

Το ανώνυμο ερωτηματολόγιο ανέδειξε τον ενθουσιασμό των παιδιών για τη διαθεματική αντιμετώπιση της θεματικής ενότητας. Η αλληλεπίδραση διαφορετικών στη φιλοσοφία τους γνωστικών αντικειμένων αποδείχθηκε συναρπαστική καθώς η συντριπτική πλειοψηφία των μαθητών τη βαθμολόγησε θετικότερα.

Οι μαθητές ανταποκρίθηκαν με πολλή ωριμότητα, υπευθυνότητα και κέφι στις εργασίες που τους ανατέθηκαν. Η ενεργή συμμετοχή τους στις παραπάνω δραστηριότητες, στα πλαίσια της ανακαλυπτικής μάθησης, καλλιέργησε μια θετική αίσθηση για τις ικανότητές τους, καθώς μπόρεσαν να εκφράσουν ελεύθερα τις ιδέες τους και τα συναισθήματά τους δείχνοντας περισσότερη εμπιστοσύνη στον εαυτό τους.

Από την επεξεργασία των απαντήσεων του ερωτηματολογίου προκύπτει ότι οι μαθητές κατέταξαν τα παιχνίδια κρυπτόλεξο, παζλ και σταυρόλεξο στην κορυφή των αγαπημένων τους ψηφιακών εφαρμογών, ενώ την επεξεργασία των πληροφοριών που είχαν συγκεντρώσει, στον πυθμένα της βαθμολογίας. Αυτή η βαθμολόγηση αποδόθηκε στο ότι το παιδί λατρεύει το παιχνίδι και μαθαίνει μέσω αυτού, ενώ λόγω του νεαρού της ηλικίας του δεν έχει ακόμα εκπαιδευτεί στο φιλτράρισμα της πληροφορίας γι' αυτό και κουράζεται εύκολα και βαριέται.

Χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχει η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία, οι μαθητές ήρθαν σε επαφή με πληροφορίες, εικόνες, ήχους, βίντεο, που κέντρισαν το ενδιαφέρον τους και ενίσχυσαν τη διάθεσή τους για ανακάλυψη και μάθηση, κατακτώντας τη γνώση σε λιγότερο χρόνο. Η χρήση του διαδικτύου από τους μαθητές έγινε με προσεκτικό τρόπο και τη σωστή καθοδήγηση από την εκπαιδευτικό, καθώς υπάρχει πληθώρα παραπλανητικών και ανακριβών πληροφοριών ή κακόβουλων υπηρεσιών.

Μέσα από την παρατήρηση, μελέτη και αξιοποίηση εικόνων και πινάκων ζωγραφικής αναπτύχθηκε η στοχαστική και δημιουργική ικανότητα των μαθητών. Η τέχνη άλλωστε μπορεί να λειτουργήσει στους μαθητές ως άτυπη μορφή εκπαίδευσης γιατί δημιουργεί προβληματισμό και διεγείρει την κριτική σκέψη όσων έρχονται σε επαφή μαζί της (Ματσαγγούρας, 2002).

Με τα παιχνίδια γνώσεων βελτίωσαν όχι μόνο το λεξιλόγιο και τις ορθογραφικές τους ικανότητες, αλλά και τις ψηφιακές και τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες, όπως είναι η άσκηση και η αποδοχή κριτικής, η υπευθυνότητα και ο αναστοχασμός. Παρ' όλα αυτά όμως, ενώ έλυσαν πολύ εύκολα τα σταυρόλεξα και την αντιστοίχιση, όταν τους ζητήθηκε να φτιάξουν κάτι αντίστοιχο δυσκολεύτηκαν στο να δώσουν σαφείς ορισμούς.

Η δημιουργία παζλ εξάσκησε τη μνήμη τους, αύξησε την αυτοσυγκέντρωσή τους και τους έμαθε την αρετή της υπομονής καθώς η ολοκλήρωσή του απαιτεί χρόνο και ηρεμία. Επιπλέον, έδωσε αφορμή για συζήτηση και επικοινωνία γιατί όπως κάθε κομμάτι είναι απαραίτητο στην ολοκλήρωση του παζλ, έτσι και ο κάθε μαθητής είναι απαραίτητο κομμάτι της τάξης.

Το Padlet, αποτέλεσε έναν χώρο συλλογής, συζήτησης, ανταλλαγής ιδεών και δημοσίευσης, ανοίγοντας τον δρόμο για ομαδοσυνεργατικές εργασίες καθώς η εφαρμογή επιτρέπει την κοινή χρήση του πίνακα. Εργαλείο εύκολο ως προς τη χρήση, δεν δυσκόλεψε τους μαθητές.

Οι εφαρμογές παρουσίασης Power Point και Microsoft Sway ενεργοποίησαν τους μαθητές να αναζητήσουν τρόπους για να σχεδιάσουν, ως μικροί καλλιτέχνες, τις παρουσιάσεις τους με τον πιο άρτιο και ελκυστικό τρόπο προκειμένου να δώσουν ζωή στις ιδέες τους. Άλλωστε, σύμφωνα με το παιδαγωγικό πλαίσιο της UNESCO, μία από τις δεξιότητες του 21ου αιώνα είναι η δεξιότητα παρουσίασης και επικοινωνίας των ιδεών μας που ως στόχο έχει να καλλιεργήσει την κριτική σκέψη και τη δημιουργικότητα των μαθητών (Common Sense Education, 2016). Αυτές οι ψηφιακές εφαρμογές άρεσαν πολύ στους μαθητές καθώς η εναλλαγή εικόνων, κειμένων και ήχου τράβηξε σαν μαγνήτης το ενδιαφέρον τους συγκριτικά με ένα απλό κείμενο ή κάποιον που απλά μιλάει.

Οι στόχοι που τέθηκαν, στέφθηκαν σε μεγάλο μέρος με επιτυχία. Τα παιδιά, εκτός του ότι απέκτησαν περισσότερες γνώσεις, ανακάλυψαν ότι η ανάθεση μιας δραστηριότητας δεν είναι βαρετή, αλλά μια διαδικασία ευχάριστη και διασκεδαστική και ένας τρόπος που μπορεί να οδηγήσει σε πρωτότυπες δραστηριότητες έκφρασης και δημιουργίας. Μνημένα από μικρά στον κόσμο της εικονικής πραγματικότητας με το εντυπωσιακό ψηφιακό περιβάλλον, αντιμετωπίζουν τη σχολική πραγματικότητα ως ένα βαρετό, φτωχό σε ερεθίσματα, και χωρίς κανένα ενδιαφέρον χώρο. Οι ΤΠΕ λοιπόν ήρθαν να γεφυρώσουν αυτούς τους δύο κόσμους, καθιστώντας τη διαδικασία της μάθησης πιο ελκυστική, άρα και πιο αποτελεσματική.

Τέλος, αξιολογώντας και τη δική μου αποτελεσματικότητα, θα έλεγα πως παρά τις δυσκολίες που αντιμετώπισα καθώς δεν είμαι η δασκάλα της τάξης ή η εκπαιδευτικός της Πληροφορικής, επεξεργάστηκα μια θεματική ενότητα με την πολύτιμη αρωγή των ΤΠΕ, που πέρα από την επιστημονική πρόκληση, βοήθησε και στην τόνωση της επικοινωνίας και της διαπροσωπικής μου επαφής με τους μαθητές.

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ

Κάθε μια από τις δραστηριότητες που πραγματοποιήσαμε θα μπορούσε να αποτελέσει από μόνη της ανεξάρτητη θεματική ενότητα στο μέλλον.

Άμεσος μελλοντικός μας στόχος θα είναι η χρήση των προαναφερθέντων ψηφιακών εργαλείων και σε άλλες διδακτικές ενότητες.

Επίσης, οι δραστηριότητες αυτές θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν σε συνεργασία με τους δασκάλους των τάξεων, τον εκπαιδευτικό της Πληροφορικής και τον εκπαιδευτικό των Εικαστικών, και να δώσουν το έναυσμα για γόνιμες διαθεματικές «συναντήσεις» εκπαιδευτικών και μαθητών.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Ματσαγγούρας, Η., (2002). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας, Στρατηγικές διδασκαλίας: Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*, τόμ. Β', Αθήνα: Gutenberg.

Πασσάκου, Κ., (1973). *Εισαγωγή εις την Παιδαγωγική Ψυχολογία*, τόμ. Β', Αθήνα.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2002). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας: Ολική Προσέγγιση*, Αθήνα: Αυτοέκδοση.

Σπυροπούλου-Κατσάνη, Δ., (2005). *Διδακτικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις στις φυσικές επιστήμες*, Αθήνα: Τυπωθήτω.

Χοντολίδου, Ε. (2004). *Διδασκαλία σε ομάδες. Πρόγραμμα εκπαίδευσης μουσουλμανοπαίδων*, Αθήνα: Κλειδιά και Αντικλειδιά: ΥΠΕΠΘ Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Vygotsky, L.S. (1934/1988). *Σκέψη και Γλώσσα* (Μετάφραση Α. Ρόδη). Αθήνα: Γνώση.

Berge, Z., Collins, M., (1995). Computer-mediated communication and the online classroom in distance learning. *Computer-Mediated Communication Magazine*, Vol. 2, No.4, p6. Ανακτήθηκε στις 5 Σεπτεμβρίου 2020 από τη διεύθυνση: <http://sunsite.unc.edu/cmcmag/1995/apr/berge.html>

Bruner, J. S., (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, Vol. 31, pp.21-32

Common Sense Education, (2016). *What are the 4Cs?* Ανακτήθηκε στις 12 Οκτωβρίου 2020 από το https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=QrEEVZa3f98

Dodge, B. J., (1995), WebQuests: A technique for Internet based learning, *Distance Educator*, Vol.1, No.2, pp.10-13.

Kalogiannakis, M., (2008). From Learning to Use ICT to Use ICT for Learning: Technological Capabilities and Pedagogical Principles, In R. Kobayashi (ed.), *New Educational Technology*. New York: Nova Publishers, pp.13-42.

Prensky, M. (2001a). Digital Natives, Digital Immigrants. *Horizon*, Vol. 9, No. 5, pp 1-6. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2020 από τη διεύθυνση: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

Prensky, M. (2001b). Digital Natives, Digital Immigrants, Part II. Do they really think differently? *Horizon*, Vol. 9, No.6, pp1-9. Ανακτήθηκε στις 15 Σεπτεμβρίου 2020 από τη διεύθυνση <https://marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>