



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ  
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

## ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ ΜΕ ΤΟ Η5Ρ

Μαρκέλλα Πηλίδου

A.M.: 4112016174

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Επιβλέπων Καθηγητής: Απόστολος Κώστας

Ρόδος, Φεβρουάριος 2021

«Δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι συγγραφέας της πρωτότυπης πτυχιακής εργασίας με τίτλο Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού με το Η5Ρ. Έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης, ότι αυτή η εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά, ειδικά για τη συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία».

## **Περίληψη**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται, αρχικά, την έρευνα σε θέματα που αφορούν την εξέλιξη των ΤΠΕ και των παιδαγωγικών μεθόδων διδασκαλίας, καθώς και το ρόλο που κατέχει η επιστήμη της πληροφορικής στις σύγχρονες θεωρίες μάθησης. Στη συνέχεια, επιχειρείται ο σχεδιασμός εκπαιδευτικού υλικού με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, εστιάζοντας στο ηλεκτρονικό εργαλείο H5P, ένα μέσο δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου. Γίνεται προσπάθεια, δηλαδή, κατασκευής ενός ηλεκτρονικού μαθησιακού περιβάλλοντος για παιδιά δημοτικού σχολείου, όπου σκοπός του είναι να προσελκύσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευόμενων, καλλιεργώντας την ακαδημαϊκή γλωσσική ικανότητα τους, αλλά και να διευκολύνει τον/την εκπαιδευτικό στη μαθησιακή διαδικασία. Εν τέλει, αναφέρονται τα ποικίλα οφέλη της χρήσης των νέων τεχνολογιών αλλά και οι εύκολοι τρόποι διαχείρισης και πρόσβασης σε αυτά από όλους.

## **Λέξεις - Κλειδιά**

μάθηση, εκπαιδευτική τεχνολογία, ΤΠΕ, e-learning, διαδραστικό περιεχόμενο, H5P

## **Abstract**

This dissertation deals firstly with research on issues related to the evolution of ICT and pedagogical teaching methods, as well as the role of computer science in modern learning theories. Then, the design of educational material with the utilization of ICT is attempted, focusing on the electronic tool H5P, a means of creating interactive content. In other words, an effort is made to build an electronic learning environment for primary school children, where its purpose is to attract the interest of learners by cultivating their academic language skills, but also to facilitate the teacher in the learning process. Finally, the various benefits of using new technologies are mentioned, as well as the easy ways to manage and access them by everyone.

## **Keywords**

learning, educational technology, ICT, e-learning, interactive content, H5P

## **Πρόλογος - Ευχαριστίες**

Για την διεκπεραίωση της πτυχιακής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Απόστολο Κώστα για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση του, καθώς και για την προθυμία του και την άμεση ανταπόκριση που έδειξε καθ' όλη τη διάρκεια συγγραφείς της εργασίας.

Επιπλέον, θα ήθελα να ευχαριστήσω τα άτομα από το στενό μου οικογενειακό και φιλικό περιβάλλον που με βοήθησαν και με στήριξαν για την αποπεράτωση της παρούσας εργασίας.

|   |    |
|---|----|
| <b>Περιεχόμενα</b>                                    |    |
| Περίληψη  | 3  |
| Λέξεις - Κλειδιά                                      | 3  |
| Abstract  | 4  |
| Keywords  | 4  |
| Πρόλογος - Ευχαριστίες                                | 5  |
| Κατάλογος Εικόνων - Πινάκων                           | 9  |
| Κατάλογος Ακρωνυμίων                                  | 10 |
| 1. Εισαγωγή   | 11 |
| 1.1. Οριοθέτηση Πεδίου Σκοπός και Στόχοι              | 11 |
| 1.2. Αναμενόμενη Συνεισφορά Εργασίας                  | 12 |
| 1.3. Διάρθρωση Πτυχιακής Εργασίας                     | 12 |
| 2. Θεωρητικό Πλαίσιο                                  | 15 |
| 2.1. Τοποθέτηση Προβλήματος                           | 15 |
| 2.2. Βασικές Έννοιες – Ορισμοί                        | 15 |
| 3. Θεωρίες Μάθησης και ο Ρόλος της Πληροφορικής       | 16 |
| 3.1. Συμπεριφορισμός                                  | 16 |
| 3.2. Γνωστικές Θεωρίες                                | 16 |
| 3.3. Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες                    | 19 |
| 3.4. Πολυμεσική Μάθηση                                | 19 |
| 4. ΤΠΕ και Εκπαιδευτική Τεχνολογία                    | 21 |
| 4.1. Νέα Μέσα και ΤΠΕ                                 | 21 |
| 4.2. Εκπαιδευτική Τεχνολογία                          | 21 |
| 4.2.1. Τεχνολογία και Μέσο                            | 21 |
| 4.2.2. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση                       | 22 |
| 4.2.3. E-learning                                     | 22 |
| 4.3. Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ)              | 23 |
| 5. Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση   | 24 |
| 5.1. Ιστορική Εξέλιξη των ΤΠΕ                         | 24 |
| 6. Η Παιδαγωγική Επάρκεια των Εκπαιδευτικών στα ΤΠΕ   | 27 |
| 7. Λογισμικά Συγγραφής Περιεχομένου (Authoring Tools) | 28 |
| 8. Το Εργαλείο H5P                                    | 29 |
| 8.1. Περιγραφή Ηλεκτρονικού Περιβάλλοντος             | 31 |
| 8.2. Δημιουργία Διαδραστικού Περιεχομένου             | 35 |
| 9. Σχεδιασμός Μαθήματος με H5P                        | 38 |
| 9.1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ                   | 38 |

|  |    |
|--|----|
| 9.1.1. Τίτλος Σεναρίου   | 38 |
| 9.1.2. Δημιουργός/οι Σεναρίου                                    | 38 |
| 9.1.3. Ημερομηνία Δημιουργίας                                    | 38 |
| 9.1.4. Θέμα/Αντικείμενο Διδασκαλίας                              | 38 |
| 9.1.5. Σύντομη Περιγραφή Εκπαιδευτικού Προβλήματος:              | 38 |
| 9.1.6. Καινοτομία/Πρωτοτυπία                                     | 39 |
| 9.1.7. Κοινό που Στοχεύει  | 39 |
| <b>9.2. ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ</b>                                | 39 |
| 9.2.1. Ανάλυση Πεδίου Σχολικής Τάξης                             | 39 |
| 9.2.2. Επιστημονικό Περιεχόμενο (Θέμα)                           | 40 |
| 9.2.3. Ανάλυση και Διερεύνηση Προϋπάρχουσας Γνώσης               | 40 |
| 9.2.4. Μετασχηματισμένο Σχολικό Περιεχόμενο Εργασίας και Μάθησης | 41 |
| <b>9.3. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ</b>                    | 43 |
| 9.3.1. Σκοπός του Σεναρίου                                       | 43 |
| 9.3.2. Στόχοι ως προς το Γνωστικό Αντικείμενο                    | 43 |
| 9.3.3. Στόχοι ως προς το Μιντιακό Γραμματισμό                    | 43 |
| 9.3.4. Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα                        | 44 |
| <b>9.4. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ</b>                                | 44 |
| 9.4.1. Προσέγγιση Διδασκαλίας                                    | 44 |
| 9.4.2. Μορφές Διδασκαλίας  | 45 |
| 9.4.3. Εκπαιδευτικές Τεχνικές και Τεχνικές Σκηνοθεσίας           | 45 |
| 9.4.4. Κοινωνική Οργάνωση της Εργασίας                           | 46 |
| 9.4.5. Πορεία της Διδασκαλίας                                    | 47 |
| 9.4.6. Μέσα και Διδακτική τους Λειτουργία                        | 47 |
| <b>9.5. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ</b>                                    | 48 |
| 9.5.1. Είδος Δραστηριοτήτων                                      | 48 |
| 9.5.2. Πλαίσιο Έναρξης Διδασκαλίας                               | 49 |
| 9.5.3. Δημιουργία Κινήτρων                                       | 49 |
| 9.5.4. Αναλυτική Περιγραφή Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων          | 50 |
| <b>9.6. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ</b>   | 53 |
| 9.6.1. Αξιολόγηση Διδασκόμενων                                   | 53 |
| 9.6.2. Αξιολόγηση Σεναρίου                                       | 54 |
| <b>9.7. ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ</b>                                 | 55 |
| 9.7.1. Υποστηρικτικό Υλικό                                       | 55 |
| 9.7.2. Βιβλιογραφικές Πηγές                                      | 55 |
| 9.7.3. Διαδικτυακές Πηγές  | 55 |

|   |    |
|---|----|
| <b>9.7.4. Οπτικοακουστικές Πηγές</b>          | 56 |
| <b>9.7.5. Προεκτάσεις/Επεκτάσεις Σεναρίου</b> | 56 |
| <b>10. Συμπεράσματα</b>                       | 57 |
| <b>11. Βιβλιογραφικές Αναφορές</b>            | 58 |
| <b>12. Παράρτημα Δεδομένων</b>                | 61 |



## Κατάλογος Εικόνων - Πινάκων

### Εικόνες / Σχήματα

|  |    |
|--|----|
| Εικόνα 3.1 - Σχηματική απεικόνιση της θεωρίας επεξεργασίας πληροφοριών.....              | 16 |
| Εικόνα 4.1 - Τομείς χρήσης του e-learning και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.....         | 22 |
| Εικόνα 8.1 - Εικονικά περιβάλλοντα μάθησης που επίσημα υποστηρίζουν το H5P μέσω LTI..... | 29 |
| Εικόνα 8.2 - Πλατφόρμες που επίσημα υποστηρίζουν το H5P ως plugin.....                   | 29 |
| Εικόνα 8.3 - Επιλογή μετάφρασης στην Ελληνική γλώσσα.....                                | 30 |
| Εικόνα 8.4 - Η αρχική σελίδα του H5P.....  | 30 |
| Εικόνα 8.5 - Περιβάλλον επιλογής διαδραστικού περιεχομένου.....                          | 35 |
| Εικόνα 8.6 - Περιβάλλον διαμόρφωσης ενός διαδραστικού περιεχομένου.....                  | 35 |
| Εικόνα 8.7 - Επιλογές επαναχρησιμοποίησης και ενσωμάτωσης.....                           | 36 |
| Σχήμα 9.1 – Γράφημα σχεδιασμού διδασκαλίας.....  | 43 |

### Πίνακες

|   |    |
|---|----|
| Πίνακας 5.1 - Σύγκριση των γενιών εκπαιδευτικής χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών ..... | 24 |
| Πίνακας 8.1 - Συνοπτική παρουσίαση των τύπων περιεχομένου του H5P .....                   | 31 |
| Πίνακας 9.1 - Πίνακας περιγραφής και σχεδιασμού της διδασκαλίας.....                      | 52 |

## **Κατάλογος Ακρωνυμίων**

ΕΠ : Επαυξημένη Πραγματικότητα

ΣΔΜ : Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης

ΤΠΕ : Τεχνολογίες Πληροφορικής & Επικοινωνίας

ICT : Information and Communication Technology

CMS : Content Management System

H5P : HTML5 Package

HTML5 : Hyper Text Markup Language 5

LMS : Learning Management System

LTI : Learning Tools Interoperability

SaaS : Software as a Service

# 1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας παρατηρούμε την πραγματικότητα γύρω μας να αλλάζει, καθώς η ταχύτερη εξέλιξη της τεχνολογίας έχει καταλήξει να επηρεάζει όλους τους τομείς της ζωής μας. Συνεπώς, ακόμα και ο τομέας της εκπαίδευσης έχει την ανάγκη να προσαρμοστεί στις απαιτήσεις της νέας αυτής πραγματικότητας, χρίζοντας αναγκαία την ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία όλων των βαθμίδων της εκπαίδευσης. Με την εισαγωγή και την αξιοποίηση των ΤΠΕ στα σχολεία, εξαλείφονται οι δασκαλοκεντρικές μέθοδοι διδασκαλίας και έτσι δημιουργούνται νέου τύπου σχολεία, στα οποία ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός και ο/η μαθητής/τρια καλλιεργεί τις δεξιότητες, τις ικανότητες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ανακαλύπτοντας μόνος/η τη γνώση με τη χρήση των νέων τεχνολογιών, λειτουργώντας δηλαδή ως ερευνητής/τρια. Η στάση των περισσότερων εκπαιδευτικών είναι θετική ως προς το ρόλο που μπορούν να κατέχουν οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Παρόλα αυτά αμφιβάλλουν για τις δυνατότητες βελτίωσης της διδασκαλίας και της εκτεταμένη χρήση τους στην τάξη.

## 1.1. Οριοθέτηση Πεδίου Σκοπός και Στόχοι

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η βελτίωση των σχέσεων και των στάσεων των εκπαιδευτικών απέναντι στις ΤΠΕ, μέσω της επισήμανσης των προτερημάτων χρήσης αυτών των μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά και παραθέτοντας χρήσιμα εργαλεία και προτάσεις διδασκαλίας.

Γενικότερος στόχος είναι η σχεδίαση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου που να περιλαμβάνει την αξιοποίηση των ΤΠΕ και να είναι εύχρηστο τόσο από τον/την εκπαιδευτικό, προσφέροντάς του δυνατότητες προσθήκης και τροποποίησης περιεχομένου ανάλογα με τις ανάγκες του, όσο και από τους/τις εκπαιδευόμενους/νες, μεταδίδοντας τους τη νέα γνώση ευχάριστα μέσω της διαδραστικότητας.

## **1.2. Αναμενόμενη Συνεισφορά Εργασίας**

Είναι πολύ σημαντικό οι διδάσκοντες/ουσες να γνωρίζουν και να αξιοποιούν κάθε μέσω που τους προσφέρεται στις διδασκαλίες τους. Γι' αυτό και αναμένεται μέσω της εκπόνησης της παρούσας πτυχιακής εργασίας να δοθούν πληροφορίες, λύσεις και ιδέες, ώστε ακόμη περισσότεροι εκπαιδευτικοί να κάνουν χρήση των νέων τεχνολογικών για το σχεδιασμό των διδασκαλιών τους, βοηθώντας έτσι τους/τις μαθητές/τριες τους να αναπτύξουν και να εξελίξουν όλες τις ικανότητες, τις δεξιότητες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.

## **1.3. Διάρθρωση Πτυχιακής Εργασίας**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία αποτελείται από δώδεκα κεφάλαια τα οποία παρουσιάζονται περιληπτικά παρακάτω:

- Κεφάλαιο 1: Εισαγωγή

Το τρέχον κεφάλαιο, στο οποίο γίνεται σύντομη εισαγωγή παρουσιάζοντας το περίγραμμα που κινείται η πτυχιακή εργασία, εκφράζοντας το σκοπό και τη διάρθρωση της, με στόχο τον προϋδεασμό του/της αναγνώστη/στριας για το περιεχόμενό της.

- Κεφάλαιο 2: Θεωρητικό Πλαίσιο

Το κεφάλαιο που ακολουθεί περιλαμβάνει την παρουσίαση του ζητήματος γύρω από το οποίο επικεντρώνεται η παρούσα πτυχιακή εργασία καθώς και τους ορισμούς μερικών βασικών εννοιών που θα συναντώνται συχνά κατά την ανάγνωση της.

- Κεφάλαιο 3: Θεωρίες Μάθησης και ο Ρόλος της Πληροφορικής

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύονται μερικές από τις πιο σημαντικές θεωρίες μάθησης αλλά και η θέση που κατέχει η επιστήμη της πληροφορικής σε αυτές.

- Κεφάλαιο 4: ΤΠΕ και Εκπαιδευτική Τεχνολογία

Σε αυτό το κεφάλαιο της εργασίας πραγματοποιείται διασαφήνιση των όρων ΤΠΕ και εκπαιδευτικής τεχνολογίας, καθώς και αναλύονται επιμέρους όρων.

- Κεφάλαιο 5: Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η ιστορική εξέλιξη των ΤΠΕ και εξηγούνται οι λόγοι ύπαρξης των νέων τεχνολογιών στον εκπαιδευτικό τομέα.

- Κεφάλαιο 6: Η Παιδαγωγική Επάρκεια των Εκπαιδευτικών στα ΤΠΕ

Επιχειρείται η ανάλυση, σε αυτό το κεφάλαιο, του βαθμού επάρκειας των μιντιακών γνώσεων των εκπαιδευτικών στα σημερινά σχολεία, οι λόγοι αλλά και οι τρόποι βελτιώσεις τους.

- Κεφάλαιο 7: Λογισμικά Συγγραφής Περιεχομένου (Authoring Tools)

Σε αυτό το κεφάλαιο διασαφηνίζεται ο όρο authoring tools και η χρησιμότητα τους.

- Κεφάλαιο 8: Το Εργαλείο H5P

Στο όγδοο κεφάλαιο, παρουσιάζεται το εργαλείο H5P και οι λειτουργίες του.

- Κεφάλαιο 9: Σχεδιασμός Μαθήματος με H5P

Σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάζεται ο σχεδιασμός ενός διδακτικού σεναρίου με τη χρήση του εργαλείου H5P.

- Κεφάλαιο 10: Συμπεράσματα

Στο δέκατο κεφάλαιο αναλύονται τα οφέλη της αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών, και ειδικότερα του εργαλείου H5P, στην εκπαιδευτική διαδικασία.

- Κεφάλαιο 11: Βιβλιογραφικές Αναφορές

Το προτελευταίο κεφάλαιο περιλαμβάνει όλες τις βιβλιογραφικές και διαδικτυακές πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για την συγγραφή αυτής της εργασίας.

- Κεφάλαιο 12: Παράρτημα Δεδομένων

Ακολουθούν τα παραρτήματα της πτυχιακής εργασίας, τα οποία περιέχουν επιπλέον πληροφορίες που σχετίζονται με το διδακτικό σενάριο κεφάλαιο.

## **2. Θεωρητικό Πλαίσιο**

### **2.1. Τοποθέτηση Προβλήματος**

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, επικεντρώνεται στο ζήτημα της αναγκαιότητας εμπλουτισμού των σχολικών μονάδων, και πιο συγκεκριμένα της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με τεχνολογικά μέσα αλλά και την πλήρη αξιοποίηση τους από τους/τις διδάσκοντες/ουσες στις διδασκαλίες τους.

### **2.2. Βασικές Έννοιες – Ορισμοί**

- Μάθηση: Είναι η διαδικασία εμπέδωσης καινούργιων δεδομένων.
- Εκπαιδευτική Τεχνολογία: Είναι η αξιοποίηση των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων ώστε να αντιμετωπιστούν εκπαιδευτικές ανάγκες και προβλήματα.
- ΤΠΕ: Είναι οι τεχνολογίες της πληροφορικής και των επικοινωνιών.
- E-learning: Είναι η Ηλεκτρονική Μάθηση, δηλαδή η χρήση ηλεκτρονικών μέσων στην εκπαίδευση.
- Διαδραστικό Περιεχόμενο: Είναι η δυνατότητα του χρήστη να αλληλεπιδρά με το περιβάλλον της εφαρμογής.
- H5P: Ηλεκτρονικό εργαλείο δημιουργίας και διαμοίρασης διαδραστικού περιεχομένου.

### **3. Θεωρίες Μάθησης και ο Ρόλος της Πληροφορικής**

Είναι κοινώς αποδεκτό ότι η επαφή των μαθητών/τριών με εμπράγματα εμπειρίες, οι πρακτικές ασκήσεις αλλά και η ανάληψη ενεργών ρόλων από αυτούς στην εκπαιδευτική διαδικασία, βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των ήδη υπάρχων αλλά και των νέων γνώσεων, δεξιοτήτων και συμπεριφορών που θα λάβουν (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).

#### **3.1. Συμπεριφορισμός**

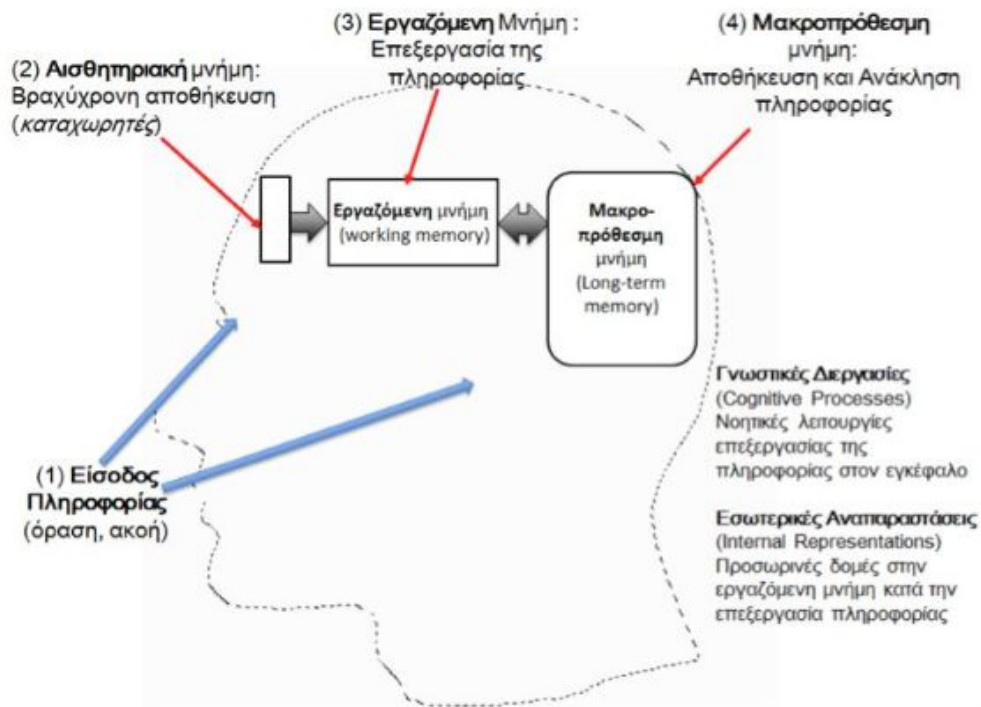
Η συμπεριφοριστική (behaviorism) θεωρία μάθησης εστιάζει στη τροποποίηση της συμπεριφοράς των μαθητών/τριών. Η διδασκαλία οργανώνεται γραμμικά, υπάρχει διδακτικός σχεδιασμός και εφαρμόζεται η μέθοδος πολλαπλών επιλογών. Η δόμηση της ύλης γίνεται σε μικρότερες ενότητες και εξελίσσεται ανάλογα με τους ρυθμούς των μαθητών/τριών, καθώς η αποτυχία συνεπάγεται την επανάληψη της διδακτέας ύλης μέχρι να κατακτηθεί πλήρως. Παρέχονται ακολουθίες βημάτων, τα οποία οι μαθητές/τριες καλούνται να εκτελέσουν ώστε να οδηγηθούν στη νέα γνώση. Σημαντικός κρίνεται ο ρόλος του/της διδάσκοντα καθώς είναι αυτός/ή που θα θέτει τους διδακτικούς στόχους και θα οδηγεί τους/τις μαθητές/τριες προς την επιθυμητή συμπεριφορά μέσω επιβραβεύσεων και τιμωριών. Επιπλέον, εδώ τονίζεται η αντικειμενικότητα στη μάθηση (Οικονόμου).

#### **3.2. Γνωστικές Θεωρίες**

Οι γνωστικές θεωρίες (cognitive theories) μάθησης περιλαμβάνουν τη θεωρία επεξεργασία πληροφοριών, το δομικό εποικοδομισμός, τον κονστρακτιονισμό, την ανακαλυπτική μάθηση καθώς και τον συνδεσιασμό.

Η θεωρία επεξεργασίας πληροφοριών (information processing theory) παρομοιάζει τις λειτουργίες ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή με αυτές των ανθρώπινων εγκεφαλικών λειτουργιών (βλ. Εικόνα 3.1) (Δημητριάδης, 2015).





Εικόνα 3.1. Σχηματική απεικόνιση της θεωρίας επεξεργασίας πληροφοριών (Δημητριάδης, 2015).

Για το δομικό εποικοδομισμό ή αλλιώς κονστρουκτιβισμό (constructivism), όπως υποστηρίζει και ο Piaget, η γνώση αντιμετωπίζεται ως το αποτέλεσμα μιας ενεργού διαδικασίας όπου οι μαθητές/τριες οδηγούνται στην βέλτιστη αντίληψη του κόσμου που τους/τις περιβάλλει. Ο καθένας μας κατασκευάζει νοητικά πρότυπα με βάση τις προγενέστερες γνώσεις, τις νοητικές δομές αλλά και τις προϋπάρχουσες πεποιθήσεις, ώστε να κατανοήσει τις εμπειρίες του. Η μάθηση βοηθάει ώστε να ρυθμιστούν τα νοητικά αυτά πρότυπα για να αφομοιωθούν οι νέες εμπειρίες (Οικονόμου · Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).

Χαρακτηριστικό αυτής της προσέγγισης είναι ότι το μαθησιακό περιεχόμενο δεν ορίζεται από πριν αλλά οι ίδιοι/ες μαθητές/τριες το κατασκευάζουν. Δηλαδή μόνοι τους ανακαλύπτουν το πρόβλημα και την επίλυση του μέσω των εμπειριών και των προγενέστερων γνώσεων τους. Συνεπώς απαιτείται ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών, καθώς ενθαρρύνεται και η επικοινωνία μεταξύ τους. Ο/Η εκπαιδευτικός εδώ κατέχει βοηθητικό ρόλο στη μαθησιακή διδασκαλία, ωθώντας τους/τις μαθητές/τριες να ανακαλύψουν μόνοι τους τη νέα γνώση. Επιπλέον, η

αξιολόγηση πραγματοποιείται από τον/την εκπαιδευτικό (ετεροαξιολόγηση) αλλά και από τον/την ίδιο/α μαθητή/τρια (αυτοαξιολόγηση) (Οικονόμου).

Παίρνοντας πληροφορίες τόσο από τον Piaget όσο και από τον Vygotsky, ο Seymour Papert (1928-2016), ιδρυτικό μέλος του εργαστηρίου MIT Media Lab, ανέπτυξε την έννοια του κονστρακτιονισμού. Βασισμένος στον κονστρουκτιβισμό του Piaget, ο κονστρακτιονισμός δίνει έμφαση στην ενεργό συμμετοχή των νέων στην κατασκευή της δικής τους μάθησης (Sabelli, 2008).

Ο Bruner, από την άλλη, ήταν αυτός που εισήγαγε και ανέπτυξε το μοντέλο της ανακαλυπτικής μάθησης (Discovery learning), βάση του οποίου ο/η μαθητής/τρια οικοδομεί τη γνώση του/της, μέσω της διερεύνησης του περιβάλλοντος του/της, με την αξιοποίηση συνήθως λογισμικών τύπου προσομοίωσης, μικρόκοσμου ή μοντελοποίησης, καταλήγοντας σε κάποια συμπεράσματα. Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού εδώ είναι να καλλιεργεί την περιέργεια, να ενθαρρύνει, να κατευθύνει και να κατασκευάζει προβληματικές συνθήκες, και όχι να παρέχει έτοιμη τη γνώση, έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να ανακαλύπτουν μόνοι/ες τους την νέα γνώση. Επιπλέον, τα προβλήματα που θα θέτει θα πρέπει να είναι ανάλογα των δεξιοτήτων και ικανοτήτων των μαθητών/τριών (Βαβίτσας, 2017 · Bruner, 1961).

Οι Maturana και Varela διατύπωσαν θεωρίες σχετικά με το νευρικό σύστημα και την ανάπτυξη της γνώσης. Ο συνδεσιασμός είναι μια θεωρία η οποία βασίζεται στο άτομο, καθώς η προσωπική γνώση του καθενός διαχέεται σε ένα δίκτυο πληροφοριών και μπορεί να αποθηκευτεί σε διάφορες ψηφιακές μορφές, τροφοδοτώντας οργανώσεις και εκπαιδευτικά ιδρύματα τα οποία στη συνέχεια παρέχουν αυτή τη γνώση σε εμάς. Σε αυτή τη θεωρία μάθησης αναπτύσσεται η ικανότητα των μαθητών/τριών να αναζητούν τη γνώση (πληροφορίες) και έπειτα να επιλέγουν κριτικά αυτές που χρειάζονται (Αθανασιάδης & Μαντζαρίδου, 2013 · Mingers, 1991).

### **3.3. Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες**

Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης περιλαμβάνουν τον κοινωνικό επικοδομισμός, τη θεωρία του Vygotsky, τη θεωρία της δραστηριότητας, την εγκαθιδρυμένη νόηση και την κατανεμημένη νόηση.

Οι θεωρίες αυτές βασίζονται στο ότι οι συνθήκες που επικρατούν στην κοινωνία μας και το πολιτισμικό περιβάλλον που περιβάλλει τον/την μαθητή/τρια, είναι αυτά που ορίζουν τον τρόπο με τον οποίο θα προσεγγίσει τη γνώση. Βασική ιδέα των θεωριών αυτών είναι η ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης. Αυτή η ζώνη είναι ο “χώρος” όπου πραγματοποιείται η μάθηση, είναι δηλαδή η διαφορά μεταξύ των δυνατοτήτων του/της μαθητή/τριας όταν εργάζεται μόνος/η του/της και του τι μπορεί να επιτύχει όταν εργάζεται με κάποιους οι οποίοι κατέχουν περισσότερες γνώσεις από τον/την ίδιο/α. Παρατηρείται λοιπόν ότι ο/η μαθητής/τρια μαθαίνει καλύτερα όταν αλληλεπιδρά με άλλα άτομα και εργάζεται μαζί τους σε ένα κοινό αντικείμενο, έχοντας πάντα και την καθοδήγηση του/της δασκάλου/ας του/της. Οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες περιλαμβάνουν και τις θεωρίες της δραστηριότητας, της εγκαθιδρυμένης μάθησης και της κατανεμημένης γνώσης. Επιπλέον, παρέχουν τη δυνατότητα αξιοποίησης του Web 2.0 και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Σε αυτές τις θεωρίες υιοθετείται η συνεργατική μέθοδος διδασκαλίας, όπου οι μαθητές/τριες αποκτούν τη νέα γνώση μέσω της αλληλεπίδρασης με τους/τις συμμαθητές/τριες του/της (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011 · Επιμορφωτικό υλικό, 2013).

### **3.4. Πολυμεσική Μάθηση**

Η πολυμεσική μάθηση (multimedia learning) είναι μια ακόμα γνωσιακή θεωρία μάθησης. Με τον όρο αυτόν αναφερόμαστε σε συνθήκες όπου οι μαθητές/τριες προσλαμβάνουν και επεξεργάζονται πληροφορίες μέσα από αναπαραστάσεις που χρησιμοποιούν πολλαπλούς κώδικες και τροπικότητες. Σημαντικότερη θεωρείται η πολυτροπικότητα που παρέχουν τα εξωτερικά ερεθίσματα και το πως αυτά θα επεξεργαστούν νοητικά από τον δέκτη, δηλαδή μαθητή/τρια, και όχι απαραίτητα κάνοντας χρήση της τεχνολογίας των πολυμέσων. Δεν θα πρέπει να συγχέεται η

πολυμεσική μάθηση με τη μάθηση μέσω πολυμέσων, καθώς η τελευταία αναφέρεται στη χρήση των πολυμέσων ως απλό υποστηρικτικό υλικό για τη διεξαγωγή του μαθήματος από τον/την διδάσκοντα (Δημητριάδης, 2015).

## **4. ΤΠΕ και Εκπαιδευτική Τεχνολογία**

### **4.1. Νέα Μέσα και ΤΠΕ**

Στα τέλη του 1970, εμφανίστηκε ο όρος «Νέα Μέσα» και αναφερόταν στα τότε Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης και Αποθήκευσης, τα οποία μπορούσαν να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση (Σοφός, Κώστας & Παράσχου, 2015).

Ένα υποσύνολο των Νέων Μέσων, αποτελεί ο γνωστός στα ελληνικά όρος «ΤΠΕ», δηλαδή Τεχνολογίες Πληροφορικής & Επικοινωνιών (ICT – Information and Communication Technologies), ο οποίος αναφέρετε στο σύνολο των τεχνολογιών που εστιάζουν στη διαχείριση των πληροφοριών αλλά και στη μετάδοση τους. Επιπλέον, σχετίζεται με την εξέλιξη του Διαδικτύου, τις σχέσεις ανθρώπου-υπολογιστή, τα πολυμέσα και τα υπερμέσα. Στον τομέα της εκπαίδευσης οι ΤΠΕ στοχεύουν στο υψηλότερο μαθησιακό επίπεδο και στη βελτίωση των μαθησιακών εμπειριών των μαθητών/τριών (Δημητριάδης, 2015).

### **4.2. Εκπαιδευτική Τεχνολογία**

Ως εκπαιδευτική τεχνολογία (educational technology ή instructional technology) ορίζεται η μελέτη και η πρακτική της διαμεσολαβητικής μάθησης καθώς και η εξέλιξη της μέσω της δημιουργίας, χρήσης, διαχείρισης κατάλληλων τεχνολογικών διαδικασιών και πόρων.

#### **4.2.1. Τεχνολογία και Μέσο**

Οι τρόποι με τους οποίους η τεχνολογία διαμεσολαβεί το μέσο διακρίνονται με βάση:

- Αν η τεχνολογία επιτρέπει μονόδρομη (broadcast) ή αμφίδρομη (two-way) επικοινωνία.

Με την μονόδρομη επικοινωνία όλοι οι εκπαιδευόμενοι/ες έχουν κοινά πρότυπα παροχής της εκπαίδευσης χωρίς τη φυσική παρουσία του/της εκπαιδευτή/τριας, αλλά χωρίς να υπάρχει διάδραση και επικοινωνία μεταξύ τους, σε αντίθεση με την

αμφίδρομη επικοινωνία η οποία παρέχει αυτή τη δυνατότητα και εξασφαλίζει έτσι τη διάδραση και τη συνεργατικότητα.

- Αν η τεχνολογία ασύγχρονη ή σύγχρονη επικοινωνία.

Η σύγχρονη επικοινωνία απαιτεί την παρουσία των μελών που παίρνουν μέρος στην μαθησιακή διαδικασία και επιτρέπει τη διάδραση αυτών σε πραγματικό χρόνο, σε αντίθεση με την ασύγχρονη η οποία δεν θέτει χωρο-χρονικούς περιορισμούς

#### **4.2.2. Εξ αποστάσεως εκπαίδευση**

Εξ αποστάσεως ορίζεται η εκπαίδευση η οποία διατίθεται μέσω εκπαιδευτικού υλικού, όπως άρθρα, εκπαιδευτικοί οδηγοί και συμπληρωματικό υλικό, και ο/η εκπαιδευτής χωρίζεται χώρο-(και/ή) χρονικά από τους/τις εκπαιδευόμενους/μενες. Οι τρόποι εφαρμογής της εξ αποστάσεως εκπαίδευση ποικίλλουν και εκτείνονται από την εκπαίδευση δι' αλληλογραφίας έως και τη πολυμεσική εκπαίδευση μέσω διαδικτύου.

#### **4.2.3. E-learning**

Στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής τεχνολογίας εντάσσεται και το e-learning ή αλλιώς ηλεκτρονική μάθηση. Ως ηλεκτρονική μάθηση ορίζεται η χρήση ηλεκτρονικών μέσων (όπως κασέτες βίντεο, ήχου, τηλεόραση, CD-ROM, flash drives), εκπαιδευτικών τεχνολογιών (όπως κείμενα, εικόνες, βίντεο, ήχοι, animation) καθώς και τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση. Η ηλεκτρονική μάθηση κάνει χρήση οποιαδήποτε μορφή ηλεκτρονικών ή διαδραστικών μέσων. Αυτού του τύπου η μάθηση μπορεί να διεξαχθεί τόσο μέσα όσο και έξω από την τάξη, να είναι ασύγχρονη ή σύγχρονη καθώς και να αυτό-καθοδηγούμενη (self-directed) ή καθοδηγούμενη από τον/την εκπαιδευτικό (instructor-led). Επιπλέον, είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση αλλά και υποστηρικτικά στη δια ζώσης διδασκαλία (Cedefop, 2014).



Εικόνα 4.1. Τομείς χρήσης του *e-learning* και της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης.

### 4.3. Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (ΣΔΜ)

Τα Συστήματα Διαχείρισης Μάθησης (LMS – Learning Management System) είναι ασφαλή διαδικτυακά περιβάλλοντα που ως μια ενιαία υπηρεσία παρέχουν περιεχόμενο, επικοινωνία, αξιολόγηση και διαχείριση. Ουσιαστικά είναι web-based λογισμικά, όπου με τη διεπιφάνεια χρήσης φυλλομετρητών επιτυγχάνουν την ανταλλαγή πληροφοριών με κάποια βάση δεδομένων που περιλαμβάνει πληροφορίες για χρήστες, μαθήματα και περιεχόμενο (Κώστας, 2020).

## **5. Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση**

Η ταχύτατη ανάπτυξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχει οδηγήσει σε μια νέα πραγματικότητα όλους τους τομείς της ζωής μας. Η εισαγωγή και αξιοποίηση των ΤΠΕ στο σχολείο έχει επιφέρει σημαντικές μεταβολές στο εκπαιδευτικό σύστημα.

Το παραδοσιακό σχολείο, όπου ο/η εκπαιδευτικός ήταν αυτός/ή που κατείχε τη γνώση και τη μετέδιδε στους/στις μαθητές/τριες, μετατράπηκε σε ένα άλλου τύπου σχολείο, όπου τώρα ο/η εκπαιδευτικός έχει μόνο καθοδηγητικό και συμβουλευτικό ρόλο και οι μαθητές/τριες αποκτούν τη καινούργια γνώση μέσω των νέων τεχνολογιών, λειτουργώντας ως ερευνητές και καλλιεργώντας έτσι τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους.

Το σχολείο οφείλει να είναι να παρακολουθεί τις εξελίξεις και να προσαρμόζεται σε αυτές. Για να επιτευχθεί όμως αυτό, είναι αναγκαία η υποστήριξη από όλους τους φορείς, έτσι ώστε οι ΤΠΕ να αξιοποιηθούν με τον πιο κατάλληλο τρόπο και να φέρουν τη βελτίωση στην εκπαιδευτική διαδικασία.

### **5.1. Ιστορική Εξέλιξη των ΤΠΕ**

Η ιστορική πορεία εξέλιξης των ΤΠΕ χωρίζεται σε τέσσερις περιόδους. Οι ΤΠΕ, όπως τις γνωρίζουμε στις μέρες μας, ανήκουν στην τέταρτη φάση αυτής της εξελικτικής πορείας, η οποία ορίζεται από το 1940 έως και σήμερα.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, από την αρχή, θεωρούνταν ένα χρήσιμο διδακτικό εργαλείο. Η αξιοποίησή τους στον τομέα της εκπαίδευσης διακρίνεται σε τέσσερις γενιές. Οι πρώτες απόπειρες χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών ως εκπαιδευτικό μέσο στηρίχθηκαν σε αντιλήψεις της συμπεριφοριστικής θεωρίας μάθησης και έδιναν έμφαση στο περιεχόμενο. Αντιθέτως, στη δεύτερη γενιά εκπαιδευτικής χρήσης τους, έγινε αντιληπτό ότι ο τρόπος επεξεργασίας των πληροφοριών από τους/τις μαθητές/τριες ίσως είναι σημαντικότερος ακόμη και από την ίδια την πληροφορία. Γι' αυτό και δόθηκε μεγαλύτερη βαρύτητα στον τρόπο προβολής του περιεχομένου. Εδώ υιοθετούνται αρχές των γνωστικών θεωριών μάθησης (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).



Η τρίτη γενιά βασίστηκε στις αρχές του δομητισμού και σημαντική ήταν η μεταστροφή στον σχεδιασμό εφαρμογών, δηλαδή στην αλληλεπίδραση με την πληροφορία. Σε σχέση με τις δυο προηγούμενες γενιές αυτή είναι που βρίσκεται πιο κοντά ώστε να ικανοποιεί και τις τρεις αρχές μάθησης, αλλά η αρχή της απροσδιοριστίας δεν υλοποιείται εντελώς λόγω των αντιρρήσεων στον πλήρη «ανοικτό» σχεδιασμό. Μέχρι στιγμής οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές δεν μπορούν να προσφέρουν στους/στις μαθητές/τριες καμία εμπειρία «πρώτου προσώπου», η οποία θεωρείται ιδιαίτερα σημαντική για την εκπαίδευση. Για να πραγματοποιηθεί αυτό θα πρέπει να μην υπάρχουν σύμβολα, δηλαδή οι παραδοσιακές συσκευές και να μην είναι προσχεδιασμένες οι αλληλεπιδράσεις, δηλαδή να είναι δυνατή η κάθε είδους αλληλεπίδραση του χρήστη με τον υπολογιστή. Περιβάλλοντα σαν και αυτά υπάρχουν και ανήκουν στον τομέα της Επαυξημένης Πραγματικότητας, όπου μόνο εκεί μπορούν να ικανοποιηθούν και οι τρεις αρχές μάθησης, διότι επιτυγχάνεται η κοινωνική αλληλεπίδραση, οι εμπειρίες γίνονται πιο άμεσες σε ατομικό επίπεδο και δεν έχει προκαθορισμένα αποτελέσματα. Η τέταρτη γενιά είναι αυτή η οποία περιλαμβάνει τις εφαρμογές της Ε.Π. και εδώ ικανοποιούνται οι βασικές αρχές του δομητισμού (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).

|                                   | 1 <sup>η</sup> Γενιά | 2 <sup>η</sup> Γενιά | 3 <sup>η</sup> Γενιά | 4 <sup>η</sup> Γενιά               |
|-----------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------------------------------|
| <b>Θεωρητικό Υπόβαθρο</b>         | Συμπεριφορισμός      | Γνωστικές Θεωρίες    | Δομητισμός           | Δομητισμός                         |
| <b>Ρόλος Μαθητή</b>               | Παθητικός            | Ενεργός              |                      |                                    |
| <b>Έμφαση</b>                     | Περιεχόμενο          | Αλληλεπίδραση        | Αλληλεπίδραση        | Αλληλεπίδραση, ανοιχτός σχεδιασμός |
| <b>Εμπειρίες Πρώτου Προσώπου</b>  | Όχι                  | Όχι                  | Όχι                  | Ναι                                |
| <b>Εμπειρίες Τρίτου Προσώπου</b>  | Ναι                  | Ναι                  | Ναι                  | Ναι                                |
| <b>Χρήση Συμβόλων</b>             | Ναι                  | Ναι                  | Ναι                  | Όχι                                |
| <b>Μάθηση Ατομικό Φαινόμενο</b>   | Όχι                  | Ναι                  | Ναι                  | Ναι                                |
| <b>Μάθηση Κοινωνικό Φαινόμενο</b> | Όχι                  | Όχι                  | Ναι                  | Ναι                                |

| <b>Αρχή<br/>Απροσδιοριστία<br/>ς</b> | Όχι                                   | Όχι   | Όχι | Ναι                        |
|--------------------------------------|---------------------------------------|---|-----|----------------------------|
| <b>Ενδεικτικές<br/>Εφαρμογές Η/Υ</b> | Κείμενα,<br>εκπαιδευτικά<br>παιχνίδια | Πολυμέσα, υπερμέσα,<br>εκπαιδευτικά παιχνίδια |     | Εικονική<br>πραγματικότητα |

*Πίνακας 5.1. Σύγκριση των γενιών εκπαιδευτικής χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών (Φωκίδης & Τσολακίδης, 2011).*

## **6. Η Παιδαγωγική Επάρκεια των Εκπαιδευτικών στα ΤΠΕ**

Στις μέρες μας οι εκπαιδευτικοί έχουν στη διάθεση τους όλα τα εκπαιδευτικά εργαλεία και λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά στη διδασκαλία τους.

Στα περισσότερα εκπαιδευτικά συστήματα του κόσμου σήμερα, δίνεται μεγάλη έμφαση στην ενσωμάτωση των τεχνολογικών μέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία. Για αυτόν τον λόγο, στην Ελλάδα, έχουν σχεδιαστεί πολλά προγράμματα με σκοπό την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών, όπως το «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των ΤΠΕ στη Διδακτική Πράξη» κατά την χρονική περίοδο 2007-2013. Εκτός από τα επιμορφωτικά προγράμματα, οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν και κάποιο εξ αποστάσεως πρόγραμμα για την επιμόρφωση τους, καθώς αυτά τους παρέχουν χωροχρονική ευελιξία. Τα περισσότερα από αυτά τα προγράμματα κατάρτισης έχουν ως στόχο τη βελτίωση των ικανοτήτων χρήσης των νέων τεχνολογιών, αλλά και την ενθάρρυνση της θετικής σχέσης των εκπαιδευτικών με τις ΤΠΕ.

Οι εκπαιδευτικοί, τόσο της Πρωτοβάθμιας όσο και της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης, έχει αποδειχθεί ερευνητικά, ότι αναγνωρίζουν τη χρησιμότητα των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία και επιδιώκουν την επιμόρφωση τους σε αυτόν τον τομέα, παρόλα αυτά είναι επιφυλακτικοί στη συνεχή χρήση αυτών στη διδασκαλία και αργούν να προσαρμοστούν στη χρήση των ΤΠΕ μέσα στην τάξη.

Τις περισσότερες φορές το άγχος το οποίο διακατέχει τους/τις εκπαιδευτικούς οφείλεται στις μειωμένες δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού που έχουν. Υπάρχουν όμως και αυτοί που αισθάνονται στρες και άγχος παρότι γνωρίζουν να χειρίζονται τους Η/Υ, λόγω της έλλειψης εμπιστοσύνης στις προσωπικές τεχνολογικές γνώσεις και δεξιότητες.

Παρά την ολοένα και αυξανόμενη διαθεσιμότητα των Η/Υ στα σχολεία, τις περισσότερες φορές οι εκπαιδευτικοί συνεχίζουν να χρησιμοποιούν τις ΤΠΕ με κλασικό τρόπο (για παράδειγμα, για αναζήτηση πληροφοριών από το διαδίκτυο ή για τη δημιουργία διαγωνισμάτων) παρά ως εργαλείο εκμάθησης που βοηθάει στην ενεργό μάθηση των μαθητών/τριών (Τάσση, 2014).

## **7. Λογισμικά Συγγραφής Περιεχομένου (Authoring Tools)**

Τα λογισμικά συγγραφής περιεχομένου (authoring tools) είναι λογισμικά προγράμματα που επιτρέπουν στους χρήστες τους να δημιουργήσουν μαθησιακό περιεχόμενο χρησιμοποιώντας κείμενο, μέσα και αλληλεπιδράσεις. Τέτοιο περιεχόμενο αναπτύχθηκε κυρίως για να χρησιμοποιηθεί σε LMS και μπορεί να αποθηκευτεί σε διάφορες μορφές. Λειτουργούν είτε αυτόνομα εγκατεστημένα στον Η/Υ είτε διαδικτυακά ως Υπολογιστικές Υπηρεσίες Νέφους (Cloud Computing).

Ο χρήστης δεν χρειάζεται να γνωρίζει καμία τεχνική προγραμματισμού για να χρησιμοποιήσει το λογισμικό. Τα λογισμικά συγγραφής περιεχομένου είναι προγραμματισμένα από πριν, προσφέροντας στον χρήστη τη δυνατότητα δημιουργίας περιεχομένου συνδυάζοντας μεταξύ τους διάφορα μέσα, όπως κείμενα, γραφήματα, ήχους, εικόνες και πολλά άλλα, ώστε να κατασκευαστούν υπερκείμενες ή πολυμεσικές εκπαιδευτικές εφαρμογές. Παρουσιάσεις και ηλεκτρονικά μαθήματα (Valamis).

Τα εργαλεία συγγραφής εκπαιδευτικού υλικού (e-learning authoring tools) που έχουν αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια είναι πολλά και διαφέρουν με βάση τα λειτουργικά χαρακτηριστικά, τις δυνατότητες αλλά και το κόστος απόκτησης και χρήσης τους.

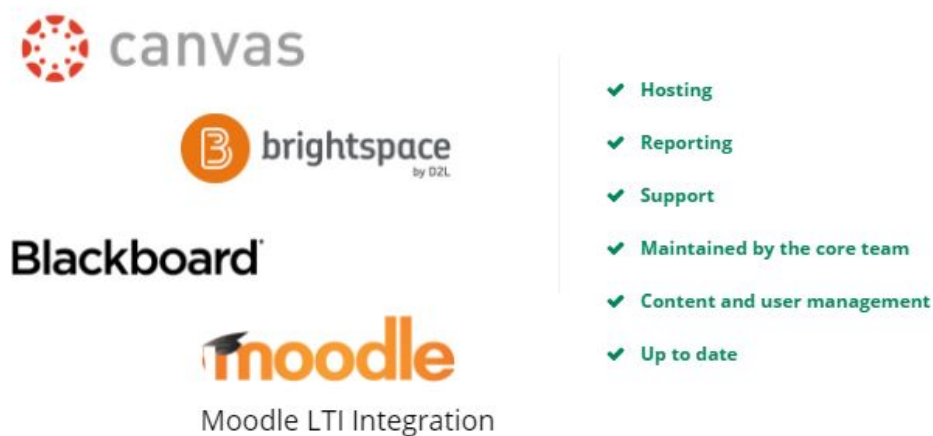
## 8. Το Εργαλείο H5P

Το H5P είναι ένα ελεύθερο λογισμικό ανοιχτού κώδικα, σχεδιασμένο ως συνεργατικό πλαίσιο περιεχομένου (Content Collaboration Framework) το οποίο βασίζεται στη γλώσσα προγραμματισμού JavaScript. Η ονομασία H5P είναι η συντομογραφία για το HTML5 Package. Δημοσιεύτηκε για πρώτη φορά στις 25 Ιανουαρίου του 2013 για την ηλεκτρονική πλατφόρμα Drupal, από την εταιρεία Joubel (Wikipedia).

Η Joubel, μια εταιρία συνιδρυτής από τις εταιρίες ανοικτού κώδικα Amendos AS και Cerpus AS, είναι η κινητήριος δύναμη πίσω από το H5P, με μια συνεχώς αναπτυσσόμενη ομάδα μηχανικών. Η ομάδα αυτή ονομάζεται «The H5P Core Team», βρίσκεται στο Τρόμσο της Νορβηγίας, και έχει μεγάλη εμπειρία στην ανακάλυψη και το σχεδιασμό ανοιχτού κώδικα εκπαιδευτικής τεχνολογίας.

Στόχος του H5P είναι να δώσει τη δυνατότητα σε όλους εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσουν, να μοιραστούν και να επαναχρησιμοποιήσουν διαδραστικό περιεχόμενο, όπως διαδραστικά βίντεο, παρουσιάσεις, χρονοδιαγράμματα, κουίζ και πολλά άλλα, στο H5P.org. Σήμερα περισσότεροι από 17.000 ιστότοποι χρησιμοποιούν το H5P. Το H5P διατίθεται ως plugin στα περισσότερα εκπαιδευτικά LMS και στην πλειοψηφία των πλατφόρμων CMS, αντιπροσωπεύοντας έτσι πάνω από το 63% του μεριδίου της αγοράς και πάνω από 75 εκατομμύρια ιστοσελίδες. Μερικές πλατφόρμες που επίσημα υποστηρίζουν το εργαλείο H5P είναι το Canvas, το Blackboard, το Brightspace, το Moodle, το WordPress, το Drupal, το Tiki, το Totara και το Netex.

Υπάρχουν τρεις τύποι ενσωμάτωσης του H5P. Ο πρώτος τύπος είναι ο άμεσος σύνδεσμος ή η ενσωμάτωση από το H5P. Σε αυτόν δεν απαιτείται LMS, μπορεί να δημιουργηθεί και να αποθηκευτεί το περιεχόμενο κατευθείαν στο H5P.com και στη συνέχεια να ενσωματωθεί το περιεχόμενο αυτό σε οποιαδήποτε σελίδα ή μέσω ενός απευθείας συνδέσμου να αποκτήσουν πρόσβαση και άλλοι σε αυτό. Ο δεύτερος τύπος είναι το H5P μέσω LTI. Το H5P.com είναι μια λύση SaaS, η οποία, μεταξύ άλλων χαρακτηριστικών, παρέχει ενσωμάτωση LTI σε υπάρχοντα συστήματα δημοσίευσης.



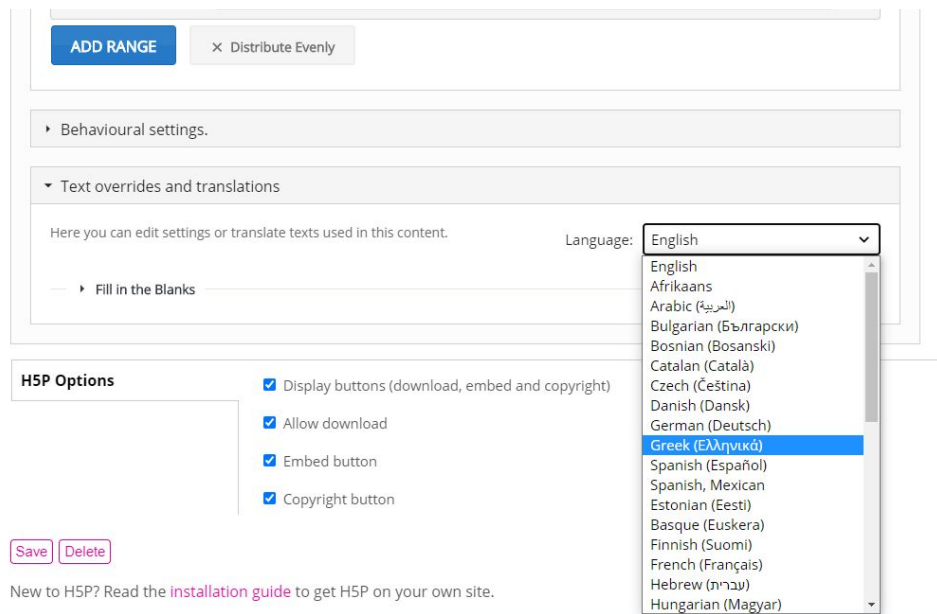
Εικόνα 8.1. Εικονικά περιβάλλοντα μάθησης που επίσημα υποστηρίζουν το H5P μέσω LTI.

Ο τρίτος τύπος είναι τα H5P Plugins. Η κύρια ομάδα του H5P έχει ανακαλύψει plugins για το Drupal, το WordPress και το Moodle. Υπάρχουν επίσης και άλλες πλατφόρμες που υποστηρίζουν το H5P, όπου τα plugins δημιουργήθηκαν από μέλη της ομάδας τους.



Εικόνα 8.2. Πλατφόρμες που επίσημα υποστηρίζουν το H5P ως plugin.

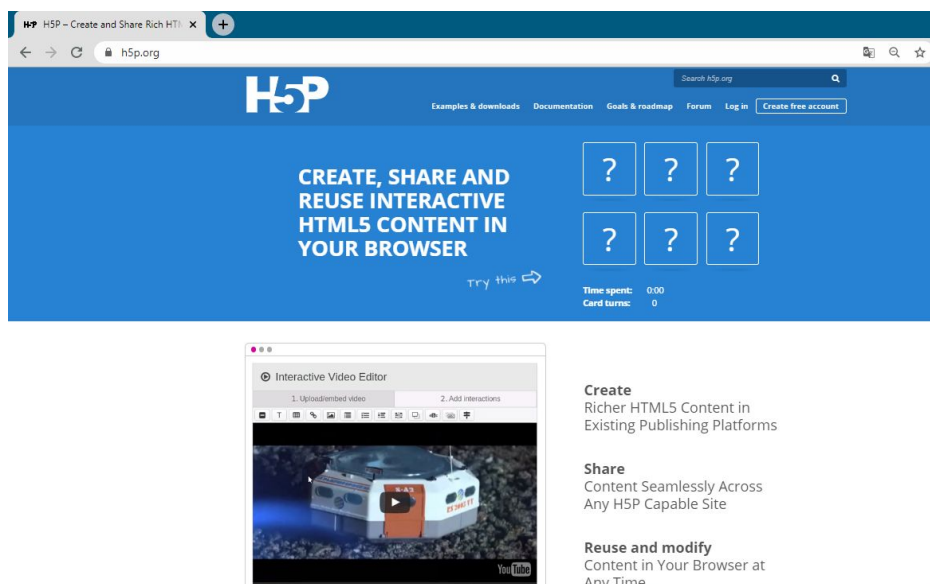
Αξίζει να σημειωθεί ότι πρόσφατα έχει προστεθεί και Ελληνική μετάφραση του εργαλείου (βλ. Εικόνα 8.3), καθώς και ότι η Ψηφιακή Εκπαιδευτική Πλατφόρμα e-me του Ελληνικού Υπουργείου Παιδείας και Θρησκευμάτων, έχει ενσωματώσει το H5P μέσω της εφαρμογής “e-me content”, η οποία ενημερώνεται συνεχώς (Σπύρου, 2020).



Εικόνα 8.3. Επιλογή μετάφρασης στην Ελληνική γλώσσα.

## 8.1. Περιγραφή Ηλεκτρονικού Περιβάλλοντος

Ο κύριος ιστότοπος που υποστηρίζει το H5P είναι το H5P.org. Εκεί, ο ενδιαφερόμενος, μπορεί να δοκιμάσει το H5P. Ένα παιχνίδι μνήμης, καθώς και ένα σύντομο βίντεο, στο οποίο παρουσιάζετε όλη η διαδικασία δημιουργίας ενός διαδραστικού βίντεο, είναι αυτά που θα αντικρίσει πρώτα ο ενδιαφερόμενος όταν συνδεθεί στον ιστότοπο (βλ. Εικόνα 8.4).



Εικόνα 8.4. Η αρχική σελίδα του H5P.



Επιλέγοντας την πρώτη καρτέλα στην αρχική σελίδα του H5P, «Examples and Downloads», μπορεί να εξερευνήσει όλους τους τύπους διαδραστικού περιεχομένου που παρέχει το H5P και να δει παραδείγματα για το πως λειτουργεί καθένα από αυτά. Αυτή τη στιγμή είναι διαθέσιμοι 44 διαφορετικοί τύποι διαδραστικού περιεχομένου, οι οποίοι συνεχώς αυξάνονται, και δημιουργούνται τόσο από την κύρια ομάδα του H5P, όσο και από τους ίδιους τους χρήστες αυτού του εργαλείου. Τα περισσότερα από αυτά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση. Παρακάτω παρατίθεται ένας πίνακας με μια σύντομη περιγραφή για κάθε ένα από αυτά (βλ. Πίνακα 8.1).

| ΤΥΠΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ   | ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ                                      | ΤΥΠΟΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ   | ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ                         |
|--|---|--|------------------------------------|
| <br>Accordion         | Στοιβάδες καρτελών οι οποίες επεκτείνονται.     | <br>Agamotto             | Εικόνες που εναλλάσσονται.         |
| <br>Arithmetic Quiz | Χρονομετρούμεν ο αριθμητικό τεστ.               | <br>Audio Recorder     | Πραγματοποίηση ηχογράφησης.        |
| <br>Chart           | Γραφήματα τύπου pie και bar.                    | <br>Collage            | Κολλάζ με πολλές εικόνες.          |
| <br>Column          | Τύποι περιεχομένου του H5P με στοίχιση κολώνας. | <br>Dialog Cards       | Σετ καρτών που αναποδογυρίζουν.    |
| <br>Dictation       | Υπαγόρευση με άμεσο σχολιασμό.                  | <br>Documentation Tool | Οδηγός φόρμας με εξαγωγή κειμένου. |



|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
|  <p>Drag and Drop</p>             | <p>Μετακίνηση του σωστού κειμένου στις εικόνες.</p> |  <p>Drag the Words</p>          | <p>Συμπλήρωση κειμένου σύροντας τις λέξεις που δίνονται στα κενά.</p> |
|  <p>Essay</p>                     | <p>Συγγραφή έκθεσης με άμεσο σχολιασμό.</p>         |  <p>Fill in the Blanks</p>      | <p>Κείμενο με συμπλήρωση κενών.</p>                                   |
|  <p>Find Multiple Hotspots...</p> | <p>Εικόνες με πολλά διαδραστικά σημεία.</p>         |  <p>Find the Hotspot</p>        | <p>Ερωτήσεις όπου επιλέγεις τη σωστή εικόνα ως απάντηση.</p>          |
|  <p>Find the words</p>            | <p>Αναζήτηση λέξεων στο πλέγμα.</p>                 |  <p>Flashcards</p>              | <p>Συμπλήρωση κειμένου κάτω από τις εικόνες των καρτελών.</p>         |
|  <p>Guess the Answer</p>        | <p>Εικόνα με ερώτηση και εμφάνιση απάντησης.</p>    |  <p>Iframe Embedder</p>       | <p>Ενσωμάτωση από κάποιο url ή αρχείο.</p>                            |
|  <p>Image Hotspots</p>          | <p>Εικόνες με πολλά σημεία πληροφοριών.</p>         |  <p>Image Juxtaposition</p>   | <p>Εναλλαγή δυο εικόνων με slider.</p>                                |
|  <p>Image pairing</p>           | <p>Αντιστοίχιση εικόνων.</p>                        |  <p>Image Sequencing</p>      | <p>Τοποθέτηση εικόνων στη σωστή σειρά.</p>                            |
|  <p>Image Slider</p>            | <p>Εναλλαγή εικόνων.</p>                            |  <p>Impressive Present...</p> | <p>Παρουσίαση διαφανειών με εφέ parallax.</p>                         |

|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  <p>Interactive Book</p>      | <p>Διαδραστικά μαθήματα, βιβλία ή κείμενα.</p>     |  <p>Mark the Words</p>         | <p>Κείμενο όπου ο χρήστης μαρκάρει κάποιες λέξεις.</p> |
|  <p>Memory Game</p>           | <p>Αντιστοίχιση ίδιων εικόνων.</p>                 |  <p>Multiple Choice</p>       | <p>Ερωτήσεις με πολλαπλές επιλογές ως απάντηση.</p>    |
|  <p>Personality Quiz</p>      | <p>Τεστ προσωπικότητας.</p>                        |  <p>Questionnaire</p>         | <p>Ερωτηματολόγιο με ανατροφοδότηση.</p>               |
|  <p>Quiz (Question Set)</p>   | <p>Σύνολο πολλών διαφορετικών τύπων ερωτήσεων.</p> |  <p>Single Choice Set</p>     | <p>Ερώτησης με μια σωστή απάντηση.</p>                 |
|  <p>Speak the Words</p>     | <p>Απάντηση της ερώτησης φωνητικά.</p>             |  <p>Speak the Words Set</p> | <p>Σύνολο ερωτήσεων με φωνητικές απαντήσεις.</p>       |
|  <p>Summary</p>             | <p>Εργασία με λίστα κατάστασης.</p>                |  <p>Timeline</p>            | <p>Χρονοδιάγραμμα γεγονότων με πολυμέσα.</p>           |
|  <p>True/False Question</p> | <p>Ερωτήσεις με απαντήσεις σωστού ή λάθους.</p>    |  <p>Virtual Tour (360)</p>  | <p>Διαδραστικό περιβάλλον 360 μοιρών.</p>              |
|  <p>Interactive Video</p>   | <p>Βίντεο με διαδραστικό περιεχόμενο.</p>          |  <p>Course Presentation</p> | <p>Παρουσίαση με διαδραστικές επιφάνειες.</p>          |

|   |  |   |                                |
|---|--|---|--------------------------------|
| <br>Branching Scenari... | Διλλήματα και προσωπική ανακάλυψη μάθησης. | <br>Advanced fill the bl... | Συμπλήρωση λέξεων που λείπουν. |
| <br>KewAr Code           | Κωδικός QR για διάφορες χρήσεις.           |   |                                |

Πίνακας 8.1. Συνοπτική παρουσίαση των τύπων περιεχομένου του H5P.

Επιπλέον, σε πολλούς από τους τύπους διαδραστικού περιεχομένου υπάρχει η δυνατότητα εμπλουτισμού τους με κάποιο από τους υπόλοιπους τύπους. Για παράδειγμα, σε μια παρουσίαση μαθήματος (Course Presentation) είναι εφικτή η ενσωμάτωση κάποιου διαδραστικού βίντεο, εικόνων, χρονοδιαγράμματος ή και ήχων.

Ακριβώς δίπλα από την καρτέλα «Examples and Downloads», υπάρχει η καρτέλα «Documentation», όπου στην ουσιαστικά αποτελεί το εγχειρίδιο του H5P. Ο ενδιαφερόμενος εκεί μπορεί να βρει πληροφορίες σχετικά με το τι είναι το H5P, τον τρόπο εγκατάστασης και ρύθμισης του, τη δημιουργία διαδραστικού περιεχόμενου, το πως να ανακαλύψει και να σχεδιάσει το δικό του τύπο περιεχομένου, πως μπορεί να συνεισφέρει, συχνές ερωτήσεις και πολλά άλλα.

Στη συνέχεια βρίσκεται η καρτέλα «Goals & Roadmap», όπου περιγράφονται οι στόχοι των δημιουργών αυτού του εργαλείου, οι μελλοντικοί αλλά και αυτοί που έχουν επιτευχθεί ήδη, καθώς και η πορεία εξέλιξης του, που αναπαριστάτε με ένα χρονοδιάγραμμα των σημαντικότερων γεγονότων από τον Φεβρουάριο του 2015 μέχρι και σήμερα.

Έπειτα βρίσκετε η καρτέλα «Forums», όπου εκεί οι χρήστες μπορούν να συζητήσουν διάφορα θέματα που σχετίζονται με το H5P.

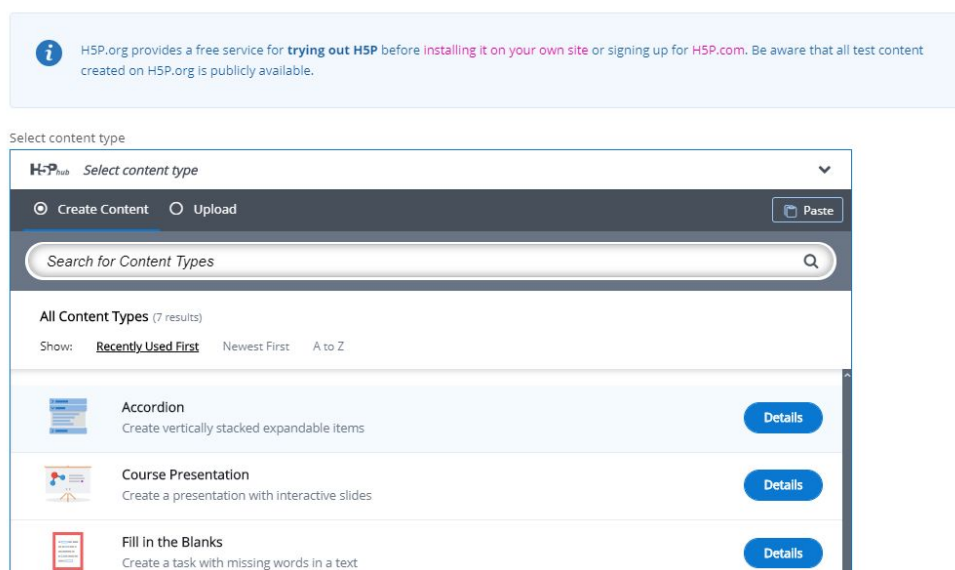
Σε περίπτωση που ο ενδιαφερόμενος διαθέτει ήδη ενεργό λογαριασμό, επιλέγοντας το “Log in” στην αρχική σελίδα μπορεί συμπληρώνοντας το όνομα και τον κωδικό χρήστη να συνδεθεί στο προφίλ του. Σε αντίθετη περίπτωση, μπορεί εύκολα και γρήγορα να δημιουργήσει ένα νέο λογαριασμό πατώντας στο “Create free account”,

όπου υπάρχει στο επάνω δεξί τμήμα της αρχικής σελίδας. Μόλις συμπληρώσει τη φόρμα εγγραφής γίνει σύνδεση στο προφίλ. Εκεί επιλέγοντας το “Try out H5P” μπορεί να ξεκινήσει τη δημιουργία του δικού του διαδραστικού περιεχομένου.

## 8.2. Δημιουργία Διαδραστικού Περιεχομένου

Το πρώτο βήμα για τη δημιουργία ενός διαδραστικού περιεχομένου είναι η επιλογή του “Try out H5P” όπου βρίσκετε στην αρχική σελίδα του προφίλ κάθε χρήστη. Στη συνέχεια, θα πρέπει να γίνει η επιλογή ενός από τους τύπους περιεχομένου (βλ. Εικόνα 8.5).

### Create Interactive content



Εικόνα 8.5. Περιβάλλον επιλογής διαδραστικού περιεχομένου.

Το επόμενο βήμα είναι η συμπλήρωση των πληροφοριών που ζητούνται για την ολοκλήρωση της δημιουργίας του καινούργιου διαδραστικού περιεχομένου, ο τίτλος, το περιεχόμενο και άλλες ρυθμίσεις. Σε όλους τους τύπους περιεχομένου υπάρχουν παραδείγματα και σε μερικούς υπάρχουν ακόμη και tutorials για επιπρόσθετη βοήθεια του χρήστη στη δημιουργία του (βλ. Εικόνα 8.6).

Select content type

H-P<sub>hub</sub> Accordion

Tutorial Example

Copy Paste & Replace

Accordion

Title \* Metadata

Used for searching, reports and copyright information

Panels \*

Content

Title \*

Text \* Metadata

Copy Paste & Replace

ADD PANEL

Εικόνες 8.6. Περιβάλλον διαμόρφωσης ενός διαδραστικού περιεχομένου.

Μόλις συμπληρωθούν όλα τα στοιχεία, πατώντας “Save” αποθηκεύεται στο προφίλ του χρήστη το διαδραστικό περιεχόμενο που μόλις δημιούργησε. Κάνοντας χρήση της επιλογής “reuse” ή “embed” που βρίσκονται στο κάτω αριστερά τμήμα του διαδραστικού περιεχομένου που προβάλλετε, μπορεί να γίνει επαναχρησιμοποίηση και ενσωμάτωση του σε κάποια άλλη πλατφόρμα (βλ. Εικόνα 8.7).



Εικόνα 8.7. Επιλογές επαναχρησιμοποίησης και ενσωμάτωσης.

## **9. Σχεδιασμός Μαθήματος με Η5Ρ**

Αφού έχουμε μελετήσει το θεωρητικό υπόβαθρο που αφορά τη σχέση των τεχνολογικών μέσων με την εκπαίδευση, στη συνέχεια επιχειρούμε να σχεδιάσουμε μια διδασκαλία ενός μαθήματος της νεοελληνικής γλώσσας με τη χρήση των ΤΠΕ, και πιο συγκεκριμένα με το ηλεκτρονικό εργαλείο Η5Ρ.

### **9.1. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

**9.1.1. Τίτλος Σεναρίου:** Σχεδιασμός Εκπαιδευτικού Υλικού με Η5Ρ

**9.1.2. Δημιουργός/οι Σεναρίου:**

Πηλίδου Μαρκέλλα, Α.Μ: 4112016174, [pre16174@rhodes.aegean.gr](mailto:pre16174@rhodes.aegean.gr)

**9.1.3. Ημερομηνία Δημιουργίας:** 12/1/2021

**9.1.4. Θέμα/Αντικείμενο Διδασκαλίας:** Αντικείμενο της διδασκαλίας είναι η Νεοελληνική Γλώσσα, και πιο συγκεκριμένα η Ενότητα 13 «Όλοι διαφορετικοί, όλοι ίδιοι» και η υποενότητα αυτής 2 «Το σχολείο του κόσμου», στις σελίδες 36-39, από το σχολικό Βιβλίο του Μαθητή της Γλώσσας Δ΄ Δημοτικού «Πετώντας με τις λέξεις», το τρίτο τεύχος (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1).

**9.1.5. Σύντομη Περιγραφή Εκπαιδευτικού Προβλήματος:** Η παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση σκοπεύει να ενισχύσει τις γνώσεις και τις δεξιότητες των μαθητών/τριών στη χρήση νέων τεχνολογιών, να θεραπεύσει την απουσία σεβασμού προς τη διαφορετικότητα, καθώς και να διδάξει τις οριστικές αντωνυμίες.

**9.1.6. Καινοτομία/Πρωτοτυπία:** Η δημιουργία μαθησιακού διαδραστικού περιεχομένου με την αξιοποίηση του ηλεκτρονικού εργαλείου H5P, από μέρους του/της εκπαιδευτικού, και η χρήση αυτού από τους/τις μαθητές/τριες για την πρόσληψη της νέα γνώσης.

**9.1.7. Κοινό που Στοχεύει: Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

**Τάξη Εφαρμογής:** Δ΄ Δημοτικού

**Εύρος Ηλικίας:** 9-10 ετών

**Διαθεματικό:** Το γνωστικό αντικείμενο πάνω στο οποίο στηρίζεται το σενάριο διδασκαλίας είναι οι ΤΠΕ.

## **9.2. ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ**

### **9.2.1. Ανάλυση Πεδίου Σχολικής Τάξης**

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο απευθύνεται σε οποιαδήποτε τάξη της Δ΄ Δημοτικού που έχει τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

Η διάταξη των θρανίων στην τάξη προτείνεται να είναι σε ομάδες των τεσσάρων ή έξι ατόμων. Σε αυτήν θα πρέπει να υπάρχει ένας Η/Υ και ένας βιντεοπροβολέας (projector). Στην αίθουσα των ΤΠΕ θα βοηθούσε να είναι περιμετρικά τοποθετημένα, ενιαία γραφεία υπολογιστών, πάνω στα οποία θα υπάρχουν οι Η/Υ, ώστε να γίνεται πιο εύκολα η παρατήρηση των μαθητών/τριών από τον/την εκπαιδευτικό. Εκτός από τους Η/Υ θα ήταν χρήσιμο να βρίσκεται και ένας βιντεοπροβολέας (projector).

Οι τάξεις συνήθως αποτελούνται από 20-25 μαθητές/τριες. Το μορφωτικό επίπεδο των μαθητών/τριών θα πρέπει να είναι μέτριο προς καλό, ενώ οι μιντιακές ικανότητες τους να είναι τουλάχιστον στοιχειώδεις, καθώς θα πρέπει να γνωρίζουν κάποιες βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και πως να το χειρίζονται. Αναφορικά με τη συσχέτιση με τα ΔΕΠΠΣ, προβλέπεται οι μαθητές/τριες να μπορούν να ανοίγουν-κλείνουν τον υπολογιστή, τις διάφορες περιφερειακές συσκευές καθώς και



τις εφαρμογές, να μπορούν να πληκτρολογούν απλό κείμενο και να ζωγραφίζουν, να αναζητούν πληροφορίες σε έτοιμες πολυμεσικές εφαρμογές (π.χ. λεξικά, εγκυκλοπαίδειες κ.ά.), να επισκέπτονται μόνοι τους επιλεγμένους τόπους στο Διαδίκτυο (ΔΕΠΠΣ, 2003 · Νέο ΠΣ, 2011). Ωστόσο, συσχέτιση με βιβλία δεν υπάρχει, αφού απουσιάζει το σχολικό εγχειρίδιο για το μάθημα του ΤΠΕ στο δημοτικό σχολείο.

### **9.2.2. Επιστημονικό Περιεχόμενο (Θέμα)**

Σε αυτή τη διδασκαλία οι μαθητές/τριες θα μάθουν να χειρίζονται και να λαμβάνουν τη νέα γνώση χρησιμοποιώντας διαδραστικές ηλεκτρονικές εφαρμογές, όπως το H5P. Αρχικά, μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων, θα ανακαλύψουν το θέμα του κειμένου (τα διαπολιτισμικά σχολεία) και στη συνέχεια θα ακολουθήσει η κατανόηση του. Έπειτα, θα γνωρίσουν και θα εξοικειωθούν με το γραμματικό (οριστικές αντωνυμίες) και το λεξιλογικό φαινόμενο του κειμένου. Τα προαναφερθέντα θα αποτελέσουν τα μαθησιακά αποτελέσματα της διδασκαλίας μας.

Πριν ξεκινήσει ο σχεδιασμός της παρούσας διδασκαλίας χρειάζεται να πραγματοποιηθεί κάποια προεργασία. Αρχικά, έγινε αναζήτηση στο διαδίκτυο των εννοιών «διαπολιτισμικά σχολεία» και «εργαλεία δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου», για να κατανοηθεί πλήρως το θέμα του κειμένου της ενότητας αλλά και του μιντιακού στόχου. Ακολούθησε η αναζήτηση διάφορων λογισμικών δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου και μετά από έρευνα επιλέχθηκε το H5P. Τέλος, έγινε επεξεργασία του εργαλείου H5P, προκειμένου να ανακαλυφθούν όλες του οι λειτουργίες και να γίνει εξοικείωση με αυτό, ώστε στη συνέχεια να ξεκινήσει η δημιουργία του διαδραστικού περιεχομένου που θα αξιοποιηθεί στη διδασκαλία.

### **9.2.3. Ανάλυση και Διερεύνηση Προϋπάρχουσας Γνώσης**

Σχετικά με την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριών για το θέμα της συγκεκριμένης διδασκαλίας, οι μαθητές/τριες χρειάζεται να έχουν εμπειρία στην γραφή, την ανάγνωση, στη διαχείριση των Η/Υ και των εφαρμογών, καθώς και στην



αναγνώριση του υποκειμένου ενός ρήματος. Για την επιτυχή χρήση του λογισμού αυτού, είναι αναγκαίο οι μαθητές/τριες να είναι σε θέση να «ανοίγουν» και να «κλείνουν» τον υπολογιστή και τις διάφορες εφαρμογές του, καθώς και να μπορούν να επιλέγουν, να σύρουν και να γράφουν λέξεις, ώστε να απαντήσουν στις διαδραστικές δραστηριότητες.

Προκειμένου να πραγματοποιηθεί με επιτυχία αυτή η διδασκαλία, πρέπει να ληφθούν υπόψιν κάποιες δομικές και υλικοτεχνικές προϋποθέσεις, όπως η ύπαρξη ηλεκτρονικών υπολογιστών και βιντεοπροβολέα (projector). Γι' αυτό και η διδασκαλία ίσως χρειαστεί να πραγματοποιηθεί στην αίθουσα των ΤΠΕ. Επιπλέον, το ιδανικό θα είναι να αντιστοιχεί ένας υπολογιστής σε έναν/μια μαθητή/τρια. Σε αντίθετη περίπτωση, η αίθουσα θα πρέπει να οργανωθεί με τέτοιο τρόπο ώστε ένας υπολογιστής να αντιστοιχεί περισσότερους μαθητές/τριες, εφόσον ο αριθμός των μαθητών/τριών και των υπολογιστών δεν ήταν ανάλογος.

#### **9.2.4. Μετασηματισμένο Σχολικό Περιεχόμενο Εργασίας και Μάθησης**

Βάσει της υλικοτεχνικής υποδομής και των προαπαιτούμενων γνώσεων, του μορφωτικού και μιντιακού επιπέδου των μαθητών/τριών, καθώς και του απαιτούμενου χρόνου για τη διεξαγωγή του σεναρίου (90 λεπτά, δηλαδή 2 διδακτικές ώρες), οι διαστάσεις που τελικά αποκτά το σενάριο είναι οι μαθητές/τριες να γνωρίσουν τι είναι τα διαπολιτισμικά σχολεία, να διακρίνουν τις οριστικές αντωνυμίες και να εξοικειωθούν με διαδραστικά περιβάλλοντα μάθησης.

Η πρώτη φάση διδακτικού μετασηματισμού περιλαμβάνει τον τρόπο εργασίας, πριν τον σχεδιασμό και την πραγματοποίηση της διδασκαλίας. Αρχικά, έγινε αναζήτηση στο διαδίκτυο σχετικά με τις έννοιες «διαδραστικό περιεχόμενο» και «διαπολιτισμικά σχολεία», ώστε να κατανοηθεί πλήρως το θέμα. Ακολούθησε η διερεύνηση διαφόρων λογισμικών δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου, προκειμένου να επιλεγεί το καταλληλότερο εργαλείο για το σχεδιασμό της διδασκαλίας. Αφού μελετήθηκαν οι λειτουργίες και οι δυνατότητες του, προτιμήθηκε το H5P, ως το εργαλείο για τη δημιουργία του διαδραστικού περιεχομένου της διδασκαλίας.

Η δεύτερη φάση, αυτή του μακροσχεδιασμού της διδασκαλίας, αναφέρεται στους λόγους για τους οποίους το H5P επιλέχθηκε ως το πιο κατάλληλο εργαλείο για τη

δημιουργία της διδασκαλίας. Η προτίμηση του εργαλείου H5P, έγκειται στην ευκολία χειρισμού που έχει το συγκεκριμένο λογισμικό, σε σύγκριση με άλλα λογισμικά δημιουργίας διαδραστικού περιεχομένου που μελετήθηκαν. Επιπλέον, το H5P είναι δωρεάν και προσφέρει μεγάλη ποικιλία διαδραστικού περιεχομένου (βίντεο, κουίζ, παιχνίδια, παρουσιάσεις κ.ά.). Μερικοί ακόμα λόγοι για τους οποίους προτιμήθηκε το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό εργαλείο, είναι η επάρκεια της σχολικής υλικοτεχνικής υποδομής και της συνάφειας του με τα ΔΕΠΠΣ, ενώ την επιλογή αυτού ενισχύει το γεγονός ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κάνουν το μάθημα τους πιο ενδιαφέρον και διαδραστικό, ώστε να προσελκύσουν την προσοχή των μαθητών/τριών τους.

Στην επόμενη τρίτη φάση, για να μετασχηματιστή η επιστημονική γνώση σε σχολική, πραγματοποιήθηκε ο μικροσχεδιασμός της μιντιακής δράσης. Ειδικότερα, σε αυτή τη φάση περιλαμβάνετε η προετοιμασία του/της εκπαιδευτικού, η οποία θα επιτευχθεί μέσα από την παρακολούθηση του περιβάλλοντος της τάξης. Κατά τη διάρκεια αυτών των παρακολουθήσεων, θα πρέπει να γίνουν αντιληπτά τα χαρακτηριστικά των μαθητών/τριών της τάξης, των δυνατοτήτων, των δεξιοτήτων και του μορφωτικού τους επιπέδου, έτσι ώστε με βάση αυτά τα στοιχεία να προσαρμοστεί και η επικείμενη διδασκαλία. Επιπλέον, θα πρέπει να επιλεγθεί ο τρόπος οργάνωσης της αίθουσας όπου θα πραγματοποιηθεί η διδασκαλία, λαμβάνοντας πάντα υπόψιν και την αναλογία μαθητών-υπολογιστών, ώστε να χωριστούν οι μαθητές/τριες αντίστοιχα. Τέλος, θα πρέπει να πραγματοποιηθεί έλεγχος της υλικοτεχνικής υποδομής.

Κατά την τέταρτη φάση του διδακτικού μετασχηματισμού, αναλύεται η πορεία της διδασκαλίας. Αρχικά, η διδασκαλία ξεκινά με την εφόρμηση μέσω προβολής εικόνων. Το κολλάζ εικόνων έχει δημιουργηθεί από τον/την ίδιο/α τον/την εκπαιδευτικό, με τη χρήση του λογισμικού που θα χρησιμοποιηθεί και για τις υπόλοιπες διαδραστικές δραστηριότητες, δηλαδή το H5P (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 ή πάτησε [εδώ](#)). Στη συνέχεια, διεξάγεται συζήτηση σχετική με αυτές τις εικόνες που κλήθηκαν να παρατηρήσουν. Ακολουθεί η ανάγνωση του κειμένου «Ένα σχολείο για όλους» από το σχολικό εγχειρίδιο (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1), συζήτηση σε επίπεδο τάξης και διαδραστική δραστηριότητα για την κατανόηση του κειμένου (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 ή πάτησε [εδώ](#)). Αμέσως μετά ακολουθεί η επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων για τη λειτουργική ανάδειξη των λεξιλογικών (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 ή πάτησε [εδώ](#)) και γραμματικών (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 ή πάτησε [εδώ](#)) φαινομένων του κειμένου, οι

οποίες βασίζονται σε ασκήσεις του σχολικού εγχειριδίου. Έπειτα, γίνεται προβολή μιας παρουσίασης που δημιουργήθηκε από τον/την εκπαιδευτικό προκειμένου να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες το γραμματικό φαινόμενο της ενότητας, δηλαδή τις αντωνυμίες και πιο συγκεκριμένα τις οριστικές αντωνυμίες (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 ή πάτησε [εδώ](#)). Στη συνέχεια, επιδιώκεται η εξοικείωση των μαθητών/τριών με το γραμματικό φαινόμενο που τους/τις παρουσιάστηκε πριν μέσω σχετικής διαδραστικής δραστηριότητας (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 ή πάτησε [εδώ](#)). Πριν την ολοκλήρωση της διδασκαλίας πραγματοποιείτε δραστηριότητα συγγραφής έκθεσης (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8). Η διδασκαλία ολοκληρώνεται με την αυτοαξιολόγηση τόσο των μαθητών/τριών όσο και του διδακτικού σεναρίου (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 ή πάτησε [εδώ](#)).

### **9.3. ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ**

#### **9.3.1. Σκοπός του Σεναρίου**

Οι μαθητές/τριες να εξοικειωθούν με τη χρήση και την πρόσληψη της νέας γνώσης μέσω διαδραστικών δραστηριοτήτων.

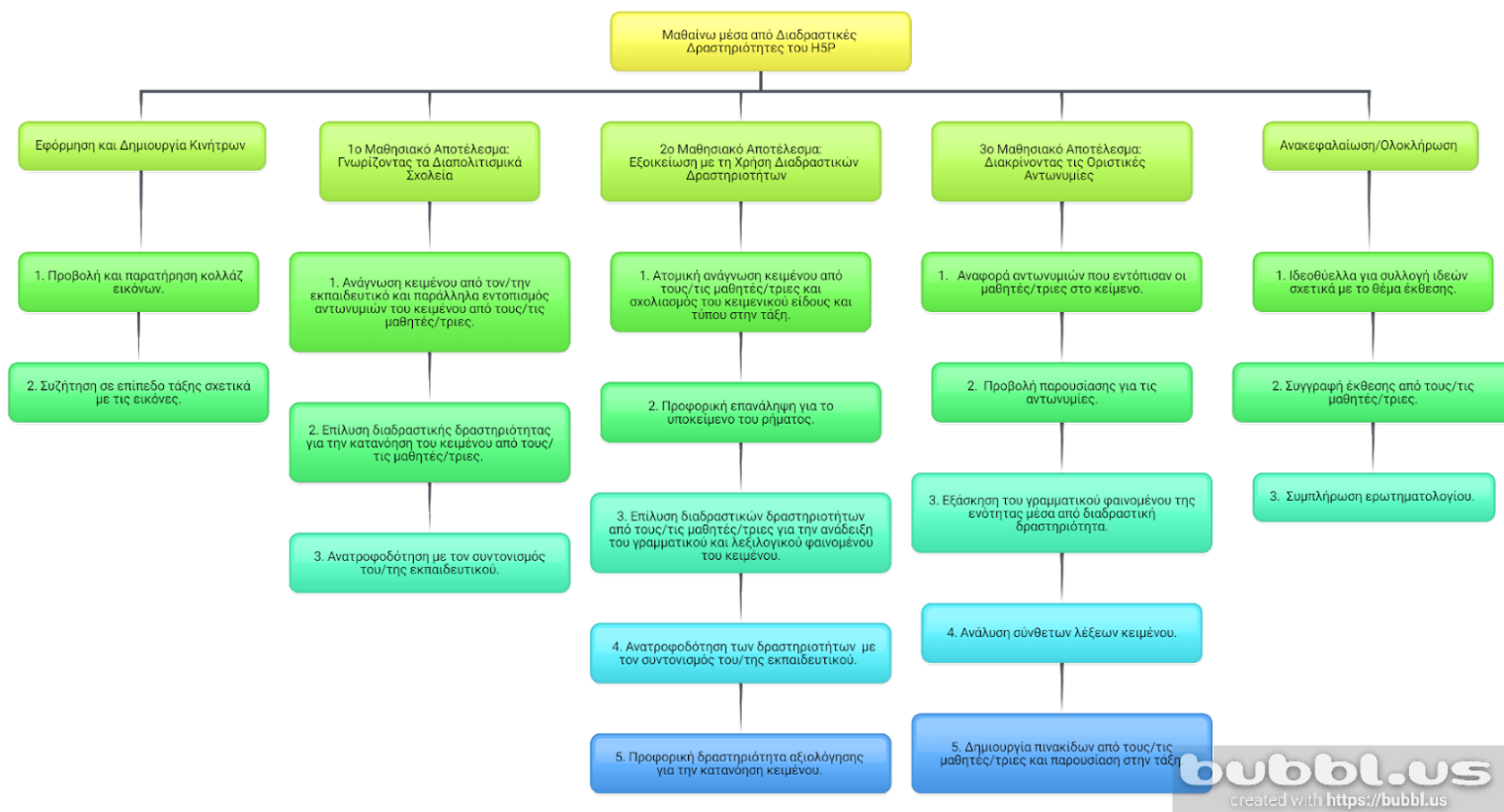
#### **9.3.2. Στόχοι ως προς το Γνωστικό Αντικείμενο**

1. Να γνωρίσουν τι είναι τα διαπολιτισμικά σχολεία.
2. Να διακρίνουν τις οριστικές αντωνυμίες.

#### **9.3.3. Στόχοι ως προς το Μιντιακό Γραμματισμό**

1. Να εξοικειωθούν με το χειρισμό των ψηφιακών μέσων.
2. Να αναζητούν πληροφορίες και να αξιολογούν την ποιότητα τους.

### 9.3.4. Αναμενόμενα Μαθησιακά Αποτελέσματα



Σχήμα 9.1. Γράφημα διδασκαλίας.

## 9.4. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ

### 9.4.1. Προσέγγιση Διδασκαλίας

Η προσέγγιση της παρούσας διδασκαλίας χαρακτηρίζεται ως μαθητοκεντρική, δηλαδή επίκεντρο της μάθησης είναι ο/η μαθητής/τρια, ενώ ο/η εκπαιδευτικός είναι εκείνος/η που κατευθύνει τη μαθησιακή διαδικασία. Η διδασκαλία είναι σχεδιασμένη ώστε να καλλιεργείται και η ομαδοσυνεργατική εργασία, καθώς υπάρχουν δραστηριότητες όπου απαιτούν την συνεργασία των μαθητών/τριών. Οι δραστηριότητες είναι έτσι σχεδιασμένες ώστε να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, καθώς επίσης και το γνωστικό υλικό έχει σημασία για το/τη μαθητή/τρια. Τέλος, ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι καθοδηγητικός και

διευκολυντικός, καθώς καθόλη τη διάρκεια της διδασκαλίας, προσφέρει βοήθεια και καθοδήγηση στους/στις μαθητές/τριες όποτε κρίνεται απαραίτητο (Γρηγοριάδου, Γόγουλου & Γουλή, 2009 · Ματσαγγούρας, 1995).

#### **9.4.2. Μορφές Διδασκαλίας**

Οι μορφές διδασκαλίας που εφαρμόστηκαν είναι τύπου εισήγησης, συζήτησης, παραγωγής, ατομικής εργασίας, επεξεργασίας, ελέγχου και ανατροφοδότησης. Πιο συγκεκριμένα, στη φάση της εφόρμησης, γίνεται παρουσίαση ενός κολλάζ εικόνων και ακολουθεί συζήτηση σχετική με τις εικόνες. Στη δεύτερη φάση, που γίνεται γνωριμία με το θέμα της υποενότητας, δηλαδή τα διαπολιτισμικά σχολεία, παρατηρείται η κατευθυνόμενη συζήτηση με ερωτήσεις διατυπωμένες από τον/την εκπαιδευτικό μετά την ανάγνωση του κειμένου, η ατομική εργασία για τον εντοπισμό των αντωνυμιών του κειμένου και την επίλυση δραστηριότητας για την κατανόηση του κειμένου, καθώς και η ανατροφοδότηση αυτών. Στην τρίτη φάση, της εξοικείωσης με τη χρήση διαδραστικών δραστηριοτήτων, σημειώνεται συζήτηση για το κειμενικό είδος και τύπο, έλεγχος σε προηγούμενες γνώσεις σχετικά με το υποκείμενο του ρήματος και δραστηριότητα για κατανόηση του κειμένου, ατομική εργασία για την επίλυση των δραστηριοτήτων ώστε να γίνει ανάδειξη του γραμματικού και λεξιλογικού φαινομένου του κειμένου καθώς και ανατροφοδότηση αυτών. Στην τέταρτη φάση, γίνεται εισήγηση μιας παρουσίασης από τον/την εκπαιδευτικό σχετικά με τις οριστικές αντωνυμίες, ατομική εργασία για την εξάσκηση χρήσης των οριστικών αντωνυμιών, καθώς και παραγωγή και επεξεργασία για την αναζήτηση πληροφοριών και τη δημιουργία πινακίδων για πρόσωπα που πιστεύουν οι μαθητές/τριες ότι προσπάθησαν να κάνουν τον κόσμο καλύτερο. Στην τελευταία φάση, πραγματοποιείται συζήτηση ιδεών πάνω στο θέμα έκθεσης, παραγωγή, καθώς οι μαθητές/τριες συγγράφουν τη δική τους έκθεση, και έλεγχος μέσα από το ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης των μαθητών/τριών και του σεναρίου.

### **9.4.3. Εκπαιδευτικές Τεχνικές και Τεχνικές Σκηνοθεσίας**

Στο παρόν σενάριο αξιοποιείται μια σειρά από εκπαιδευτικές τεχνικές και τεχνικές σκηνοθεσίας για την αποτελεσματικότερη κατάκτηση της γνώσης. Στην πρώτη φάση, χρησιμοποιείται η τεχνική επίδειξης και επεξεργασίας οπτικοακουστικών πληροφοριών με την προβολή κολλάζ εικόνων, η ερμηνεία αυτών και η πρόκληση του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών. Στη δεύτερη φάση, συναντάται η τεχνική της ερώτησης και της εξάσκησης και εμπέδωσης (ατομική ή ομαδική). Στην επόμενη φάση, υπάρχει η εξάσκηση και εμπέδωση μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες για το γραμματικό και λεξιλογικό φαινόμενο του κειμένου, η ερώτηση και η αξιολόγηση, προφορική και ατομική. Στην τέταρτη φάση, γίνεται παρουσίαση (πολυμεσική παρουσίαση) από τον/την εκπαιδευτικό, ερώτηση, εξάσκηση και εμπέδωση (ατομική ή ομαδική) μέσα από διαδραστικές δραστηριότητες, αλλά και σε ομάδες μέσα από τη δημιουργία πινακίδων, ομαδική παρουσίαση του έργου τους στην τάξη, καθώς και ατομική αξιολόγηση. Στην πέμπτη φάση, χρησιμοποιείται ο καταγισμός ιδεών για την καταγραφή προτάσεων σχετικά με το θέμα έκθεσης, η ατομική εξάσκηση και εμπέδωση μέσω της παραγωγής λόγου και τέλος η ατομική αξιολόγηση, τόσο των μαθητών/τριών όσο και του διδακτικού σεναρίου μέσα από τη συμπλήρωση ερωτηματολογίου.

Σε μερικές από τις παραπάνω περιπτώσεις, η επιλογή της εργασίας των μαθητών/τριών, ατομικά ή σε μικρές ομάδες, θα εξαρτηθεί από το αν ο αριθμός των μαθητών/τριών αντιστοιχεί με αυτόν των υπολογιστών.

### **9.4.4. Κοινωνική Οργάνωση της Εργασίας**

Οι δραστηριότητες αυτού του διδακτικού σεναρίου, οργανώνονται άλλοτε ατομικά, άλλοτε ομαδικά και άλλοτε στην ολομέλεια. Στην πρώτη φάση, γίνεται προβολή κολλάζ εικόνων και πραγματοποίηση συζήτησης στην ολομέλεια. Στην δεύτερη φάση, γίνεται εντοπισμός ανωνυμιών στο κείμενο ατομικά, επίλυση δραστηριότητας ατομικά ή ομαδικά και συζήτηση απαντήσεων στην ολομέλεια. Στην τρίτη φάση, πραγματοποιείται ατομική ανάγνωση του κειμένου, συζήτηση σε επίπεδο τάξης και επίλυση δραστηριοτήτων ατομικά ή/και ομαδικά. Στην τέταρτη φάση, γίνεται προβολή παρουσίασης από τον/την εκπαιδευτικό, συζήτηση στην ολομέλεια, επίλυση

δραστηριοτήτων ατομικά ή ομαδικά, δημιουργία πινακίδας, μέσα από ομαδική εργασία και παρουσίαση στην ολομέλεια. Ακολουθεί, στην τελευταία φάση, συζήτηση στην ολομέλεια σχετικά με το θέμα έκθεσης, ατομική συγγραφή έκθεσης και ατομική συμπλήρωση ερωτηματολογίου για την αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου.

Σε μερικές από τις παραπάνω περιπτώσεις, η επιλογή της εργασίας των μαθητών/τριών, ατομικά ή σε μικρές ομάδες, θα εξαρτηθεί από το αν ο αριθμός των μαθητών/τριών αντιστοιχεί με αυτόν των υπολογιστών.

#### **9.4.5. Πορεία της Διδασκαλίας**

Η πορεία της διδασκαλίας μας είναι αυτή του H.Meyer. Η πορεία αυτή περιλαμβάνει τρεις φάσεις, την φάση εισαγωγής, φάση επεξεργασίας και φάση ολοκλήρωσης. Στην φάση εισαγωγής, γίνεται προσανατολισμός και κινητοποίηση του ενδιαφέροντος, μέσα από την προβολή εικόνων. Στη δεύτερη φάση της επεξεργασίας, πραγματοποιείται ανάπτυξη και εξάσκηση ικανοτήτων και δεξιοτήτων, με πρακτική άσκηση και εξοικείωση στον εντοπισμό των οριστικών ανωνυμιών και τη χρήση διαδραστικών δραστηριοτήτων για την πρόσληψη της νέας γνώσης. Τέλος, στη φάση της ολοκλήρωσης, συντελέστηκε η αξιολόγηση και ανατροφοδότηση (Σοφός, 2016, σελ.289).

#### **9.4.6. Μέσα και Διδακτική τους Λειτουργία**

Για την υλοποίηση αυτού του σεναρίου κρίνεται απαραίτητη η ύπαρξη και η χρήση του εργαστηρίου ΤΠΕ. Ειδικότερα, στην πρώτη φάση, τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, ο βιντεοπροβολέας (projector) και ένα κολλάζ εικόνων που δημιουργήθηκε από τον/την εκπαιδευτικό. Στη δεύτερη φάση, θα γίνει χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών από τους/τις μαθητές/τριες για την επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων, βιντεοπροβολέα (projector) για την προβολή των ορθών απαντήσεων και σχολικού εγχειριδίου για την ανάγνωση του κειμένου από τον/την εκπαιδευτικό και τον εντοπισμό ανωνυμιών από τους/τις μαθητές/τριες. Στην τρίτη φάση, θα χρησιμοποιηθούν τα σχολικά εγχειρίδια για την

ανάγνωση του κειμένου και τον εντοπισμό του κειμενικού είδους και τύπου από τους/τις μαθητές/τριες, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές για την επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων και ο βιντεοπροβολέας (projector) για την προβολή των ορθών απαντήσεων στην τάξη. Έπειτα, στην τέταρτη φάση, θα γίνει χρήση του βιντεοπροβολέα (projector) και του ηλεκτρονικού υπολογιστή από τον/την εκπαιδευτικό, για την προβολή παρουσίασης, του πίνακα για την ανάλυση σύνθετων λέξεων του κειμένου, των ηλεκτρονικών υπολογιστών από τους/τις μαθητές/τριες για την επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων και την εύρεση πληροφοριών, καθώς και χαρτιά, χαρτόνια, κόλλες, ψαλίδια, μαρκαδόροι ή ξυλομπογιές για τη δημιουργία πινακίδων. Στην πέμπτη φάση, θα αξιοποιηθούν τετράδια για την συγγραφή των εκθέσεων και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές για την συμπλήρωση του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου ώστε να αξιολογηθούν οι μαθητές/τριες και το διδακτικό σενάριο.

## **9.5. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

### **9.5.1. Είδος Δραστηριοτήτων**

- Δραστηριότητες Ψυχολογικής και Γνωστικής Προετοιμασίας: Αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

Πρώτη Φάση: Προβολή κολλάζ εικόνων και συζήτηση σχετική με αυτές.

Τρίτη Φάση: Προφορική επανάληψη σχετικά με το υποκείμενο του ρήματος.

Πέμπτη Φάση: Ιδεοθύελλα για τη συλλογή ιδεών σχετικά με το θέμα της έκθεσης.

- Δραστηριότητες Διδασκαλίας της Γνωστικής Περιοχής

Τέταρτη Φάση: Παρουσίαση σχετικά με τις οριστικές αντωνυμίες και ανάλυση σύνθετων λέξεων του κειμένου.



▪ Δραστηριότητες Εμπέδωσης της Γνωστικής Περιοχής

Δεύτερη Φάση: Διαδραστική δραστηριότητα για την κατανόηση του κειμένου.

Τρίτη Φάση: Διαδραστικές δραστηριότητες για την ανάδειξη του γραμματικού και λεξιλογικού φαινομένου του κειμένου, καθώς και εντοπισμός του κειμενικού είδους και τύπου.

Τέταρτη Φάση: Διαδραστική δραστηριότητα εξάσκησης του γραμματικού φαινομένου της ενότητας.

▪ Δραστηριότητες Αξιολόγησης της Γνωστικής Περιοχής

Τρίτη Φάση: Προφορική δραστηριότητα κατανόησης του κειμένου.

Τέταρτη Φάση: Δημιουργία πινακίδων.

Πέμπτη Φάση: Συγγραφή έκθεσης και συμπλήρωση ερωτηματολογίου.

▪ Μεταγνωστικές Δραστηριότητες

Πέμπτη Φάση: Αυτοαξιολόγηση μαθητών μέσα από ερωτηματολόγιο.

### **9.5.2. Πλαίσιο Έναρξης Διδασκαλίας**

Ο χώρος διεξαγωγής του παρόντος σεναρίου θα είναι η αίθουσα ΤΠΕ, η οποία θα διαμορφωθεί έτσι ώστε ο αριθμός των μαθητών/τριών να είναι ίσος ή ανάλογος με τον αριθμό των υπολογιστών που διατίθενται. Στη συνέχεια, θα πρέπει να πραγματοποιηθεί έλεγχος για τη σωστή λειτουργία του βιντεοπροβολέα (projector) και των ηλεκτρονικών υπολογιστών, καθώς και αν υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο. Κατά τη διάρκεια του σεναρίου, θα γίνει προβολή εικόνων, παρουσίασης, διαδραστικών δραστηριοτήτων και ερωτηματολογίου τα οποία έχουν δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό. Επιπλέον, η προετοιμασία του/της εκπαιδευτικού περιλαμβάνει την κατάλληλη οργάνωση της διδασκαλίας με βάση τις ανάγκες και τις ιδιαιτερότητες των μαθητών/τριών της τάξης στην οποία απευθύνεται, καθώς και την

σωστή κατανομή του χρόνου με σκοπό να ολοκληρωθεί η διδασκαλία σε δύο διδακτικές ώρες.

### **9.5.3. Δημιουργία Κινήτρων**

Η τεχνική που ακολουθείται για την προσέλκυση του ενδιαφέροντος και τη δημιουργία κινήτρων στους/στις μαθητές/τριες είναι η προβολή ενός κολλάζ εικόνων (βλ. Οπτικοακουστικές Πηγές ή ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2). Το κολλάζ έχει δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό μέσω του Η5Ρ, με το οποίο έχει σχεδιαστεί και το υπόλοιπο εκπαιδευτικό υλικό αυτής της διδασκαλίας. Η τεχνική που χρησιμοποιείται εδώ είναι παραστατική με διατύπωση ερωτημάτων στη συνέχεια. Πιο συγκριμένα, μετά την προβολή των εικόνων, ο/η εκπαιδευτικός θα διατυπώσει ερωτήσεις σχετικές με το θέμα που προβάλλουν οι εικόνες.

### **9.5.4. Αναλυτική Περιγραφή Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων**

Η πρώτη φάση περιλαμβάνει την εφόρμηση, η οποία γίνεται μέσα από την προβολή ενός κολλάζ εικόνων, το οποίο έχει δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό μέσω του Η5Ρ (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 ή πάτησε [εδώ](#)). Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και ο βιντεοπροβολέας (projector). Δίνεται σχεδόν ένα λεπτό στους/στις μαθητές/τριες για την παρατήρηση των εικόνων και ο/η εκπαιδευτικός απευθύνεται στην ολομέλεια. Στην επόμενη ενέργεια αυτής της φάσης, ακολουθεί μια συζήτηση σχετική με τις εικόνες που παρατηρήσανε και η οποία διαρκεί δυο λεπτά. Ο/Η εκπαιδευτικός απευθύνεται στην ολομέλεια με καθοδηγητικές ερωτήσεις και δεν γίνεται χρήση κάποιου μέσου.

Στη δεύτερη φάση, γίνεται η γνωριμία των μαθητών/τριών με το κείμενο της ενότητας, «Το σχολείο του κόσμου» (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1). Η πρώτη ενέργεια είναι η ανάγνωση του κειμένου από τον/την εκπαιδευτικό, ενώ παράλληλα οι μαθητές/τριες εντοπίζουν και κυκλώνουν τις αντωνυμίες που αναγνωρίζουν στο κείμενο. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι το σχολικό εγχειρίδιο και η διάρκεια του υπολογίζεται περίπου στα τέσσερα λεπτά. Η επόμενη ενέργεια της φάσης αυτής περιλαμβάνει την επίλυση διαδραστικής δραστηριότητας σωστού / λάθους, που έχει δημιουργήσει ο/η

ίδιος/α ο/η εκπαιδευτικός μέσω του H5P και η οποία είναι βασισμένη σε άσκηση του σχολικού εγχειριδίου, για την καλύτερη κατανόηση του κειμένου (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 ή πάτησε [εδώ](#)). Θα χρησιμοποιηθούν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και ο βιντεοπροβολέας καθώς με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας από τους/τις μαθητές/τριες θα δοθούν οι ορθές απαντήσεις. Ο χρόνος που δίνεται συνολικά είναι τρία λεπτά.

Στην τρίτη φάση, πραγματοποιείται ατομική ανάγνωση του κειμένου από τους/τις μαθητές/τριες και παράλληλα αναγνώριση του κειμενικού είδους και τύπου. Ακολουθεί συζήτηση των σωστών απαντήσεων. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι το σχολικό εγχειρίδιο και η διάρκεια του υπολογίζεται στα έξι λεπτά. Η επόμενη ενέργεια αυτής της φάσης είναι η προφορική επανάληψη του γραμματικού φαινομένου του κειμένου, δηλαδή το υποκείμενο του ρήματος. Δεν γίνεται χρήση κάποιου μέσου και ο χρόνος που διατίθεται είναι τρία λεπτά. Στη συνέχεια, γίνεται επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων συμπληρώσεις κενού (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 ή πάτησε [εδώ](#)) και ακροστιχίδας (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 ή πάτησε [εδώ](#)), που έχει δημιουργήσει ο/η ίδιος/α ο/η εκπαιδευτικός μέσω του H5P, οι οποίες βασίζονται σε ασκήσεις του σχολικού εγχειριδίου για την καλύτερη κατανόηση του γραμματικού και λεξιλογικού φαινομένου του κειμένου. Θα χρησιμοποιηθούν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και ο βιντεοπροβολέας (projector), καθώς με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας από τους/τις μαθητές/τριες θα δοθούν οι ορθές απαντήσεις. Ο χρόνος που δίνεται συνολικά είναι εννιά λεπτά. Ως τελευταία ενέργεια αυτής της φάσης, ο/η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να δώσουν έναν διαφορετικό τίτλο στο κείμενο που διαβάσανε. Εδώ δεν απαιτείται κάποιο μέσο και ο χρόνος που δίνεται είναι δυο λεπτά.

Στην τέταρτη φάση, αρχικά ο/η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να αναφέρουν τις αντωνυμίες που εντόπισαν κατά την ανάγνωση του κειμένου και τις καταγράφει στον πίνακα. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι ο πίνακας και ο χρόνος που διατίθεται είναι δυο λεπτά. Η αμέσως επόμενη ενέργεια περιλαμβάνει την προβολή παρουσίασης (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 ή πάτησε [εδώ](#)), που έχει δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό μέσω του H5P, σχετικά με τις αντωνυμίες και πιο συγκεκριμένα για τις οριστικές. Ταυτόχρονα ο/η εκπαιδευτικός εξηγεί προφορικά τα όσα προβάλλονται. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και ο βιντεοπροβολέας (projector), ενώ η παρουσίαση έχει διάρκεια πέντε λεπτών.

Ακολουθεί η επίλυση διαδραστικής δραστηριότητας συμπλήρωσης οριστικών αντωνυμιών (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 ή πάτησε [εδώ](#)) που έχει δημιουργήσει ο/η ίδιος/α ο/η εκπαιδευτικός μέσω του H5P, και η οποία είναι βασισμένη σε άσκηση του σχολικού εγχειριδίου, για τη βέλτιστη κατανόηση του γραμματικού φαινομένου της ενότητας. Θα χρησιμοποιηθούν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και ο βιντεοπροβολέας (projector), καθώς αφού ολοκληρωθεί η δραστηριότητα από τους/τις μαθητές/τριες, θα δοθούν οι σωστές απαντήσεις. Ο χρόνος που δίνεται συνολικά είναι τρία λεπτά. Η επόμενη ενέργεια περιλαμβάνει την ανάλυση των σύνθετων λέξεων του κειμένου (για παράδειγμα, η λέξη διαπολιτισμικός-ή-ό είναι επίθετο, σύνθετο, προέρχεται από τις λέξεις δια + πολιτισμικός < πολιτισμός + -ικός και σημαίνει η αναφορά σε δυο ή και περισσότερους πολιτισμούς) στον πίνακα από τον/την εκπαιδευτικό με την συμμετοχή των μαθητών/τριών. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι ο πίνακας και ο χρόνος που διατίθεται είναι τρία λεπτά. Ως τελευταία ενέργεια αυτής της φάσης, ο/η εκπαιδευτικός καλεί τους/τις μαθητές/τριες, εργαζόμενοι σε ομάδες, να κατασκευάσουν τις δικές τους πινακίδες με το πρόσωπο που πιστεύουν ότι προσπάθησε να αλλάξει τον κόσμο (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8), αφού πρώτα πραγματοποιηθεί αναζήτηση σχετικών πληροφοριών στο διαδίκτυο. Έπειτα γίνεται παρουσίαση των έργων τους στην τάξη. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, χαρτιά, χαρτόνια, κόλλες, ψαλίδια και ξυλομπογιές, καθώς ο χρόνος που προσφέρεται συνολικά είναι είκοσι λεπτά.

Στην πέμπτη φάση, αρχικά ο/η εκπαιδευτικός, βασιζόμενος/η) στην άσκηση 2 σελίδα 43 του σχολικού τετραδίου εργασιών (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8), παραθέτει στους/στις μαθητές/τριες το εξής θέμα έκθεσης: «Η τάξη σας έμαθε γι' αυτό το σχολείο στο Παρίσι και θέλει να επικοινωνήσει με τους Έλληνες μαθητές του. Γράψτε ένα κείμενο στο οποίο θα παρουσιάζεται το δικό σας σχολείο.». Έπειτα εφαρμόζεται η μέθοδος της ιδεοθύελλας προκειμένου οι μαθητές/τριες να εκφράσουν τις ιδέες τους για την περιγραφή του σχολείου τους. Ο/Η εκπαιδευτικός παράλληλα μπορεί να θέσει κάποιες καθοδηγητικές ερωτήσεις, όπως «Τι κάνετε καθημερινά στο σχολείο;» ή/και «Τι νοιώθετε για το σχολείο σας;». Τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι το σχολικό τετράδιο εργασιών και ο χρόνος υπολογίζεται στα τέσσερα λεπτά. Στην επόμενη ενέργεια αυτής της φάσης, πραγματοποιείται η συγγραφή των εκθέσεων από τους/τις μαθητές/τριες. Τα μέσα που θα χρειαστούν είναι τετράδια εκθέσεων και ο χρόνος που προσφέρεται για τη συγγραφή είναι είκοσι λεπτά. Τέλος, ο/η εκπαιδευτικός

παραπέμπει τους/τις μαθητές/τριες να συμπληρώσουν, ο καθένας ξεχωριστά, μια φόρμα αυτοαξιολόγησης (ερωτηματολόγιο) που έχει δημιουργηθεί από τον/την εκπαιδευτικό, μέσω του H5P (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 ή πάτησε [εδώ](#)). Η διάρκεια αυτής της ενέργειας είναι τρία λεπτά και τα μέσα που χρησιμοποιούνται είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής.

### Πίνακας Περιγραφής και Σχεδιασμού της Διδασκαλίας

| Χρόνος | Τίτλος Φάσης  | Στόχος   | Δεξιότητα  | Ενέργειες εκπαιδευτικού | Εκπαιδευτικές Μέθοδοι/Τεχνικές | Ενέργειες Μαθητών        | Κοινωνική Μορφή Εργασίας | Μέσα  | Κριτήρια Αξιολόγησης                              |
|--------|---|--|--|-------------------------|--------------------------------|--------------------------|--------------------------|---|---|
| 1'     | Εφόρμηση-Προβολή εικόνων                              | Εισαγωγή στο θέμα                                | -  | Προβάλλει               | Επίδειξη                       | Παρατηρούν               | Ολομέλεια                | Projector                                   | -   |
| 2'     | Συζήτηση  | Επαφή με θέμα                                    | Σύνδεση με καθημερινή ζωή                        | Κατευθύνει              | Συζήτηση                       | Συζητούν                 | Ολομέλεια                | -   | -   |
| 4'     | Ανάγνωση Κειμένου                                     | Γνωριμία με το κείμενο                           | -  | Διαβάζει                | Ατομική εργασία                | Ακούει και εντοπίζουν    | Ολομέλεια και Ατομικά    | Σχολικό Εγχειρίδιο                          | -   |
| 2'     | Επίλυση Διαδραστικής Δραστηριότητας                   | Κατανόηση κειμένου                               | Κατανόηση του θέματος                            | Καθοδηγεί               | Ατομική ή Ομαδική εργασία      | Απαντούν ερωτήσεις       | Ατομική ή Ομαδική        | Η/Υ   | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 1'     | Ανακοίνωση Σωστών Απαντήσεων                          | Εμπέδωση   | -  | Παρουσιάζει             | Επίδειξη                       | Ακούει και ελέγχουν      | Ολομέλεια                | Projector                                   | -   |
| 6'     | Εντοπισμός και Σχολιασμός Κειμενικού Είδους και Τύπου | Εμπέδωση   | Αναγνώριση του κειμενικού είδους και τύπου       | Καθοδηγεί               | Ατομική εργασία                | Διαβάζουν και εντοπίζουν | Ατομικά και Ολομέλεια    | Σχολικό εγχειρίδιο                          | Επιτυχής αναγνώριση είδους και τύπου του κειμένου |
| 3'     | Επανάληψη   | Να θυμηθούν το υποκείμενο του ρήματος            | Αναγνώριση και χρήση του υποκείμενου του ρήματος | Κατευθύνει              | Συζήτηση                       | Συζητούν                 | Ολομέλεια                | -   | -   |
| 7'     | Επίλυση Διαδραστικών Δραστηριοτήτων                   | Κατανόηση γραμματικού και λεξιλογικού φαινομένου | -  | Καθοδηγεί               | Ατομική ή Ομαδική εργασία      | Απαντούν ερωτήσεις       | Ατομική ή Ομαδική        | Η/Υ   | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 2'     | Ανακοίνωση Σωστών Απαντήσεων                          | Εμπέδωση   | -  | Παρουσιάζει             | Επίδειξη                       | Ακούει και ελέγχουν      | Ολομέλεια                | Projector                                   | -   |
| 2'     | Προφορική Δραστηριότητα                               | Αξιολόγηση κατανόησης κειμένου                   | Κατανόηση θέματος κειμένου                       | Θέτει ερώτηση           | Ατομική εργασία                | Απαντούν την ερώτηση     | Ολομέλεια                | -   | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 2'     | Συζήτηση  | Εισαγωγή στο γραμματικό φαινόμενο της ενότητας   | -  | Καταγράφει απαντήσεις   | Συζήτηση                       | Συζητούν                 | Ολομέλεια                | Πίνακας                                     | -   |
| 5'     | Προβολή Παρουσίασης                                   | Γνωριμία με το γραμματικό φαινόμενο της ενότητας | -  | Παρουσιάζει             | Επίδειξη - Εισήγηση            | Ακούει                   | Ολομέλεια                | Η/Υ και Projector                           | -   |
| 2'     | Εξάσκηση Γραμματικού Φαινομένου                       | Κατανόηση γραμματικού φαινομένου της ενότητας    | Αναγνώριση και χρήση οριστικών αντωνυμιών        | Καθοδηγεί               | Ατομική ή Ομαδική εργασία      | Απαντούν ερωτήσεις       | Ατομική ή Ομαδική        | Η/Υ   | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 1'     | Ανακοίνωση Σωστών Απαντήσεων                          | Εμπέδωση   | -  | Παρουσιάζει             | Επίδειξη                       | Ακούει και ελέγχουν      | Ολομέλεια                | Projector                                   | -   |
| 3'     | Ανάλυση Σύνθετων Λέξεων                               | Εννοιολογική ανάλυση των λέξεων του κειμένου     | Αποδόμηση σύνθετων λέξεων                        | Κατευθύνει              | Συζήτηση                       | Συζητούν                 | Ολομέλεια                | Πίνακας                                     | -   |
| 15'    | Δημιουργία Πινακίδας                                  | Να αναζητούν πληροφορίες στο διαδικτυο           | Συνεργασία                                       | Διαμεσολαβεί            | Εργασία σε ομάδες              | Συνεργάζονται            | Ομαδικά                  | Η/Υ, χαρτόνια, κόλλες, ψαλίδια, ξυλομπογιές | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 5'     | Παρουσίαση Δημιουργημάτων                             | Εμπέδωση   | Συνεργασία                                       | Συντονίζει              | Εργασία σε ομάδα               | Παρουσιάζουν             | Ομαδικά                  | Πινακίδες                                   | Παρουσίαση  |
| 3'     | Ιδεοθύελλα  | Επαφή με το θέμα έκθεσης                         | Σύνδεση με καθημερινή ζωή                        | Κατευθύνει              | Συζήτηση                       | Συζητούν                 | Ολομέλεια                | -   | -   |
| 20'    | Συγγραφή  | Ανάπτυξη δεξιοτήτων συγγραφής                    | Κατανόηση του θέματος                            | Καθοδηγεί               | Ατομική εργασία                | Γράφουν                  | Ατομική                  | Τετράδιο έκθεσης                            | Επιτυχής ολοκλήρωση δραστηριότητας                |
| 4'     | Ερωτηματολόγιο αυτοαξιολόγησης                        | Αυτοαξιολόγηση                                   | Να αξιολογούν τον εαυτό τους και τη διδασκαλία   | Επιβλέπει               | Ατομικά                        | Απαντούν σε ερωτήσεις    | Ολομέλεια                | Η/Υ   | -   |

Πίνακας 9.1. Πίνακας περιγραφής και σχεδιασμού της διδασκαλίας.

## 9.6. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

### 9.6.1. Αξιολόγηση Διδασκόμενων

Από τα σημαντικότερα μέρη μιας διδασκαλίας αποτελεί η αξιολόγηση των διδασκόμενων. Σε αυτό το σενάριο, η αξιολόγηση των μαθητών/τριών πραγματοποιείται με ερωτήσεις κατανόησης, επίλυση διαδραστικών δραστηριοτήτων, πρακτική εφαρμογή όσων διδάχθηκαν και φύλλο αξιολόγησης. Ειδικότερα, στην τρίτη φάση, πραγματοποιούνται διαδραστικές δραστηριότητες για την κατανόηση του γραμματικού (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 ή πάτησε [εδώ](#)) και λεξιλογικού (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 ή πάτησε [εδώ](#)) φαινομένου του κειμένου. Επιπλέον, στην ίδια φάση θέτεται προφορική άσκηση αξιολόγησης κατανόηση κειμένου, στην οποία ο/η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να ορίσουν έναν διαφορετικό τίτλο για το κείμενο (π.χ. «Όλα τα παιδιά της γης... σε ένα σχολείο.»). Στην τέταρτη φάση, η αξιολόγηση επιτυγχάνεται μέσα από την επίλυση δραστηριότητας σχετικά με το γραμματικό φαινόμενο της ενότητας, δηλαδή τις οριστικές ανωνυμίες (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 ή πάτησε [εδώ](#)). Στην πέμπτη φάση, επιδιώκεται η αξιολόγηση των συγγραφικών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών μέσω δραστηριότητας παραγωγής γραπτού λόγου.

### 9.6.2. Αξιολόγηση Σεναρίου

Η αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου είναι διαμορφωτική και τελική. Η διαμορφωτική πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, τόσο μέσα από τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που θέτει ο/η διδάσκοντα/ουσα, όσο και μέσα από την επιτυχή επίλυση των δραστηριοτήτων από τους/τις μαθητές/τριες. Η τελική αξιολόγηση, γίνεται με την ηλεκτρονική συμπλήρωση ενός ερωτηματολογίου (βλ. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 ή πάτησε [εδώ](#)). Το ερωτηματολόγιο αυτό περιλαμβάνει ερωτήσεις σχετικές με τον βαθμό επίτευξης της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών/τριών καθώς και τον βαθμό εκτέλεσης των οδηγιών του/της δασκάλου/ας καθόλη τη διάρκεια του μαθήματος.



## 9.7. ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

### 9.7.1. Υποστηρικτικό Υλικό

Κατά την υλοποίηση του εκπαιδευτικού σεναρίου, ως υποστηρικτικό υλικό θα χρειαστεί: σταθεροί υπολογιστές, ο βιντεοπροβολέας (projector), το σχολικό εγχειρίδιο (Γλώσσα Δ' Δημοτικού βιβλίο του μαθητή και τετράδιο εργασιών), το κολλάζ εικόνων, οι διαδραστικές δραστηριότητες (που δημιουργήθηκαν από τον/την εκπαιδευτικό μέσω του H5P), χαρτιά, χαρτόνια, κόλλες, ψαλίδια, ξυλομπογιές για την κατασκευή της πινακίδας, τετράδιο εκθέσεων και η φόρμα αυτοαξιολόγησης.

### 9.7.2. Βιβλιογραφικές Πηγές

Γρηγοριάδου, Μ., Γόγουλου, Α. & Γουλή, Ε. (2009). Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη Διδασκαλία της Πληροφορικής. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Ματσαγγούρας, Η., (1995). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση.

Μ. Γρηγόρης, Αθήνα. Σοφός, Α., (2016). Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών. Αθήνα: Γρηγόρη.

### 9.7.3. Διαδικτυακές Πηγές

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Πληροφορικής (2003). Αναρτήθηκε 16/1/2021, από

[http://ebooks.edu.gr/info/cps/18deppsaps\\_Pliroforikis.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/18deppsaps_Pliroforikis.pdf)

Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (2011). Αναρτήθηκε 16/1/2021, από

[http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko\\_new.pdf](http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko_new.pdf)

Bubbl.us. Αναρτήθηκε 16/1/2021, από <https://bubbl.us/04212061230846587>

Blog - Διαδραστικό Δημοτικό. Αναρτήθηκε 16/1/2021, από <https://diadrastikodhmotiko.blogspot.com/2021/02/blog-post.html>

#### 9.7.4. Οπτικοακουστικές Πηγές

Εικόνες Εφόρμησης. Αναρτήθηκε 16/1/2021, από

<https://diadrastikodhmotiko.blogspot.com/2020/09/blog-post.html>

#### 9.7.5. Προεκτάσεις/Επεκτάσεις Σεναρίου

Η παρούσα διδασκαλία θα μπορούσε να συνεχιστεί σε κάποιο επόμενο μάθημα, διδάσκοντας στους/στις μαθητές/τριες πως να δημιουργούν και αυτοί το δικό τους διαδραστικό περιεχόμενο μέσω του H5P. Πιο συγκεκριμένα, εφόσον στο προηγούμενο μάθημα γνώρισαν και έκαναν χρήση των διαδραστικών μέσων, τώρα οι μαθητές/τριες καλούνται να μάθουν πως κατασκευάζονται αυτές οι δραστηριότητες με απλά και εύκολα βήματα. Το H5P παρέχει τη δυνατότητα επιλογής δημιουργίας διαφόρων διαδραστικών περιεχομένων, όπου οι μαθητές/τριες θα μπορούν να προσθέσουν και να επεξεργαστούν ήχο, εικόνες, βίντεο, κείμενο και πολλά άλλα.



## 10. Συμπεράσματα

Οι νέες τεχνολογίες έχουν ήδη γίνει αναπόσπαστο τμήμα της δια βίου μάθησης. Παρέχουν στα σχολεία την πρόσβαση σε διάφορες πηγές μάθησης, όπως βιβλιοθήκες πολυμέσων, πηγές πληροφόρησης, μουσεία, διεθνείς συνεργασίες και πολλά άλλα, κάνοντας έτσι τη μαθησιακή διαδικασία για όλους πιο ενδιαφέροντα. Συνεπώς, παρατηρούμε μεγάλες δαπάνες για τον εξοπλισμό των σχολικών μονάδων με υπολογιστική τεχνολογία, ώστε να εναρμονιστεί η εκπαίδευση με τις απαιτήσεις της κοινωνίας. Ωστόσο, δεν αρκεί η απόκτηση των τεχνολογικών μέσων, το πιο σημαντικό είναι η διαθέσιμη εξειδικευμένη γνώση που υπάρχει από την πλευρά των εκπαιδευτικών αλλά και οι αντιλήψεις που έχουν σχετικά με τη διδασκαλία και τη μάθηση.

Μέσω μιας ανασκόπησης στις θεωρίες μάθησης, γίνεται φανερό πως στις μέρες μας θα πρέπει να κυριαρχούν στις τάξεις οι μαθητοκεντρικές μέθοδοι διδασκαλίας, καθώς προάγουν τη χρήση τεχνολογικών μέσων ώστε οι μαθητές/τριες να ανακαλύψουν μόνοι τους αλλά και συνεργαζόμενοι με τους/τις συμμαθητές/τριες τους τη νέα γνώση. Μέσα από επιμορφωτικά προγράμματα, που πραγματοποιούνται ακόμη και εξ αποστάσεως, οι εκπαιδευτικοί θα βελτιωθούν και θα είναι σε θέση να κάνουν χρήση αυτών των μεθόδων διδασκαλίας.

Τα οφέλη που μπορούν να προκύψουν από τη χρήση ενός ηλεκτρονικού εργαλείου, όπως το H5P, για τη μάθηση είναι πολλά και ποικίλα. Πιο συγκεκριμένα, δεν απαιτείται από τους/τις εκπαιδευτές/τριες αλλά και τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να έχουν εξειδικευμένες γνώσεις πληροφορικής για να χρησιμοποιούν το εργαλείο H5P ώστε να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν διαδραστικό περιεχόμενο στις διάφορες πλατφόρμες. Επιπλέον, η ευκολία χρήσης αυτού του εργαλείου παροτρύνει τους/τις εκπαιδευτικούς να ασχοληθούν με τη δημιουργία ευφάνταστων και διαδραστικών δραστηριοτήτων, έχοντας ως αποτέλεσμα την κέντριση του ενδιαφέροντος των μαθητών/τριών αφού θα μπορούν να αλληλοεπιδρούν ενεργά στο διαδραστικό περιεχόμενο της ύλης. Τέλος, προσφέρεται η δυνατότητα δημιουργίας δραστηριοτήτων αξιολόγησης, μέσα από τις οποίες οι μαθητές/τριες θα εντοπίζουν τα δυνατά και τα αδυναμίες σημεία τους.

## 11. Βιβλιογραφικές Αναφορές

### Βιβλιογραφικές Πηγές

Sabelli, N. (2008). *Constructionism: A New Opportunity for Elementary Science Education*. DRL Division of Research on Learning in Formal and Informal Settings, pp. 193–206.

Γρηγοριάδου, Μ., Γόγουλου, Α. & Γουλή, Ε. (2009). *Διδακτικές Προσεγγίσεις και Εργαλεία για τη Διδασκαλία της Πληροφορικής*. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Διακογιώργη Κ., Μπαρής Θ., Στεργιόπουλος Χ. & Τσιλιγκιριάν Ε. (2013). *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού - Πετώντας με τις λέξεις*, Τρίτο Τεύχος. Αθήνα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».

Διακογιώργη Κ., Μπαρής Θ., Στεργιόπουλος Χ. & Τσιλιγκιριάν Ε. (2013). *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού - Πετώντας με τις λέξεις - Τετράδιο Εργασιών*, Δεύτερο Τεύχος. Αθήνα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».

Διακογιώργη Κ., Μπαρής Θ., Στεργιόπουλος Χ. & Τσιλιγκιριάν Ε. (n.d.). *Γλώσσα Δ΄ Δημοτικού - Πετώντας με τις λέξεις - Βιβλίο Δασκάλου*. Αθήνα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».

Ματσαγγούρας, Η., (1995). *Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία και μάθηση*. Μ. Γρηγόρης, Αθήνα.

Μικρόπουλος Τ.Α. (2000). *Εκπαιδευτικό Λογισμικό – Θέματα σχεδίασης και αξιολόγησης λογισμικού υπερμέσων*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Σοφός, Α., (2016). *Σχεδιάζοντας σενάρια διδασκαλίας για την πρακτική άσκηση των φοιτητών*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Φωκίδης Μ. & Τσολακίδης Κ. (2011). *Εικονική Πραγματικότητα στην Εκπαίδευση – Θεωρία και Πράξη*. Αθήνα: Διάδραση.

## Διαδικτυακές Πηγές

- Bates, A. W. (2005). *Technology, e-Learning and Distance Education*. NY: Routledge. Αναρτήθηκε 10/9/2020, από [https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=w8xIPSTfZBUC&oi=fnd&pg=PP8&dq=bates+2005+technology+e-learning+and+distance+education&ots=fQlqmE9M\\_-&sig=5O4s0CZsw8PWgTlrTdAWNjzZ7Hs&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=w8xIPSTfZBUC&oi=fnd&pg=PP8&dq=bates+2005+technology+e-learning+and+distance+education&ots=fQlqmE9M_-&sig=5O4s0CZsw8PWgTlrTdAWNjzZ7Hs&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Bruner, J. S. (1961). *The act of discovery*. Αναρτήθηκε 20/1/2021, από <https://digitalauthorshipuri.files.wordpress.com/2015/01/the-act-of-discovery-bruner.pdf>
- Cedefop (2014). *Terminology of European education and training policy: a selection of 130 terms*. 2nd ed. Luxembourg: Publications Office. Αναρτήθηκε 22/12/2020, από [https://www.cedefop.europa.eu/files/4117\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/4117_en.pdf)
- H5P. (χ.η.). Αναρτήθηκε 8/5/2020, από <https://h5p.org/>
- Mingers J. (1991). *The Cognitive Theories of Maturana and Varela*. Αναρτήθηκες 22/12/2020, από <https://cepa.info/fulltexts/2253.pdf>
- Valamis. (χ.η.). *What is an Authoring Tool?*. Αναρτήθηκε 26/9/2020, από <https://www.valamis.com/hub/authoring-tool>
- Wikipedia. *H5P*. (χ.η.). Αναρτήθηκε 4/12/2020, από <https://en.wikipedia.org/wiki/H5P>
- Αθανασιάδης, Χ. & Μαντζαρίδου Α. (2013). *Καινοτόμες εφαρμογές ΤΠΕ στο σχολείο*. Αναρτήθηκε 22/12/2020, από [https://kupdf.net/download/-\\_5a205c3ee2b6f58f02133852\\_pdf](https://kupdf.net/download/-_5a205c3ee2b6f58f02133852_pdf)
- Βαβίτσας, Θ. Δ. (2017). *Η ανακαλυπτική μάθηση του J. Bruner*. Αναρτήθηκε 20/12/2020, από <https://www.tameteora.gr/apopseis-sxolia/apopseis/143453/%CE%B7-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BA%CE%B1%CE%BB%CF%85%CF%80%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE-%CE%BC%CE%AC%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7-%CF%84%CE%BF%CF%85-j-bruner/>

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Πληροφορικής (2003).  
Αναρτήθηκε 16/1/2021, από  
[http://ebooks.edu.gr/info/cps/18deppsaps\\_Pliroforikis.pdf](http://ebooks.edu.gr/info/cps/18deppsaps_Pliroforikis.pdf).

Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*. Αθήνα:  
Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Αναρτήθηκε 20/9/2020, από  
<https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/3397/2/finalpdf.pdf>

Επιμορφωτικό Υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης  
Επιμόρφωσης, (2013). Τεύχος 1, Γενικό Μέρος. Αναρτήθηκε 20/12/2021, από  
<https://www.slideshare.net/elenoragr/2013-18414001>

Οικονόμου, Β. (χ.η.). *Θεωρίες Μάθησης*. Αναρτήθηκε 20/9/2020, από  
<https://economu.wordpress.com/%ce%b5%ce%ba%cf%80%ce%b1%ce%b9%ce%b4%ce%b5%cf%85%cf%84%ce%b9%ce%ba%cf%8c-%cf%85%ce%bb%ce%b9%ce%ba%cf%8c/%ce%b8%ce%b5%cf%89%cf%81%ce%af%ce%b5%cf%82-%ce%bc%ce%ac%ce%b8%ce%b7%cf%83%ce%b7%cf%82/>

Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια  
Εκπαίδευση (2011). Αναρτήθηκε 16/1/2021, από  
[http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko\\_new.pdf](http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko_new.pdf).

Σοφός Α., Κώστας Α. & Παράσχου Β.. (2015). *Online Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση – Από τη Θεωρία στην Πράξη*. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.  
Αναρτήθηκε 25/9/2020, από  
<https://repository.kallipos.gr/handle/11419/182>

Σπύρου, Σ. (2020). *H5P: δημιουργήστε εκπαιδευτικό, διαδραστικό περιεχόμενο με εύκολο κι απλό τρόπο*. Αναρτήθηκες 10/5/2020, από <https://edtech.gr/h5p/>

Τάσση, Ο. (2014). *Οι σχέσεις των εκπαιδευτικών με τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στο σχολείο*. Αναρτήθηκε 20/9/2020, από  
[https://erkyna.gr/e\\_docs/periodiko/dimosieyseis/pliroforiki/t01-13.pdf](https://erkyna.gr/e_docs/periodiko/dimosieyseis/pliroforiki/t01-13.pdf)

## 12. Παράρτημα Δεδομένων

### ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

13

ΕΝΟΤΗΤΑ

#### Το σχολείο του κόσμου

Το σχολείο μας έχει μαθητές από διάφορα μέρη του κόσμου. Οι γονείς μας εργάζονται εδώ στο Παρίσι και δεν μπορούμε να πάμε σχολείο στον τόπο μας γιατί είναι μακριά.

Έχουμε έναν δάσκαλο για τη Γυμναστική κι έναν που μας μαθαίνει τη γλώσσα αυτού του τόπου. Τα μαθήματα αυτά τα κάνουμε όλοι μαζί, χωριστά βέβαια τα μικρά παιδιά, χωριστά τα μεγάλα. Έχουμε κι έναν δάσκαλο ή μια δασκάλα από την πατρίδα μας. Όταν κάνουμε μάθημα μαζί τους, όσα παιδιά είναι από την ίδια χώρα μπαίνουν σε μια τάξη, μικρά μεγάλα.

Οι δάσκαλοι συχνά φορούν ρούχα του τόπου τους. Κι αν φορούσαν ίδια ρούχα, πάλι δε θα έμοιαζαν μεταξύ τους. Άλλοι είναι ξανθοί, άλλοι μελαφοί, άλλοι μικροσκοπικοί, άλλοι πανύψηλοι, μερικοί με ακιστά μάτια, μερικοί με στρογγυλά. Μα όλοι είναι φίλοι μεταξύ τους.

Κάθε ομάδα μαθαίνει τη γλώσσα, τα τραγούδια, την ιστορία και τους χορούς του τόπου της. Μια μέρα την εβδομάδα βγαίνουμε από το σχολείο και κάνουμε μια μικρή παρέλαση γύρω από το τετράγωνο κρατώντας πινακίδες. Οι γείτονες κι οι περαστικοί χαμογελούν και κοιτάζουν με ενδιαφέρον τις πινακίδες μας. Μερικοί μάλιστα χειροκροτούν. Περιμένουμε τη μέρα αυτή ανυπόμονα και την ετοιμάζουμε με πολύ κέφι.

«Να διαλέξετε έναν άνθρωπο από τη χώρα μας που βοήθησε να γίνει καλύτερος ο κόσμος» λέει κάθε δάσκαλος στην ομάδα του. Από όσα μας έχουν πει, διαλέγουμε ένα πρόσωπο για ήρωά μας, κολλάμε σε καρτόνι τη φωτογραφία του ή μια ζωγραφιά του και φτιάχνουμε την πινακίδα μας. Άλλος προτιμά επιστήμονα, άλλος καλλιτέχνη, άντρα ή γυναίκα, που προσπάθησε να καλύτερέψει τον κόσμο όχι με πόλεμο αλλά με την προσφορά του. Πριν βγαύμε στον δρόμο, δείχνουμε τη δουλειά



36

## Όλοι διαφορετικοί, όλοι ίδιοι



μας η μια ομάδα στις άλλες και εξηγούμε ποιον διαλέξαμε και γιατί. Έτσι μαθαίνουμε για ήρωες από μακρινά μέρη του πλανήτη μας.

Μια μέρα τον μήνα κάνουμε μεγάλη παρέλαση. Περιπατάμε γύρω από τέσσερα τετράγωνα και κρατάμε κάθε ομάδα τη σημαία της, τις πινακίδες με σπουδαία πρόσωπα και εικόνες με ωραία τοπία από τις χώρες μας. Εκείνη τη μέρα παρελαύνουμε φορώντας κάτι χαρακτηριστικό από τον τόπο μας: Ελλάδα τοκάρα ή ψηλές μπότες, ζινάρι ή σάλι, ακούφο ή μαντίλα. Κάθε ομάδα τραγουδά, με τη σειρά, κάποιο τραγούδι του τόπου της, και όλοι οι περστικοί σταματούν και μας καίρετούν. Μια κυρία μάλιστα φίλησε συγνημένη μια δασκάλα κι εκείνη έγινε κόκκινη σαν παντζάρι, γιατί δε συνηθίζεται να φιλιούνται στην πατρίδα της.

Δεν ξέρουμε ακόμα τίλια πράγματα ούτε θα ηρελάβουμε ποτέ να τα μάθουμε όλα. Δε θα μάθουμε όλες τις γλώσσες που μελετούν τα παιδιά στις διπλανές τάξεις. Το πολύ πολύ λίγες λέξεις από καθημέ. Και ούτε θα μάθουμε τα τραγούδια τους. Τις λίγες νότες εδώ κι εκεί. Ξέρουμε όμως ότι όλοι είμαστε ίδιοι και αγαπάμε ο ένας τον άλλον. Όταν μεγαλώσουμε, κάποιοι από μας ίσως γίνουν επιστήμονες, καλλιπικές ή αρκηγοί. Τότε, θα κάνουμε σπουδαία πράγματα, γιατί έχουμε μάθει το πιο μεγάλο μάθημα στο σχολείο μας: τη καρά μπορείς να τη δώσεις σε κάθε άνθρωπο είτε έχει ασιατό μάτι είτε στραγγυλά είτε είναι λευκός είτε μαύρος είτε είναι φτωκός είτε πλούσιος!

Λία Χατζηπούλου-Καραβία, Το σχολείο του κόσμου, εκδ. Φυτράει, Αθήνα, 2001 (διασκευή)



1. Στο κείμενο που διαβάσατε ένα παιδί μάς μιλάει για το σχολείο του.

Βάλτε **(Σ)** δίπλα σε κάθε σωστή φράση και **(Λ)** δίπλα σε κάθε λανθασμένη. Για τις λανθασμένες φράσεις δώστε προφορικά τις σωστές απαντήσεις.

Το σχολείο έχει μαθητές που κατάγονται από την ίδια χώρα.

Τα παιδιά από την ίδια χώρα μπαίνουν πάντα στην ίδια τάξη.

Όλα τα παιδιά του σχολείου διδάσκονται Γαλλικά και Γυμναστική.

Όλοι οι δάσκαλοι είναι φίλοι μεταξύ τους.

Τα παιδιά μαθαίνουν για σπουδαίους ανθρώπους και από άλλες χώρες του κόσμου, όχι μόνον από τη δική τους.

Τα παιδιά κάνουν παρέλαση φορώντας κάτι που να θυμίζει την πατρίδα τους.

Τα παιδιά μαθαίνουν να μιλούν όλες τις γλώσσες που μιλούν και τα άλλα παιδιά του σχολείου τους.



2. Ποιον άλλον τίλο θα δίνετε εσείς στο κείμενο;

.....





3. Συζητήστε με τον διπλανό σας για το σχολείο που διαβάσατε.

- ▶ Σε τι μοιάζει και σε τι διαφέρει από το δικό σας
- ▶ Τι θα θέλατε να κάνετε εσείς από αυτά που κάνουν τα παιδιά σε αυτό το σχολείο;



4. Θυμηθείτε το υποκείμενο του ρήματος και συμπληρώστε τις λέξεις του κειμένου που λείπουν από τις προτάσεις.

- ..... μας έχει μαθητές από διάφορα μέρη του κόσμου.  
 ..... συχνά φορούν ρούχα του τύπου τους.  
 ..... κι ..... χαμογελούν και κοιτάζουν με ενδιαφέρον τις πινακίδες μας.  
 ..... μάλιστα φίλοι συγνημμένη μια δασκάλα.



5. Στο «σχολείο του κόσμου» όσα παιδιά είναι από **την ίδια** χώρα μπαίνουν **στην ίδια** τάξη, ανεξάρτητα από την ηλικία τους.

Οι λέξεις που χρησιμοποιούμε για να ξεχωρίσουμε ένα πρόσωπο ή ένα πράγμα από άλλα του ίδιου είδους λέγονται **οριστικές αντωνυμίες** και είναι οι εξής:

Το επίθετο **ίδιος, ίδια, ίδιο** μαζί με το οριστικό άρθρο ο, η, το → **ο ίδιος, η ίδια, το ίδιο.**

Το επίθετο **μόνος, μόνη, μόνα**, χωρίς άρθρο, μαζί με τον αδύνατο τύπο της προσωπικής αντωνυμίας → **μόνος μου, μόνη μου, μόνο του.**

Συμπληρώστε τις οριστικές αντωνυμίες για να διαβάσετε πώς περιγράφει η Δήμητρα τις περιπέτειες μιας συμμαθήτριάς της με τα Γαλλικά:

Εγώ και η Μαρία καθόμασταν στο ..... θρανίο. Η Μαρία, ενώ λύνει ..... τα προβλήματα στην Αριθμητική, δεν τα καταφέρνει πολύ καλά στην προφορά των Γαλλικών. Εγώ, αντίθετα, είμαι πολύ καλή στα Γαλλικά, αλλά σχεδόν ποτέ δεν καταφέρνω να λύσω ..... τις ασκήσεις της Αριθμητικής. Ευτυχώς που δεν έχουμε ..... δυσκολίες στο σχολείο. Στο διάλειμμα καθόμασταν ..... σ' ένα παγκάκι του σχολείου και βοηθάει η μία την άλλη. Εγώ της μαθαίνω πώς να προφέρει τις δύσκολες λέξεις των Γαλλικών και αυτή μου εξηγεί την Αριθμητική. Στο σπίτι της προσπαθεί και ....., αλλά είναι αδύνατον να τα καταφέρει. Όπως λέει και ..... «η τγομεγά, τι φοβερό να μην μπορώ να πω το «γο»!



6. Αν συμπληρώσετε την ακροστιχίδα με λέξεις του κειμένου, θα μάθετε ότι το «ακολείο του κόσμου» ανήκει στα ..... ακολεία.

- |           |  |
|-----------|--|
| 1. -----  | 1. Έχουμε κι έναν ____ για τη γυμναστική μας.                  |
| 2. -----  | 2. Ετοιμάζουμε τις πινακίδες μας με πολύ ____ (αντίστροφα).    |
| 3. -----  | 3. Να διαλέξετε κι έναν ____ από τη χώρα μας.                  |
| 4. -----  | 4. Έχουμε και μια δασκάλα από την ____ μας.                    |
| 5. -----  | 5. Δοκίμουμε τη δουλειά μας η μια ____ στην άλλη.              |
| 6. -----  | 6. Το πολύ πολύ να μάθουμε λίγες ____ από καθένα γλώσσα.       |
| 7. -----  | 7. Κι αν φορούσαν ____ ρούχα, πάλι δε θα έμοιαζαν μεταξύ τους. |
| 8. -----  | 8. Δεν μπορούμε να πάρει ακολείο, στον ____ του ο καθένας μας. |
| 9. -----  | 9. Κάθε ομάδα μαθαίνει τη γλώσσα και την ____ του τόπου της.   |
| 10. ----- | 10. Άλλοι δάσκαλοι έχουν σκουτά μάτια, άλλοι ____.             |
| 11. ----- | 11. Μερικά ____ τα κάνουμε όλοι μαζί.                          |
| 12. ----- | 12. Ξέρουμε ότι όλοι είμαστε ____.                             |
| 13. ----- | 13. Μια δασκάλα έγινε ____ σαν παντζάρι.                       |
| 14. ----- | 14. Κάποιοι από μας ίσως γίνουν επιστήμονες καλλιπώνες ή ____. |



7. Θέλετε να γνωρίσετε άλλα ακολεία στην Ευρώπη;



Η Ραλλού βρήκε την ιστοσελίδα

[www.etwinning.gr](http://www.etwinning.gr), όπου υπάρχουν οι πληροφορίες που χρειάζεστε για να κάνετε νέες φίλιες με παιδιά από διαφορετικές χώρες.



8. Αντιγράψτε από την τελευταία παράγραφο του κειμένου το πιο μεγάλο μάθημα που μαθαίνουν τα παιδιά στο «ακολείο του κόσμου».

.....

.....

.....

.....



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

Επέλεξε **Σωστό** για κάθε σωστή φράση και **Λάθος** για κάθε λανθασμένη. Για τις λανθασμένες φράσεις δώστε προφορικά τις σωστές απαντήσεις.

Thank you for trying out H5P. To get started with H5P read our [getting started guide](#)

Το σχολείο έχει μαθητές που κατάγονται από την ίδια χώρα.

Σωστό  Λάθος ✓

Μπράβο! 🎉

1/1

Reuse <> Embed H5P

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4

Θυμηθείτε το υποκείμενο του ρήματος και συμπληρώστε τις λέξεις του κειμένου που λείπουν από τις προτάσεις.

Το σχολείο ✓ μας έχει μαθητές από διάφορα μέρη του κόσμου.

Οι δάσκαλοι ✗ Τα παιδιά ✓ συχνά φορούν ρούχα του τόπου τους.

Οι γείτονες ✓ κι οι περαστικοί ✓ χαμογελούν και κοιτάζουν με ενδιαφέρον τις πινακίδες μας.

Μια κυρία ✓ μάλιστα φίλησε συγκινημένη μια δασκάλα.



Επανάληψη

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5

Βρείτε τις λέξεις της ακτοστιχίδας στο κείμενο.

Το σχολείο μας έχει μαθητές από διάφορα μέρη του κόσμου. Οι γονείς μας εργάζονται εδώ στο Παρίσι και δεν μπορούμε να πάμε σχολείο στον τόπο ✓ (+1) μας γιατί είναι μακριά.

Έχουμε ένα δάσκαλο ✓ (+1) για τη Γυμναστική κι έναν που μας μαθαίνει τη γλώσσα αυτού του τόπου. Τα μαθήματα ✓ (+1) αυτά τα κάνουμε όλοι μαζί, χωριστά βέβαια τα μικρά παιδιά, χωριστά τα μεγάλα. Έχουμε κι ένα δάσκαλο ή μια δασκάλα από την πατρίδα ✓ (+1) μας. Όταν κάνουμε μάθημα μαζί τους, όσα παιδιά είναι από την ίδια χώρα μπαίνουν σε μια τάξη, μικρά μεγάλα.

Οι δάσκαλοι συχνά φορούν ρούχα του τόπου τους. Κι αν φορούσαν ίδια ✓ (+1) ρούχα, πάλι δε θα έμοιαζαν μεταξύ τους. Άλλοι είναι ξανθοί, άλλοι μελαφοί, άλλοι μικροσκοπικοί, άλλοι πανύψηλοι, μερικοί με σχιστά μάτια, μερικοί με στρογγυλά ✓ (+1) μάτια. Όλοι είναι φίλοι μεταξύ τους.

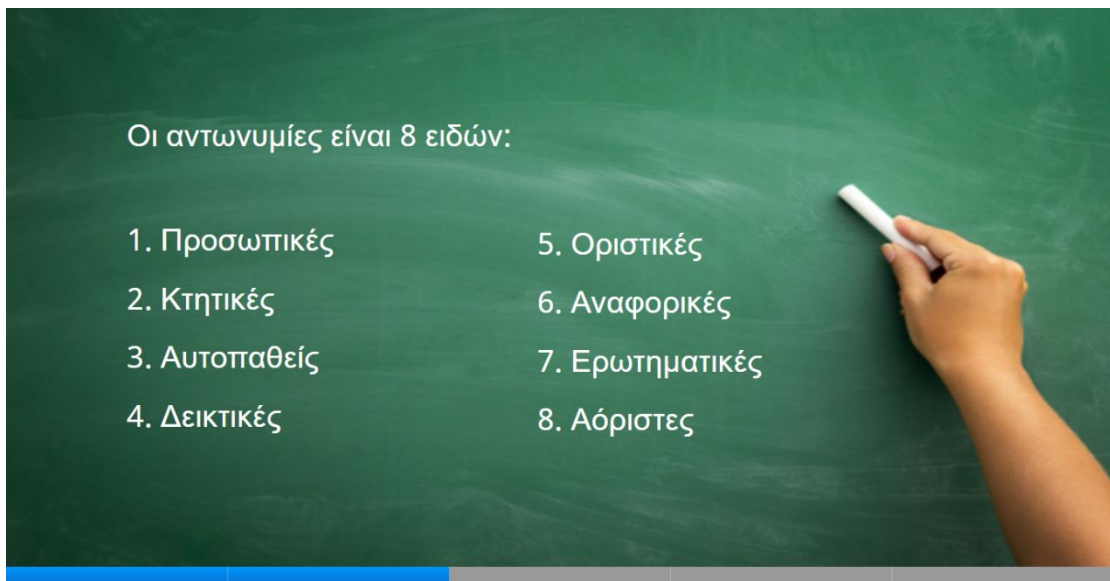
Κάθε ομάδα μαθαίνει τη γλώσσα, τα τραγούδια, την ιστορία ✓ (+1) και τους χορούς του τόπου της. Μια μέρα την εβδομάδα βγαίνουμε από το σχολείο και κάνουμε μια μικρή παρέλαση γύρω από το τετράγωνο κρατώντας πινακίδες ✗ (-1). Οι γείτονες κι οι περαστικοί χαμογελούν και κοιτάζουν με ενδιαφέρον τις πινακίδες μας. Μερικοί μάλιστα χειροκροτούν. Περιμένουμε τη μέρα αυτή ανυπόμονα και την ετοιμάζουμε με πολύ κέφι ✓ (+1).

«Να διαλέξετε έναν άνθρωπο ✓ (+1) από τη χώρα μας που βοήθησε να γίνει καλύτερος ο κόσμος» λέει κάθε δάσκαλος στην ομάδα του. Από όσα μας έχουν πει, διαλέγουμε ένα πρόσωπο για ήρωά μας, κολλάμε σε χαρτόνι τη φωτογραφία του ή μια ζωγραφιά του και φπάζουμε την πινακίδα μας. Άλλος προσιμά επιστήμονα, άλλος καλλιτέχνη, άντρα ή γυναίκα, που προσπάθησε να καλύτερέψει τον κόσμο όχι με πόλεμο αλλά με την προσφορά του. Πριν βγούμε στο δρόμο, δείχνουμε τη δουλειά μας η μια ομάδα στις άλλες και εξηγούμε ποιον διαλέξαμε και γιατί. Έτσι μαθαίνουμε για ήρωες από μακρινά μέρη του πλανήτη μας.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6



1 / 5 ▶



◀ 2 / 5 ▶



## ΟΡΙΣΤΙΚΕΣ ΑΝΤΩΝΥΜΙΕΣ

Τις χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να δείξουμε ότι ένα πρόσωπο, ζώο ή πράγμα **ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα** του είδους του.

◀ 3 / 5 ▶



## ΟΡΙΣΤΙΚΕΣ ΑΝΤΩΝΥΜΙΕΣ

οριστικό άρθρο + ίδιος, ίδια, ίδιο → **ο ίδιος, η ίδια, το ίδιο**

μόνος, μόνη, μόνο + αδύνατο τύπο της προσωπικής αντωνυμίας  
→ **μόνος μου, μόνη μου, μόνο του**

◀ 4 / 5 ▶





# ΟΡΙΣΤΙΚΕΣ ΑΝΤΩΝΥΜΙΕΣ

## Παραδείγματα:

Εγώ και η αδελφή μου έχουμε **το ίδιο** δωμάτιο.

Μπορώ να λύση **μόνος μου** τις ασκήσεις.

◀ 5 / 5



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7

Συμπληρώστε τις οριστικές αντωνυμίες για να διαβάσετε πώς περιγράφει η Δήμητρα τις περιπέτειες μιας συμμαθήτριάς της με τα Γαλλικά:

Εγώ και η Μαρία καθόμαστε στο   θρανίο. Η Μαρία, ενώ λύνει      τα προβλήματα στην Αριθμητική, δεν τα καταφέρνει πολύ καλά στην προφορά των Γαλλικών. Εγώ αντίθετα, είμαι πολύ καλή στα Γαλλικά αλλά σχεδόν ποτέ δεν καταφέρνω να λύσω   τις ασκήσεις της Αριθμητικής. Ευτυχώς που δεν έχουμε   δυσκολίες στο σχολείο. Στο διάλειμμα καθόμαστε  σ' ένα παγκάκι του σχολείου και βοηθάει η μία την άλλη. Εγώ της μαθαίνω πώς να προφέρει τις δύσκολες λέξεις των Γαλλικών και αυτή μου εξηγεί την Αριθμητική. Στο σπίτι της προσπαθεί και  αλλά είναι αδύνατον να τα καταφέρει. Όπως λέει και  : «τι γκομεγό, τι φοβεγό να μην μπογώ να πω το «γο»!

Όλοι διαφορετικοί, όλοι ίδιοι



## Το σχολείο του κόσμου

**1** Φανταστείτε ότι και εσείς βρίσκεστε στο σχολείο που μας περιγράφει το κείμενο και θέλετε να προετοιμάσετε την πινακίδα σας για την παρέλαση.

- Εργαστείτε σε ομάδες. Κάθε ομάδα μπορεί να διαλέξει το δικό της πρόσωπο που προσπάθησε να κάνει τον κόσμο καλύτερο με την προσφορά του.
- Βρείτε πληροφορίες για το πρόσωπο αυτό στην εγκυκλοπαίδεια, στο διαδίκτυο ή οπουδήποτε αλλού.
- Βρείτε κάποια φωτογραφία του και κολλήστε τη στην πινακίδα σας.
- Εξηγήστε στους συμμαθητές σας των άλλων ομάδων γιατί διαλέξατε αυτό το πρόσωπο.
- Οργανώστε μια μικρή γιορτή για να παρουσιάσετε τις πινακίδες σας σ' όλο το σχολείο.



**2** Η τάξη σας έμαθε γι' αυτό το σχολείο στο Παρίσι και θέλει να επικοινωνήσει με τους Έλληνες μαθητές που πηγαίνουν σ' αυτό το σχολείο.

- Γράψτε ένα μικρό κείμενο για να εξηγήσετε πώς λειτουργεί το δικό σας σχολείο. Μην ξεχάσετε να γράψετε:
  - ✿ πού βρίσκεται το σχολείο σας,
  - ✿ λίγα λόγια για το κτίριο, για τους δασκάλους σας και τους συμμαθητές σας,
  - ✿ τι κάνετε καθημερινά στο σχολείο σας,
  - ✿ τι μαθαίνετε στο σχολείο σας,
  - ✿ ποια ξεχωριστή γιορτή ή εκδήλωση κάνετε στο σχολείο σας,
  - ✿ τι νιώθετε για το σχολείο σας.
- Γράψτε τώρα το κείμενό σας στην κίτρινη σελίδα κάνοντας τις απαραίτητες διορθώσεις στο πλάι.

**Γ** Προσέχω τη γραμματική.

**Σ** Προσέχω τα σημεία στίξης.

**Ο** Προσέχω την ορθογραφία.

**+** Συμπληρώνω κάτι που λείπει.

**Π** Αλλάζω παράγραφο.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9

\* Απαιτείται

2/7

Ακολουθούσα τις οδηγίες του/της δασκάλου/ας μου την ώρα του μαθήματος;

Καθόλου

Λίγο

Πολύ

◀ ΠΡΗΓΟΥΜΕΝΟ

ΕΠΟΜΕΝΟ ▶

Reuse Rights of use Embed H-P