

«Δημιουργία Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου μέσω της Πλατφόρμας "Αίσωπος"»

Κλειδαρά Μαρία¹

¹ Νηπιαγωγός, 5^ο Νηπιαγωγείο Κιλκίς, MEd
marakikle@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το κείμενο αυτό παρουσιάζει το ψηφιακό διδακτικό σενάριο με τίτλο «Η πόλη μου», που δημιουργήθηκε μέσω των εργαλείων που διετίθεντο στην πλατφόρμα «Αίσωπος» του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής.

Το συγκεκριμένο σενάριο είχε εφαρμοστεί στο νηπιαγωγείο με την αξιοποίηση όμως άλλων εργαλείων ΤΠΕ, όπως *porrplet*, *prezi*. Η πρότερη όμως επεξεργασία του θέματος αποτέλεσε τη βάση για τον τελικό σχεδιασμό του ψηφιακού σεναρίου, γνωρίζοντας πιθανές δυσκολίες που θα είχαν οι μαθητές ή πιθανές απαντήσεις που θα έδιναν. Η πλατφόρμα «Αίσωπος» αποτέλεσε ένα πολύτιμο καινοτόμο ολοκληρωμένο ηλεκτρονικό σύστημα ανάπτυξης, σχεδίασης, αξιολόγησης και παρουσίασης Επιστημονικά και Παιδαγωγικά Πιστοποιημένου ψηφιακού διαδραστικού διδακτικού σεναρίου.

Στόχος είναι να αναδειχθεί ο σημαντικός ρόλος ύπαρξης διαδραστικών εργαλείων στην διάθεση του κάθε εκπαιδευτικού για τη διαμόρφωση διαδραστικών ψηφιακών διδακτικών σεναρίων με την αξιοποίηση κατάλληλων εργαλείων των Νέων Τεχνολογιών, ώστε να εμπλουτίζεται και να ανανεώνεται η καθημερινή διδακτική πρακτική με νέο εκπαιδευτικό υλικό.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, Διαδραστικά Εργαλεία Σχεδίασης, Διαδραστικότητα, Πλατφόρμα «Αίσωπος», Αξιολόγηση - Ανατροφοδότηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πλατφόρμα «Αίσωπος», αναπτύχθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και αποτελεί για τα ελληνικά εκπαιδευτικά δεδομένα, ένα πρωτοποριακό ολοκληρωμένο εργαλείο Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Συγγραφής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διαδραστικών Διδακτικών Σεναρίων σε ένα σύγχρονο και λειτουργικό περιβάλλον.

Κάθε εκπαιδευτικός, κατόπιν ανοιχτής πρόσκλησης προς την εκπαιδευτική κοινότητα από την ειδική υπηρεσία εφαρμογής εκπαιδευτικών δράσεων (ΕΥΕΕΔ) του Υπουργείου Πολιτισμού, Παιδείας και Θρησκευμάτων στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος: «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» σε συνεργασία με το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, καλούνταν να υποβάλλει ένα (1) ψηφιακό διδακτικό σενάριο διάρκειας 3 ωρών, πάνω στο γνωστικό αντικείμενο της επιλογής τους. Το σενάριο θα έπρεπε να είχε σχεδιαστεί βάση μιας σειράς παραμέτρων, ώστε να υποστηρίζει αφενός τη σχεδίαση ή και την αξιοποίηση υπάρχοντος Ψηφιακού Υλικού με χρήση μεγάλου πλήθους διαδραστικών εργαλείων, αξιοποιώντας τις πλέον σύγχρονες τεχνολογίες Web. Για το σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου έπρεπε να ακολουθεί μια συγκεκριμένη δομή, καθώς θεωρείται, ότι ένα διδακτικό σενάριο αφορά την «περιγραφή μιας διδασκαλίας με εστιασμένο γνωστικό αντικείμενο, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και πρακτικές,

περιλαμβάνονται δε και στοιχεία, όπως η αλληλεπίδραση και οι ρόλοι των συμμετεχόντων, οι αντιλήψεις των μαθητών και τα ενδεχόμενα διδακτικά εμπόδια και αποτελείται από δραστηριότητες» (Ζαγούρα κ.α., 2011). Οι εκπαιδευτικοί λοιπόν, καλούνταν να περιγράψουν μια διδασκαλία με εστιασμένο γνωστικό αντικείμενο, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και πρακτικές, ενώ έπρεπε μέσω της αξιοποίησης των εργαλείων, που παρείχε η συγκεκριμένη Πλατφόρμα, να επιτύχουν ένα βαθμό διαδραστικότητας, που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες, τα βιώματα, τις εμπειρίες και τις δυνατότητες των μαθητών της εκάστοτε βαθμίδας.

Εξάλλου, σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του νηπιαγωγείου και τον Οδηγό Νηπιαγωγού, βασική επιδίωξη της προσχολικής αγωγής είναι η δυναμική εμπλοκή των νηπίων στην όλη μαθησιακή διαδικασία, ενώ ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει ρόλο διαμεσολαβητή και διαμορφώνει τις κατάλληλες προϋποθέσεις για την ολόπλευρη - σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξή του μέσω της ύπαρξης ενός τέτοιου μαθησιακού περιβάλλοντος, που δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να καλλιεργήσουν δεξιότητες και ικανότητες συμβατές με τις ανάγκες του 21ου αιώνα, όπως την κριτική σκέψη, τη δημιουργικότητα, την αλληλεπίδραση και τη συνεργασία.

Τα δε δομικά – διαδραστικά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν για την εξέλιξη και το σχεδιασμό του σεναρίου, με σκοπό να διαμορφώσουν συνθήκες διαδραστικότητας στη μαθησιακή διαδικασία αλλά και να ανταποκρίνονται στις ηλικιακές δυνατότητες μαθητών προσχολικής ηλικίας, ήταν:

- **Διαδραστικές ενεργές περιοχές:** Το εργαλείο αυτό παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικών σημείων – περιοχών πάνω σε ένα στατικό στοιχείο, όπως π.χ. μια εικόνα. Ορίζονται δηλαδή ενεργές- «ζωντανές» περιοχές, όπου ο χρήστης – εξεταζόμενος, έχει τη δυνατότητα να «ενεργεί» πάνω σ' αυτές (π.χ. σύρσιμο και απόθεση, drag 'n drop).
- **Εικόνα με διαδραστικά σημεία:** Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας εικόνας, στην οποία μπορούμε να ορίσουμε πλήθος επεξηγηματικών σημείων, όπου ο χρήστης – εξεταζόμενος μπορεί να δει επιπλέον πληροφορίες ανά σημείο.
- **Εξωτερικό περιεχόμενο:** Το διαδραστικό αυτό στοιχείο παρέχει τη δυνατότητα ενσωμάτωσης εξωτερικών διαδικτυακών πόρων που θα μπορούσαν να αποτελέσουν επιπρόσθετες πηγές πληροφόρησης για το διδακτικό στόχο για τον οποίο πρόκειται και που η αντιγραφή του στο συγκεκριμένο σενάριο θα ήταν επίπονη και τελικά ίσως άσκοπη. Η ενσωμάτωση στο περιβάλλον του σεναρίου βοηθά το χρήστη να έχει όλη την απαραίτητη πληροφορία συγκεντρωμένη σε ένα «χώρο» παρά να περιηγείται σε ένα σύνολο εξωτερικών πόρων. Οι διαδικτυακοί αυτοί πόροι ήταν: χάρτες ή ιστότοποι. Κάθε πόρος όμως θα πρέπει να βρίσκεται στο διαδίκτυο (on line). Μειονέκτημα είναι, ότι πρέπει να παρακολουθείται η διαθεσιμότητα και το περιεχόμενό του συνεχώς.
- **Παιχνίδι μνήμης:** Πρόκειται για την ηλεκτρονική εκδοχή του παιχνιδιού, όπου υπάρχει ένας αριθμός ζευγάρια κάρτες, όπου κάθε ζεύγος έχει από τη μία πλευρά του (εμπρός πλευρά) την ίδια απεικόνιση (ίδια εικόνα), η δε άλλη πλευρά (πίσω πλευρά) είναι ίδια για όλες τις κάρτες. Οι κάρτες είναι τοποθετημένες με τυχαίο τρόπο σε μία σειρά με θέα την πίσω πλευρά (την ίδια για όλες) και ο

παιχτής καλείται γυρίζοντας δύο κάρτες (διαδοχικά) να βρει το ζευγάρι (την ίδια εικόνα). Αν δεν τα καταφέρει, οι κάρτες αυτές επανατοποθετούνται με θέα την πίσω πλευρά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν αποκαλυφθούν όλα τα ζευγάρια καρτών με τη διαδικασία που μόλις περιγράφηκε.

- **Κάρτες ερωτήσεων:** Το διαδραστικό στοιχείο «Κάρτες Ερωτήσεων» παρουσιάζει πάνω σε ένα πλαίσιο (κάρτα) μία ερώτηση, κάτω από την οποία υπάρχει ένα κενό πλαίσιο υποδοχής κειμένου (πεδίο κειμένου), στο οποίο ο χρήστης – εξεταζόμενος πληκτρολογεί την απάντηση που θεωρεί ότι αντιστοιχεί στη συγκεκριμένη ερώτηση. Ύστερα, επιλέγοντας έλεγχο απαντήσεων (κουμπί) που υπάρχει κάτω από το πλαίσιο για την απάντηση, ενημερώνεται για το αποτέλεσμα της απάντησής του (σωστή ή λάθος) και εμφανίζεται η σωστή απάντηση. Η κάρτα είναι δυνατό να περιλαμβάνει και εικόνα. Είναι δυνατό να δημιουργηθούν πολλές κάρτες στα πλαίσια λειτουργίας του διαδραστικού αυτού στοιχείου.
- **Διαδραστικό Βίντεο:** Το διαδραστικό βίντεο είναι μία σύνθεση, όπου κατά τη διάρκεια προβολής του, είναι δυνατό να συμπροβάλλονται – εκτελούνται, σε καθορισμένο χρονικό σημείο και για συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, μια σειρά πρόσθετων διαδραστικών στοιχείων π.χ.(ερωτήσεις αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κειμένου, προβολής πληροφοριών), καθώς και καθορισμό ενεργών περιοχών που παρέχουν δυνατότητα ειδικών εργασιών.

Για το κάθε διαδραστικό εργαλείο υπήρχαν οδηγίες χρήσης και παραδείγματα – εφαρμογές προς βοήθεια του δημιουργού. Τα εργαλεία αυτά έδιναν στον εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να δημιουργήσει διαδραστικές δραστηριότητες, όπως π.χ. να αξιοποιήσει ένα βίντεο και μέσω του εργαλείου «Διαδραστικές Ενεργές Περιοχές», που παρείχε η πλατφόρμα, να παρέμβει στο βίντεο και να προσθέσει ερωτήσεις ή να σταματήσει σε συγκεκριμένα σημεία του βίντεο που θεωρούσε σημαντικά επιδιώκοντας να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών και να προκαλέσει διερευνητικές συζητήσεις. Με αυτό τον τρόπο δόθηκε στο σενάριο ένας περισσότερο διαδραστικός χαρακτήρας στη διδασκαλία από το να αφεθούν οι μαθητές απλά να παρακολουθήσουν το επιλεγμένο βίντεο, πράγμα που συνηθίζεται σήμερα στη σχολική αίθουσα.

Η μάθηση άλλωστε μέσω ενός τέτοιου διδακτικού ψηφιακού σεναρίου, σύμφωνα με τις κοινωνιοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση και τους εκπροσώπους της, αποτελεί μια κοινωνική δραστηριότητα, καθώς συντελείται μέσα σε ένα πλέγμα αλληλεπιδράσεων μεταξύ ενηλίκων και νηπίων αλλά και νηπίων μεταξύ τους σύμφωνα με την Αμερικανική Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση των Μικρών Παιδιών (Ζαγούρα κ.α., 2011). Αυτή η αμοιβαία ανταλλαγή δράσης, ιδεών, κοινών και συνεργατικών δραστηριοτήτων αποτελεί μια διαδραστική διαδικασία μάθησης. Ο όρος "διαδραστικότητα" σχετίζεται με τη χρήση ενός λογισμικού, μέσω του οποίου ο μαθητής με τη χρήση ποντικιού εισάγει δεδομένα και επηρεάζει το περιεχόμενο του "διαμεσολαβημένου περιβάλλοντος" (Ρούσσου, 2015). Όπως άλλωστε υποστηρίζει ο Talin, ένα περιβάλλον χαρακτηρίζεται ψηφιακό και διαδραστικό, όταν προσαρμόζεται περισσότερο στις ενέργειες του χρήστη του και του επιτρέπει διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας και μεγαλύτερο έλεγχο σε παράγοντες, όπως είναι ο χρόνος, ο χώρος ή η πλοκή μιας εμπειρίας (Talin, 1998).

ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Δημιουργήθηκε στις 22/10/2015 και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού, αξιοποιώντας τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το πλήρες Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<http://aesop.iep.edu.gr/node/13166>

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο απευθυνόταν στην προσχολική παιδαγωγική και αφορούσε την ηλικιακή ομάδα των μαθητών νηπιαγωγείου και Α' τάξης Δημοτικού και ως προς τη θεματική ταξινομούνταν στην κατηγορία «Παιδί και Περιβάλλον». Η συγκεκριμένη θεματική ανήκει στην κατηγορία Μελέτη Περιβάλλοντος του Οδηγού Νηπιαγωγών και οι δραστηριότητες αλλά και οι στόχοι ήταν συμβατοί με τα ΔΕΠΠΣ και ΑΠΣ του νηπιαγωγείου. Να σημειωθεί ότι ο Οδηγός Νηπιαγωγού έχει ρόλο υποστηρικτικό στο έργο της νηπιαγωγού με κάποιες ενδεικτικές δραστηριότητες υλοποίησης, σε καμία περίπτωση όμως δεν υπονομεύει τη δημιουργικότητα των μαθητών και των εκπαιδευτικών από τη στιγμή που και το ίδιο το αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου ενθαρρύνει την ανάπτυξη σχεδίων εργασίας και project συναφή με τα ενδιαφέροντα και τα βιώματα των νηπίων. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Οδηγό της νηπιαγωγού, το νηπιαγωγείο διαμορφώνει τις συνθήκες εκείνες που θα παρέχει τη δυνατότητα στα νήπια να μελετούν όσα υπάρχουν γύρω τους, π.χ. ο άνθρωπος και τα δημιουργήματά του, οι κοινωνικές δομές και οι σχέσεις, τα ζώα, τα φυτά, οι τόποι, τα φυσικά φαινόμενα κ.α.

Τα νήπια από τη φύση τους περιέργα επιζητούν να ανακαλύπτουν ό,τι τους περιβάλλει θέτοντας ερωτήματα, κάνοντας υποθέσεις, εξαγοντας συμπεράσματα, ενώ η νηπιαγωγός μέσω των ερεθισμάτων που τους παρέχει τα οδηγεί σταδιακά στον επιστημονικό εγγραμματισμό (Δαφέρμου κ.α., 2006). Το συγκεκριμένο μάλιστα σενάριο είχε δουλευτεί τη σχολική χρονιά 2014 – 15 σε αστικό νηπιαγωγείο, όπου οι συνθήκες ευνοούσαν τη διερεύνηση του θέματος: «Η πόλη μου», καθώς το συγκεκριμένο θέμα ήταν άμεσα συνδεδεμένο με τα βιώματα των νηπίων και η ενασχόληση αυτή είχε ως αποτέλεσμα να μελετήσω τις πιθανές δυσκολίες που θα είχαν οι μαθητές με την επεξεργασία ενός τέτοιου θέματος ή πιθανές απαντήσεις που θα έδιναν, πράγμα που αποτέλεσε και οδηγό για το μετέπειτα σχεδιασμό του σεναρίου για την Πλατφόρμα «Αίσωπος». Παρόλα αυτά η διάρκεια του προγράμματος που εφαρμόστηκε στο νηπιαγωγείο είχε διάρκεια έξι μηνών, ενώ ο τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες εντός του σχολείου δε θα έπρεπε να ξεπερνά τις 3 ώρες. Κατά συνέπεια θα έπρεπε το ψηφιακό σενάριο να δομηθεί κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να καλύπτει ένα μεγάλο εύρος των πτυχών του υπό μελέτης θέματος αφενός και αφετέρου να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών και της πλατφόρμας για την οποία δημιουργήθηκε.

Επιδιώκοντας δε, να είναι ένα σενάριο με υψηλό δείκτη διαδραστικότητας, εμπλέκοντας στην όλη μαθησιακή διαδικασία ενεργά τα νήπια, δίνοντας τους τη δυνατότητα να οικοδομούν βήμα βήμα τη νέα γνώση, εφαρμόστηκαν κατά το σχεδιασμό του διδακτικού σεναρίου, οι αρχές της θεωρίας του κονστρουκτιβισμού, σύμφωνα με την οποία δεν ήταν σκοπός απλά να μεταδοθεί η όποια νέα γνώση αλλά να δοθούν ερεθίσματα, ώστε τα νήπια να οδηγηθούν σταδιακά σε μια διαδικασία «προσωπικής κατασκευής της νέας γνώσης» (Ζαγούρα κ.α., 2011). Μέσω της καθοδηγούμενης ανακάλυψης του υλικού τα νήπια θα μπορούσαν να κατανοήσουν βαθύτερα το προς

διερεύνηση θέμα και βάση του ατομικού ρυθμού μάθησης ο κάθε μαθητής είχε το κίνητρο παραγωγής ενός νέου μοντέλου πόλης με χαρακτηριστικά βιωσιμότητας και αειφορίας, που θα βελτιώνει ποιοτικά τον καθημερινό τρόπο διαβίωσης των ανθρώπων στα σημερινά αστικά κέντρα, που αντιμετωπίζουν πολλά οικολογικά προβλήματα και καθιστούν αφόρητη την καθημερινότητά τους. Με αυτόν τον τρόπο τα νήπια θα καλλιεργήσουν θετική στάση ως προς τις έννοιες της οικολογίας και της αειφορίας ενώ παράλληλα θα μάθουν να λειτουργούν ως πολίτες σε μια κοινωνία του μέλλοντος που θα πρέπει να συμμετέχουν ενεργά στα προβλήματα της πόλης όπου ζουν και να παίρνουν, όπου χρειάζεται αποφάσεις για να επιλύουν άσχημες συνθήκες βελτιώνοντας τη δική τους καθημερινότητα αλλά και των ανθρώπων γύρω τους.

Για την υλοποίηση του σεναρίου ήταν απαραίτητο να υπάρχει μια συγκεκριμένη υλικοτεχνική υποδομή, όπως: ηλεκτρονικός υπολογιστής, προβολέας παρουσίασης, χαρτί ζωγραφικής και χρώματα, φύλλα εργασίας, εφαρμογή PowerPoint, λογισμικά (Google Earth, Thinglink, tagxedo, youtube), μηχανή αναζήτησης "Google junior εικόνες". Πριν την έναρξη δημιουργίας του σεναρίου συλλέχθηκε σε ένα φάκελο όλο το εποπτικό υλικό, που θα πλαισιώνει το σενάριο. Ταυτόχρονα καταγράφηκαν τα στοιχεία των δημιουργών του εποπτικού υλικού, καθώς για το χρησιμοποιούμενο εποπτικό υλικό έπρεπε να ζητηθεί άδεια εκ των προτέρων από τους κατόχους τους ή άδεια αξιοποίησης φωτογραφιών ή να διευκρινίζεται τουλάχιστον η πηγή του, ώστε να αποφευχθεί η κλοπή πνευματικών δικαιωμάτων. Συγκεκριμένα έπρεπε να χρησιμοποιηθεί υλικό που δεν παραβιάζει τα προσωπικά δεδομένα, τα πνευματικά δικαιώματα, εμπορικά σήματα ή δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας οποιουδήποτε φυσικού ή νομικού προσώπου. Σε περίπτωση που για τη δημιουργία του σεναρίου είχε χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε υλικό ή στοιχεία που υπόκεινται σε δικαιώματα τρίτων (π.χ. αποσπάσματα από ταινίες, εικόνες, ήχο, μουσική κτλ.), η άδεια χρήσης ήταν αναγκαίο να εξασφαλιστεί πριν από την υποβολή του σεναρίου. Επισημάνθηκε επίσης στις οδηγίες προς τους εκπαιδευτικούς, ότι, αν στο σενάριο εμπεριεχόταν υλικό που περιελάμβανε εικόνες ανηλίκων, ότι είχε προηγηθεί η συναίνεση από τους γονείς ή κηδεμόνες.

Το εκπαιδευτικό πρόβλημα το οποίο καλείται το υπό παρουσίαση σενάριο να διερευνήσει στηρίζεται στην επίλυση ενός αναδυόμενου εκπαιδευτικού προβλήματος που προκύπτει μέσα από την καθημερινότητα των νηπίων και οδηγεί στην ανάπτυξη ενός σχεδίου εργασίας αναφορικά με τη μελέτη της πόλης τους. Ερωτήματα του τύπου:

- Ποια διαδρομή ακολουθώ για να πάω από το σπίτι στο σχολείο;
- Τι βλέπω στη διάρκεια αυτής της διαδρομής;
- Ποιες σκέψεις μου έρχονται συνήθως στο νου;
- Πού περνάω τον ελεύθερο χρόνο μου έξω από το σπίτι;
- Πού παίζω ή συναντώ τους φίλους μου;
- Πώς αισθάνομαι καθώς περπατώ στη γειτονιά μου;
- Τι μου αρέσει και τι δε μου αρέσει στη γειτονιά μου;

αποτελούν το έναυσμα για την έναρξη μιας μελέτης της πόλης και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών της. Η μελέτη του αστικού τοπίου και η καλύτερη δυνατή κατανόησή του, αποτελούν εργαλεία σημαντικά για τη βέλτιστη αντιμετώπιση των σχεδιαστικών προβλημάτων μιας πόλης και ειδικότερα του χώρου, όπου ζουν και μεγαλώνουν τα νήπια. Σε αυτό το διδακτικό σενάριο μέσα από την παρατήρηση και καταγραφή των στοιχείων, που απαρτίζουν μία πόλη, τα νήπια θα γνωρίσουν την πόλη τους και μέσα από διαδικασίες σύγκρισης διαφόρων μορφών πόλης αλλά και μελέτης του αστικού

περιβάλλοντος θα είναι σε θέση να επιλύσουν καθημερινά προβλήματα του ανθρώπου που ζει στην πόλη και να αποφασίσουν για το είδος της πόλης στο οποίο θέλουν να μεγαλώσουν και να ζήσουν.

Βάση των παραπάνω ορίστηκαν και οι 5 Διδακτικοί Στόχοι του σεναρίου:

- Να γνωρίσουν τα νήπια το κοντινό ανθρωπογενές περιβάλλον και να λάβουν αποφάσεις για τη βελτίωσή του
- Μέσα από διαδικασίες ερευνητικής δράσης να καλλιεργήσουν μια σειρά από δεξιότητες και κριτική σκέψη.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση των Νέων Τεχνολογιών.
- Να εκφράζονται δημιουργικά και να εργάζονται συλλογικά για την επίτευξη ενός στόχου.
- Να καλλιεργήσουν τον προφορικό τους λόγο, αναπτύσσοντας δεξιότητες επιχειρηματολογίας.

Στη συνέχεια ορίστηκαν οι φάσεις – δραστηριότητες:

Στην πρώτη φάση, διάρκειας 40 λεπτών, επιδιώχθηκε η διερεύνηση των πρότερων απόψεων και βιωμάτων των νηπίων αναφορικά με την πόλη τους δημιουργώντας έναν εννοιολογικό χάρτη. Τα νήπια χωρίζονται σε ομάδες και αποτυπώνουν σε φύλλο εργασίας, που ετοιμάστηκε και υπάρχει επισυναπτόμενο στην Πλατφόρμα, τις απόψεις τους γύρω από το θέμα. Στη συνέχεια παρουσιάζεται η διαδραστική εφαρμογή και τα νήπια με τη μέθοδο drag and drop δημιουργούν έναν κοινό εννοιολογικό χάρτη, όπου αποτυπώνονται οι θέσεις τους ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνονται και με το σχετικό λεξιλόγιο. Ο τύπος του δομικού/διαδραστικού εργαλείου, που χρησιμοποιήθηκε ανήκε στην κατηγορία «Διαδραστικές ενεργές περιοχές». Έπειτα τους δίνεται η δυνατότητα να εκφράσουν τις εντυπώσεις, που τους προκαλεί η θέα της πόλης τους από ψηλά και να έρθουν σε επαφή με τη χρήση του λογισμικού Google Earth. Η επαφή αυτή αναμένεται να τους γεννήσει ερωτηματικά για το πού βρίσκεται το σχολείο τους, το σπίτι τους. Προαιρετικά δίνεται η δυνατότητα στα νήπια να αποτυπώσουν σε φύλλο εργασίας, την απόσταση που διανύουν καθημερινά από το σπίτι στο σχολείο περιγράφοντας παράλληλα και τι συναντούν καθ'οδόν, δίνοντας τους τη δυνατότητα να μιλήσουν για τις προσωπικές τους παρατηρήσεις σχετικά με το θέμα. Για τη δημιουργία αυτής της δραστηριότητας χρησιμοποιήθηκε το δομικό/ διαδραστικό εργαλείο «Εικόνα με διαδραστικά σημεία», ενώ υπάρχει και η διευκρίνιση προς τις νηπιαγωγούς, να αξιοποιήσουν την εφαρμογή της Google Earth, η οποία και παρατίθεται ως εξωτερικό βοηθητικό περιεχόμενο με την αξιοποίηση του αντίστοιχου δομικού/διαδραστικού εργαλείου, το οποίο και επέτρεπε στον εκπαιδευτικό να εισάγει στο διδακτικό σενάριο εξωτερικό περιεχόμενο. Αυτό δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους εκπαιδευτικούς να παρακινήσουν τα νήπια να δουν τη δική τους πόλη από ψηλά και να εκφράσουν τις απόψεις τους για όσα βλέπουν. Στο τέλος εμπεριέχεται ένα παιχνίδι μνήμης, το οποίο κατασκευάστηκε με το ειδικό εργαλείο «Παιχνίδι Μνήμης» που παρείχε η Πλατφόρμα για τη δημιουργία τέτοιου είδους παιδαγωγικών παιχνιδιών, ώστε τα νήπια να μπορούν να εξασκούνται στη χρήση του υπολογιστή αλλά και να επεκτείνουν τις γνώσεις τους σχετικά με το ποιοι ζουν, εργάζονται μέσα σε αυτά ή τι κρύβει ένα κτίριο. Η διευκρίνιση που δόθηκε ήταν «Γυρίστε τις κάρτες, βρείτε τα όμοια κτίρια και απαντήστε στις ερωτήσεις!».

Στη δεύτερη φάση, διάρκειας 80 λεπτών, το ενδιαφέρον επικεντρώθηκε στην έκφραση των συναισθημάτων των νηπίων για την πόλη που ζουν με σκοπό να τους δημιουργηθεί ένας προβληματισμός για τις όποιες δυνατότητες βελτίωσής της, ώστε να νιώθουν ομορφότερα μέσα σε αυτήν ως δραστήριοι

και ενεργοί πολίτες με ίσα δικαιώματα και υποχρεώσεις. Στην πρώτη δραστηριότητα της φάσης αυτής τα νήπια έχουν τη δυνατότητα να εκφράσουν τα συναισθήματα που αναπτύσσουν σε διάφορες εικόνες της πόλης και είναι σχετικές με την καθημερινότητα τους. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δημιουργήθηκε με το δομικό/ διαδραστικό εργαλείο «Κάρτες ερωτήσεων». Η δραστηριότητα αποτελείται από 8 κάρτες και καλεί τα νήπια να απαντήσουν στο ερώτημα «Πώς νιώθεις, όταν βλέπεις αυτή την εικόνα στην πόλη σου;» Οι απαντήσεις έχουν καθοριστεί εκ των προτέρων και περιορίζονται στα συναισθήματα της χαράς και της λύπης. Επόμενη δράση είναι η πρόταση να οργανωθεί μία σύντομη έξοδος στη γειτονιά της πόλης και να αποτυπωθεί με τη λήψη φωτογραφιών στιγμιότυπων της καθημερινότητας της πόλης τους, που τους εντυπωσιάζουν ή δεν τους αρέσουν. Με την επιστροφή στην τάξη η εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να δώσει το φύλλο εργασίας 3 και να ζητήσει από τα νήπια να ζωγραφίσουν στη δεξιά πλευρά του χαρτιού ό,τι τους αρέσει πολύ στην πόλη τους και στην αριστερή ό,τι θεωρούν, ότι τους προκαλεί άσχημα συναισθήματα. Με αυτόν τον τρόπο η νηπιαγωγός μπορεί να γνωρίζει τι καινούριες πληροφορίες και ερεθίσματα δέχτηκε το κάθε παιδί. Οι θέσεις των παιδιών αποτυπώνονται σε συλλογικό πλέον επίπεδο στη διαδραστική δραστηριότητα «Θετικά και Αρνητικά στοιχεία της πόλης που ζω!». Τα νήπια ομαδοποιούν τις εικόνες της πόλης, τοποθετώντας κάτω από το χαμογελαστό ή λυπημένο ανθρωπάκι ανάλογα με το συναίσθημα που τους προκαλεί. Η τελευταία εφαρμογή έχει ως βάση το συννεφόλεξο που δημιουργήθηκε με τη βοήθεια νηπίων και στο οποίο καλούνται να γνωρίσουν και λέξεις που σχετίζονται με την πόλη τους. Η εικόνα - συννεφόλεξο έχει φτιαχτεί με την εφαρμογή tagxedo, περιέχει διαδραστικά σημεία με λέξεις άλλες μεγαλύτερες και άλλες μικρότερες. Ζητά να μελετήσουν τα νήπια με την καθοδήγηση της νηπιαγωγού ποια ή ποιες λέξεις εμφανίζονται με μεγαλύτερη συχνότητα. Παράλληλα δίνονται και οδηγίες πώς να φτιάξουν μέσα στην τάξη ο εκπαιδευτικός μαζί με τα νήπια τα δικά τους συννεφόλεξα, αξιολογώντας κατάλληλα λογισμικά.

Η τελευταία φάση, διάρκειας 60 λεπτών, έχει ως κύριο πρωταγωνιστή το ίδιο το παιδί, δίνοντας του την ευκαιρία να λάβει αποφάσεις και να σχεδιάσει την πόλη των ονείρων του. Αρχικά, τα νήπια μέσω του διαδραστικού βίντεο καλούνται μέσα από ένα ταξίδι στις πόλεις του κόσμου, να διερευνήσουν, τι συμβαίνει σε άλλες πόλεις του κόσμου και να ανακαλύψουν απαντήσεις σε μια σειρά ερωτημάτων, όπως: *Γιατί είναι έτσι αυτές οι πόλεις, γιατί έχουν περισσότερο ή λιγότερο πράσινο, είναι πιο καθαρές ή πιο βρώμικες, οι δρόμοι είναι πιο ήσυχοι, υπάρχουν τόσα ποδήλατα στους δρόμους, χρησιμοποιούν οι άνθρωποι τα πάρκα τους, ποια κοινά στοιχεία και ποιες διαφορές παρατηρούν σε σχέση με τη δική τους πόλη, τι νομίζουν ότι λείπει από την πόλη τους, τι χρειάζεται για να γίνει η πόλη τους πιο όμορφη και πιο βιώσιμη.* Μετά από αυτή τη διαδικασία μπορούν να αποτυπώσουν τις απόψεις τους και τα συμπεράσματά τους πάνω στο πλαίσιο που ακολουθεί, ζωγραφίζοντας ή κολλώντας ό,τι νομίζουν, ότι πρέπει να έχει μία πόλη για να είναι βιώσιμη, αιτιολογώντας την άποψή τους. Επιπρόσθετα και σε ομάδες θα μπορούσαν ως επέκταση του σεναρίου να φτιάξουν τη δική τους πόλη στην εφαρμογή Thinglink δημιουργώντας μια διαδραστική εικόνα της πόλης που ονειρεύονται ή να φτιάξουν τη δική τους πόλη στην διαδραστική εφαρμογή, που βρίσκεται στον

υπερσύνδεσμο
http://ohmpro.org/envkids/pilots/Energy_demonstrator.html .

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ένα διδακτικό σενάριο φυσικά για να είναι ολοκληρωμένο θα έπρεπε να αξιολογηθεί και ο σχεδιαστής αυτού θα δεχόταν με αυτό τον τρόπο μία ανατροφοδότηση της δουλειάς που έκανε, καθώς ο κύριος σκοπός των αξιολογήσεων είναι να συμβάλλουν στη βελτίωση της λήψης αποφάσεων, της κατανομής των πόρων και του επιπέδου υπευθυνότητας. Οι αξιολογήσεις πρέπει να είναι σκοποθετημένες, να στοχεύουν στην επεξεργασία των σημαντικότερων ερωτημάτων που θέτει το πρόγραμμα (European Commission, 1997). Η αξιολόγηση αποτελεί τμήμα κάθε εκπαιδευτικού προγράμματος. Είναι μια ανοιχτή διαδικασία η οποία διενεργείται με επιστημονικές ερευνητικές μεθόδους, με συγκεκριμένους στόχους, ειδική μεθοδολογία επιλογές και κατευθύνσεις που αναδεικνύουν το ρόλο όλων των συντελεστών του εκπαιδευτικού προγράμματος (Καλαθάκη, 2008). Προϋποθέτει τη δημιουργία και εφαρμογή κριτηρίων ελέγχου, ώστε να εξαχθούν αξιόπιστα αποτελέσματα τα οποία θα συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση του εκπαιδευτικού προγράμματος. Το είδος και η μορφή της καθορίζονται από τη συγκεκριμένη συγκυρία που διεξάγεται, το πολιτικό, κοινωνικό και εκπαιδευτικό πλαίσιο του σχεδιασμού και της υλοποίησής της. Εν γένει η αξιολόγηση ενός διδακτικού σεναρίου συντελεί (Δίτσιου, 2005):

α. Στην καλύτερη κατανόηση, βελτίωση και αναμόρφωση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων

β. Στη βελτίωση της παιδαγωγικής πρακτικής και

γ. Στην προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη του εκπαιδευτικού.

Η Πλατφόρμα πράγματι παρείχε ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον αξιολόγησης σεναρίων, τα οποία αξιολογήθηκαν από έμπειρους εκπαιδευτικούς αυξημένων προσόντων. Το κάθε σενάριο αξιολογήθηκε από δύο αξιολογητές ο δε διαμοιρασμός των σεναρίων έγινε τυχαία και έπειτα από κλήρωση διατηρώντας την ανωνυμία. Ο χαρακτηρισμός των Βέλτιστων και Επαρκών Ψηφιακών Διδακτικών σεναρίων βασίστηκε σε μιας σειρά κριτηρίων που ταξινομήθηκαν σε 4 κατηγορίες και αφορούσαν:

- το σχεδιασμό του σεναρίου
- την τεκμηρίωση του ψηφιακού σεναρίου
- την εκπαιδευτική διαδικασία
- τις δραστηριότητες του σεναρίου

Το υπάρχον ψηφιακό σενάριο βάση των παραπάνω κριτηρίων βαθμολογήθηκε με Μέσο Όρο 78. Συγκεκριμένα ο πρώτος αξιολογητής βαθμολόγησε το σενάριο με 69 και ο δεύτερος με 87. Στην πλειονότητα των κριτηρίων οι δύο αξιολογητές είχαν ταύτιση απόψεων, καθώς πέρα από την αξιολόγηση του σεναρίου με βάση την εξάβαθμη τακτική κλίμακα ο κάθε αξιολογητής αιτιολογούσε και περιγραφικά τη βαθμολογία του. Ωστόσο παρατηρήθηκε στον πρώτο αξιολογητή, ως προς τις δραστηριότητες του σεναρίου και συγκεκριμένα στην 17^ο κριτήριο «Οι προτεινόμενες φάσεις διδασκαλίας είναι επαρκώς αναπτυγμένες με κατάλληλες δραστηριότητες για το συγκεκριμένο ψηφιακό σενάριο» να μην υπάρχει ταύτιση μεταξύ της αριθμητικής και περιγραφικής αξιολόγησης, καθώς υπήρχε 0 = Καθόλου και στην Αιτιολόγηση να σημειώνει ότι «Οι προτεινόμενες φάσεις διδασκαλίας είναι επαρκώς αναπτυγμένες με κατάλληλες δραστηριότητες για το συγκεκριμένο ψηφιακό σενάριο».

Παρόλα αυτά και επειδή η αξιολόγηση αποτελεί μια πυξίδα για περαιτέρω δράση εκ μέρους του εκπαιδευτικού αλλά και μια διαδικασία παροχής πληροφοριών, με στόχο τη βελτίωση και εξέλιξη τόσο του ίδιου του σεναρίου

όσο και της διδακτικής πρακτικής που ακολουθήθηκε για να δημιουργηθεί και να σχεδιαστεί το παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο, υπήρξαν ορισμένες παρατηρήσεις των αξιολογητών, που προβληματίσαν και ελήφθησαν υπόψη, ώστε να τελειοποιηθεί το συγκεκριμένο ψηφιακό σενάριο σε μελλοντική εφαρμογή εντός της τάξης. Για παράδειγμα στην κατηγορία εκπαιδευτική διαδικασία και πιο συγκεκριμένα στο κριτήριο «Το εκπαιδευτικό υλικό και τα φύλλα εργασίας που χρησιμοποιούνται στο ψηφιακό σενάριο είναι κατάλληλα και διευκολύνουν την κινητοποίηση των μαθητών και την ενεργή μάθηση» υπήρχε η σημείωση *«Το εκπαιδευτικό υλικό και τα φύλλα εργασίας είναι κατάλληλα, διευκολύνουν την κινητοποίηση των μαθητών και την ενεργή μάθηση, πλην όμως εκφράσεις του τύπου: "αρνητικά" συναισθήματα προκαθορίζουν ίσως ως μη αποδεκτά ορισμένα συναισθήματα γεγονός που δε συνάδει με τη συνθήκη του ότι όλα τα συναισθήματα είναι αποδεκτά και φυσιολογικά. Το συννεφόμελο επίσης είναι αυξημένου βαθμού δυσκολίας για τα παιδιά της προσχολικής. Μπορεί να αναφέρεται σε ομάδα παιδιών αυξημένης φωνολογικής και φωνημικής επίγνωσης και σύνηθες προς το τέλος της σχολικής χρονιάς.»* Στην ίδια επίσης κατηγορία αλλά στο κριτήριο 12 «Χρησιμοποιούνται ποικίλες μορφές διδασκαλίας που είναι κατάλληλες για τους συγκεκριμένους διδακτικούς στόχους» τονίζεται ότι *«...δεν αναφέρεται πόσα παιδιά εργάζονται στον υπολογιστή, ενώ φαίνεται τα νήπια να δραστηριοποιούνται περισσότερο ατομικά πλην της πρότασης για εργασία σε ομάδες στην επεκτασιμότητα».*

Από τα παραπάνω αναδεικνύεται η σπουδαιότητα ύπαρξης ομάδας ανατροφοδότησης της ποιότητας του σεναρίου, ώστε αυτό να μπορεί να βελτιώνεται συνεχώς και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μαθητών, ενώ ταυτόχρονα θα προάγει και καινοτόμες διαστάσεις στην εκπαιδευτική πρακτική που θα κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών. Επιπρόσθετα η ψηφιακή Πλατφόρμα «Αίσωπος» θα έπρεπε να δίνει στον κάθε εκπαιδευτικό τη δυνατότητα να σχεδιάζει και να δημιουργεί τα δικά του ψηφιακά σενάρια αξιοποιώντας τις διαδραστικές εφαρμογές, καθώς είναι πολύ σημαντικό να υπάρχει ένα συγκεκριμένο πλαίσιο συγγραφής διδακτικών σεναρίων, που θα βοηθά τον εκπαιδευτικό να δημιουργεί σενάρια με μια αρχή, μέση και τέλος, λαμβάνοντας υπόψη του μια σειρά παραμέτρων, ώστε αυτό να ανταποκρίνεται στις δυνατότητες των μαθητών του. Εν τέλει η Πλατφόρμα «Αίσωπος» θα μπορούσε να αποτελέσει μια κοινότητα διαμοιρασμού καλών διδακτικών πρακτικών μεταξύ εκπαιδευτικών, όπου θα μπορεί μέσω της ανατροφοδότησης που θα έχει ο κάθε ένας δημιουργός από συναδέλφους, να βελτιώνει τόσο την παιδαγωγική του πρακτική όσο και τη διδακτική του μεθοδολογία.

Από τον Δεκέμβριο του έτους 2015 κάθε εκπαιδευτικός δύναται να εγγραφεί στην Πλατφόρμα και να σχεδιάσει/δημιουργήσει έως και 10 Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια προς αξιοποίηση στην τάξη του. Τα σενάρια αυτά δεν αναρτώνται στην Πλατφόρμα (δεδομένης της μη αξιολόγησής τους από επιτροπές αξιολογητών), αλλά μπορούν οι εκπαιδευτικοί να τα αξιοποιήσουν απρόσκοπτα σχεδιάζοντας ηλεκτρονικά τα μαθήματα ή τις διδασκαλίες τους. Το ήδη υπάρχον ψηφιακό υλικό, μπορεί να μετασχηματιστεί και να προσαρμοστεί πλήρως στη δομή ψηφιακών διδακτικών σεναρίων, καθώς ο δημιουργός δύναται να αξιοποιήσει τα διαθέσιμα εργαλεία μεμονωμένα και συνδυαστικά, ανάλογα με την φαντασία του, προβαίνοντας σε αντιστοιχίσεις με διδακτικούς στόχους, θεματικές ταξινομίες, φάσεις υλοποίησης κ.α. Η Πλατφόρμα «Αίσωπος», είναι πλήρως συνδεδεμένη με τον Εθνικό Συσσωρευτή

Εκπαιδευτικού Περιεχομένου για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση (Φωτόδεντρο). Επομένως, κάθε ενδιαφερόμενος δύναται να αναζητήσει υλικό για τα Ψηφιακά Διαδραστικά Διδακτικά Σενάρια είτε μέσω της Πλατφόρμας "Αίσωπος" είτε μέσω του Ψηφιακού Σχολείου.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., Μπασαγιάννη Ε., (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί Σχεδιασμοί – Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης*, Αθήνα: Εκδόσεις ΟΕΔΒ

Δίτσιου, Μ., (2005). Ο σχεδιασμός του πλαισίου αξιολόγησης του εκπαιδευτικού προγράμματος – «Περιβαλλοντική Εκπαίδευση στο Δημοτικό σχολείο». Στο Λέκκας, Θ., (επιμ.), (2005), [Πρακτικά 1ου Συνεδρίου Σχολικών Προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης](#), 23-25/9/2005, Ισθμός Κορίνθου, Πανεπιστήμιο Αιγαίου – ΥΠ.Ε.Π.Θ. Ανακτήθηκε στις 6 Φεβρουαρίου 2016 από τη διεύθυνση http://www.kpe.gr/index.php?option=com_content&task=view&id=36&Itemid=82

Ζαγούρα, Χ., Δαγδιλέλη, Β., Κόμη, Β., Κουτσογιάννη, Δ., Κυνηγό, Χ. & Ψύλλο, Δ., (2011). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, Πάτρα: Εκδόσεις ΙΤΥ

Ιντζίδης, Β., Καρατζόλα, Ε., & Κολέζα, Ε., (2013). *Πλαίσιο Σχεδιασμού και Εφαρμογής Καινοτόμων Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων*. Στο Καινοτομία και Σχολική Μονάδα, Δίκτυο Μένων, Αθήνα, σσ. 58 - 63. Ανακτήθηκε στις 15 Οκτωβρίου 2013 από τη διεύθυνση <http://www.innovation.edu.gr>

Καλαθάκη, Μ., (2008). *Κριτήρια Αξιολόγησης Ενός Σχολικού Προγράμματος Περιβαλλοντικής Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης: Ένα Μεθοδολογικό Εργαλείο που Κάνει Πράξη τη Θεωρία*, Ανακτήθηκε στις 6 Φεβρουαρίου 2016 από τη διεύθυνση <http://www.peekpemagazine.gr/article>

Μαυρογιώργος, Γ., (2013). *Σχεδιασμός Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων*. Στο Καινοτομία και Σχολική Μονάδα, Δίκτυο Μένων, Αθήνα, σσ. 54 - 57. Ανακτήθηκε στις 15 Οκτωβρίου 2013 από τη διεύθυνση <http://www.innovation.edu.gr>

Ρούσσου, Μ., (2015). *Ο Ρόλος της Διαδραστικότητας στη Διαμόρφωση της Άτυπης Εκπαιδευτικής Εμπειρίας*. Ανακτήθηκε στις 6 Φεβρουαρίου 2016 από τη διεύθυνση http://www.makebelieve.gr/mr/research/papers/Museology/mroussou_museology04_final.pdf

Talin, (1998). Real Interactivity in Interactive Entertainment. In C. Dodsworth Jr. (Ed.), *Digital illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley, σσ. 151 – 159.

European Commission, (1997). *Evaluation EU Expenditures Programmes*