

## «Από το Αρχαίο στο Σύγχρονο Θέατρο. Μια διαθεματική προσέγγιση στο μάθημα της Ιστορίας»

Γεωργίου Γ.1, Παυλοπούλου Ι.2, Οικονόμου Β.3

<sup>1</sup> Δασκάλα, Εκπαιδευτήρια Δούκα

g.georgiou@doukas.gr

<sup>2</sup> Υπεύθυνη Δημοτικού Εκπαιδευτηρίων Δούκα, Δασκάλα

i.pauloulou@doukas.gr

<sup>3</sup> Υπεύθυνος Τμήματος Πληροφορικής & Ψηφιακής Εκπαίδευσης,

Εκπαιδευτήρια Δούκα

economu@doukas.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργασία που παρουσιάζεται στο άρθρο αυτό, αποτελεί μια διαθεματική εκπαιδευτική παρέμβαση η οποία υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της «Ευέλικτης Ζώνης» για το μάθημα των Ελληνικών Δ' Δημοτικού. Συνδυάζοντας τα οφέλη της διερευνητικής μάθησης και της ομαδοσυνεργατικής μεθόδου διδασκαλίας, οι μαθητές συμμετείχαν ενεργά σε δραστηριότητες μελέτης σχετικά με τα αντικείμενα των Ιστορίας, Ελληνικών, Λογοτεχνίας, Μουσικής, Μελέτης Περιβάλλοντος, Θεατρικής αγωγής, Εικαστικών (ΑΠΣ & το ΔΕΠΠΣ του Μαθήματος «Ιστορία της Δ' Δημοτικού»). Ο συνδυασμός της μάθησης μέσω σχεδίων εργασίας (Project Based Learning - PBL), της παρατήρησης στον χάρτη, την καλλιτεχνική έκφραση, την παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου, το συνδυασμό πηγών, επέτρεψαν την εμβάθυνση στην Ελληνική Γλώσσα και την Ιστορία, με αφετηρία το αρχαίο θέατρο στην κλασσική εποχή του 5<sup>ου</sup> π.Χ. αιώνα, πλαισιωμένο από ιστορικά – πολιτισμικά και γεωγραφικά στοιχεία. Η κριτική επεξεργασία, η ανάλυση και η σύνθεση δεδομένων, η παρουσίαση γλωσσικών και όχι μόνο πληροφοριών, η αξιοποίηση ειδικά σχεδιασμένου διαδραστικού εκπαιδευτικού λογισμικού, τους βοήθησε να αποκτήσουν γνώσεις και να δημιουργήσουν δικό τους υλικό, μέσα από ποικίλα λογοτεχνικά κείμενα, βλέποντας από πολλές οπτικές γωνίες και συμμετέχοντας ενεργά σε σχετικά καλλιτεχνικά δρώμενα.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Διαθεματική προσέγγιση της μάθησης, Ιστορία, Μαθητικός Υπολογιστής, Διαδραστικό λογισμικό, Ικανότητες 21<sup>ου</sup> αιώνα.

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Μέσω της πολύπλευρης μελέτης θεμάτων και εννοιών, τη σύνδεση των επιστημονικών πεδίων μεταξύ τους, ώστε πέρα από την ειδική γνώση, να αντιληφθεί ο μαθητής τη «συνομιλία» των επιστημών και τη συμβολή τους σε όλες της εκφάνσεις της καθημερινής ζωής, η γνώση αντιμετωπίζεται ως ενιαία ολότητα και όχι αποσπασματικά, ανακαλύπτεται και διαμορφώνεται με βάση τις ανάγκες του μαθητή, ενώ ταυτόχρονα συνδέεται με την ίδια τη ζωή. Ο J.

Bruner στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα είχε γράψει: «Η εκπαίδευση δεν είναι μόνο μια απλή μετάδοση κουλτούρας αλλά το μέσο που παρέχει διαφορετικές απόψεις από τον κόσμο, που ενδυναμώνουν στο μαθητή τη θέληση να τις εξερευνήσουν και να δημιουργήσουν τις δικές τους συνθήκες μάθησης» (Bruner, 1960). Για την διαθεματική προσέγγιση της γνώσης χρησιμοποιούνται μαθητοκεντρικές μορφές διδασκαλίας, όπως είναι τα σχέδια εργασίας (project) και η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, καθώς προσφέρονται για συμμετοχή όλων των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές είναι ελεύθεροι να ερευνήσουν τα θέματα στα οποία τους οδηγούν τα ενδιαφέροντά τους, ενώ ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι βοηθητικός αλλά συνάμα καθοριστικός, εφόσον είναι αυτός που εξασφαλίζει την ποιότητα και τη μεθοδολογία της έρευνας.

Η μεθοδολογία που επιλέχθηκε για τη δράση αυτή, βασίστηκε στη μάθηση μέσω σχεδίων εργασίας (ProjectBased Learning - PBL). Τα σχέδια εργασίας υποστηρίζουν τη συλλογική δράση (Dornyei, 2001), συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση και στην αυτονομία των μαθητών (Lee, 2002) και ενισχύουν την κριτική ικανότητα (Ματσαγγούρας, 2004). Σύμφωνα με τον οργανισμό προώθησης και αξιοποίησης του PBL «Buck Institute for Education» (BIE), το PBL αποτελεί ένα διδακτικό μοντέλο που στοχεύει μεταξύ άλλων στην ανάπτυξη κρίσιμων δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, όπως η συνεργασία, η επικοινωνία και η κριτική σκέψη ([http://www.bie.org/about/why\\_pbl](http://www.bie.org/about/why_pbl)). Το συγκεκριμένο διδακτικό μοντέλο προσφέρεται ιδιαίτερα για διαθεματικές εργασίες, συνδυάζοντας τα οφέλη της διερευνητικής μάθησης και της ομαδοσυνεργασίας. Ενισχύει την αυτοκατευθυνόμενη μάθηση (self-directed learning) (Prince & Felder, 2006) μέσα από την επίλυση αυθεντικών προβλημάτων (problem-centered) σε αυθεντικά πλαίσια (Mills & Treagust, 2003), προσφέροντας δραστηριότητες που περιέχουν πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης και δίνοντας έμφαση στην διαχείριση του χρόνου (Thomas, 2000). Ειδικότερα, η χρήση Νέων Τεχνολογιών και η αξιοποίηση αυθεντικών πηγών κατά τη συλλογή πληροφοριών, υποστηρίζεται ότι αυξάνει το ενδιαφέρον των μαθητών και οδηγεί σε αποτελεσματικότερη μάθηση (Φραγκούλης & Τσιπλακίδης, 2009). Οι υποστηρικτές του Project-based learning (PBL) αναφέρουν πολλά οφέλη από την εφαρμογή αυτής της μεθοδολογίας για τους μαθητές. Περιλαμβάνει βαθύτερη κατανόηση των εννοιών, διεύρυνση της βάσης γνώσεων, βελτίωση της επικοινωνίας και ενίσχυση των διαπροσωπικών / και κοινωνικών δεξιοτήτων, ενίσχυση ηγετικών ικανοτήτων, και αυξημένη δημιουργικότητα (Krajcik & Blumenfeld, 2002). Στο πλαίσιο αυτό, οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες έρευνας προκειμένου να επιλύσουν ένα πρόβλημα, να απαντήσουν σε μια ερώτηση ή να αντιμετωπίσουν μια πρόκληση που τους δίνεται, αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες, ανταλλάσσοντας ιδέες, δημιουργώντας και παράγοντας κοινές λύσεις (Χρυσafiδης, 2002). Οι φάσεις που ακολουθήσαμε είναι ο συλλογικός προγραμματισμός, ο ενδοομαδικός προγραμματισμός, η συλλογική διεξαγωγή έργου, η παρουσίαση ομαδικού έργου και η αξιολόγηση ατομικού και ομαδικού έργου.

## ΣΚΟΠΟΙ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΙ

Στη σύγχρονη εποχή, όπου η δημιουργία και η μετάδοση των πληροφοριών συνεχώς αυξάνονται, η ανάγκη για ικανοποίηση των μαθησιακών μας αναγκών απαιτεί τη μετάβαση από παραδοσιακούς σε καινοτόμους τρόπους εκπαιδευτικών παρεμβάσεων. Παράλληλα, η μάθηση γίνεται πολυδιάστατη και προσεγγίζεται διαθεματικά, δηλαδή μέσα από διάφορα πεδία και οπτικές, καταλήγοντας πάντα σε μία κοινή συνιστώσα: την ανάπτυξη ικανοτήτων του 21<sup>ου</sup> αιώνα μέσα από Γνώσεις, Δεξιότητες και Αξίες. Η εργασία που παρουσιάζεται στο παρόν άρθρο αποτελεί μια διαθεματική εκπαιδευτική παρέμβαση για το μάθημα της Ιστορίας της Δ' τάξης Δημοτικού. Αποσκοπεί στο να γνωρίσουν οι μαθητές τις τέχνες που αναπτύχθηκαν κατά τον 5<sup>ο</sup> αιώνα π.Χ. και ειδικότερα το Αρχαίο Θέατρο, να αναπτύξουν κριτική ικανότητα αναλύοντας και εξηγώντας την αναγκαιότητα δημιουργίας Θεατρικών δρώμενων, ποίησης και μουσικής, στην αρχαιότητα αλλά και στη σύγχρονη εποχή, μέσα από την εμπλοκή τους σε δραστηριότητες όπως η αναζήτηση στοιχείων, η κριτική προσέγγιση ιστορικών πηγών, η συλλογή και η παρουσίαση πληροφοριών, η παρατήρηση χάρτη, η εικαστική δημιουργία, η έκφραση μέσα από θεατρικό παιχνίδι.

Σκοποί της εκπαιδευτικής παρέμβασης της διαθεματικής αυτής προσέγγισης είναι:

- Να καλλιεργήσουν οι μαθητές την πρωτοβουλιακή, συνεργατική και διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.
- Να εμπλακούν στη συλλογική προσπάθεια μέσα από τη βιωματική δράση.
- Να αναπτύξουν κριτική σκέψη μέσα από την προσέγγιση ιστορικών πηγών και την κατανόηση αιτίων και αποτελεσμάτων.
- Να διαμορφώσουν συγκεκριμένες στάσεις και αξίες που θα οδηγήσουν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς.

Βασικοί στόχοι της είναι:

- Να αναπτύξουν ενδιαφέρον για το θεατρικό κείμενο και τις επιβιώσεις της στη γλώσσα, τη λογοτεχνία και την τέχνη.
- Να έλθουν σε επαφή με την πολιτιστική τους κληρονομιά.
- Να γνωρίσουν την αρχιτεκτονική και τα ιστορικά στοιχεία για τα πιο σημαντικά σωζόμενα αρχαία θέατρα της χώρας μας.
- Να εξασκηθούν στο γεωγραφικό εντοπισμό και στον προσανατολισμό χρησιμοποιώντας βασικά στοιχεία, όπως: κλίμακα, προσανατολισμός, υπόμνημα και σύμβολα.
- Να έρθουν σ' επαφή με την αρχαία ελληνική ποίηση παράγοντας προφορικό και γραπτό λόγο.
- Να γνωρίσουν την αρχαία ελληνική μουσική και τα όργανα που χρησιμοποιούνταν στην αρχαία εποχή.

- Να διακρίνουν τα διάφορα είδη θεάτρου της σύγχρονης εποχής, χοροθέατρο, όπερα κ.α.
- Να εντοπίσουν τις ομοιότητες και τις διαφορές του αρχαίου και του σύγχρονου θεάτρου ως προς τα μέρη τους.
- Να εξασκηθούν στον αφηγηματικό λόγο.
- Να εκφραστούν με θεατρικό παιχνίδι.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης.

Για τις ανάγκες του εκπαιδευτικού σεναρίου, οι μαθητές αξιοποίησαν ψηφιακό υλικό, εστιασμένο στο Αρχαίο Θέατρο στο μάθημα της Πληροφορικής, αναπτύσσοντας δεξιότητες ψηφιακής εκπαίδευσης (Digital Skills). Στη συνέχεια του άρθρου παρουσιάζεται η ροή και η αναλυτική περιγραφή του σεναρίου.

### ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ Συλλογικός Προγραμματισμός

| Δραστηριότητα                       | Ρόλος Μαθητή /Ομάδας                                                             | Ρόλος Εκπαιδευτικού                               | Εκπαιδευτικοί Πόροι                                                                           |
|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.1 Αφόρμηση                        | Παρατήρηση, εξαγωγή ερωτημάτων, συζήτηση                                         | Παρουσίαση υλικού, συζήτηση                       | Video data projector<br>Μαθητικός Υπολογιστής.<br>Ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο «Αρχαίο Θέατρο». |
| 1.2 Καθορισμός Στόχων               | Ορισμός στόχων για την εργασία και τη διαδικασία                                 | Περιγραφή χρονοδιαγράμματος ενεργειών και βημάτων | Ημερολόγιο εργασιών LMS                                                                       |
| 1.3 Πλοήγηση στο διαδραστικό βιβλίο | Αξιοποίηση κειμένων και εικόνων με τα αρχιτεκτονικά στοιχεία των αρχαίων θεάτρων | Θέτει ερωτήματα, κατευθύνει                       | Ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο, Κείμενα, εικόνες, video, παρουσιάσεις, Βιβλιοθήκη, LMS            |
| 1.4 Βιβλίο ιστορίας Δ' Δημοτικού    | Κεφ. 24ο «Η Αθήνα γίνεται σχολείο της Ελλάδας»                                   | Διδασκαλία του μαθήματος                          | Παραθέματα και εμπλουτισμένο ψηφιακό υλικό με εικόνες, video και πηγές.                       |
| 1.4 Χωρισμός σε Ομάδες              | Οργάνωση της τάξης σε ομάδες των 3-4 ατόμων                                      | Υποστήριξη διαδικασίας                            |                                                                                               |

**Πίνακας 1:** Ανάλυση Δραστηριοτήτων Συλλογικού Προγραμματισμού.

Στην πρώτη φάση του σεναρίου (Πίνακας 1), αρχικά οι μαθητές αξιοποιούν ένα ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο με τίτλο «Αρχαίο Θέατρο», το οποίο είναι εγκατεστημένο στη ψηφιακή βιβλιοθήκη του iPad των μαθητών, (Οικονόμου Β. , 2015) σύμφωνα με το οποίο μαθαίνουν στοιχεία για τη γέννηση του θεάτρου στην αρχαιότητα. Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το πλαίσιο της δραστηριότητας κάνοντας αναφορά στους στόχους, στα επιμέρους βήματα που θα

ακολουθήσουν καθώς και στο χρονοδιάγραμμα που θα πρέπει να τηρηθεί μέχρι την ολοκλήρωση του έργου. Η αφόρμηση συνεχίζεται με πλοήγηση των μαθητών στο διαδραστικό αυτό εργαλείο, για την άντληση πληροφοριών για τα αρχιτεκτονικά μέρη των αρχαίων ελληνικών θεάτρων. Επίσης μέσα από το ψηφιακό βιβλίο «Ιστορία της Δ' Δημοτικού» (κεφάλαιο 23<sup>ο</sup> σ.72-74 και κεφάλαιο 24<sup>ο</sup> σ.75-77) οι μαθητές μαθαίνουν για τις τέχνες και το θέατρο κατά την κλασική εποχή. Παράλληλα, προχωρούν οι ενότητες του μαθήματος αξιοποιώντας πηγές, εικόνες και κείμενα, από τα παραθέματα του βιβλίου.

### **Ενδοομαδικός Προγραμματισμός**

Στη φάση του Ενδοομαδικού Προγραμματισμού (Πίνακας 2) αρχικά, γίνεται η ανάθεση των δραστηριοτήτων σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει συγκεκριμένη δραστηριότητα για ένα από τα πιο γνωστά σωζόμενα αρχαία θέατρα της χώρας. Μέλη των ομάδων αναλαμβάνουν ρόλους και αρμοδιότητες όπως για παράδειγμα: παρατήρηση του χάρτη της Ελλάδας για το γεωγραφικό εντοπισμό του θεάτρου, πλοήγηση σε ειδικά διαμορφωμένο αποθετήριο ψηφιοποιημένου υλικού (LMS) (Οικονόμου, 2011) για άντληση πληροφοριών και εικόνων, την δημιουργία ψηφιακής παρουσίασης των στοιχείων που συνέλεξαν χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Keynote (<https://www.apple.com/keynote/>), την παρουσίαση των ψηφιακών εργασιών τους στην ολομέλεια χρησιμοποιώντας τεχνικές για την ανάπτυξη δεξιοτήτων παρουσίασης.

| <b>Δραστηριότητα</b>           | <b>Ρόλος Μαθητή /Ομάδας</b> | <b>Ρόλος Εκπαιδευτικού</b> | <b>Εκπαιδευτικοί Πόροι</b>                                                     |
|--------------------------------|-----------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 2.1 Ανάθεση Ομαδικής Αποστολής | Επιλογή δραστηριοτήτων      | Υποστήριξη-καθοδήγηση      | Ψηφιοποιημένο σχολικό εγχειρίδιο, χάρτες, Μαθητικός Υπολογιστής, LMS, Keynote. |
| 2.2 Διανομή Ρόλων              | Ανάληψη ρόλου               | Διανομή ρόλων              | Καταγεγραμμένες αρμοδιότητες μελών ομάδας.                                     |

**Πίνακας 2:** Ανάλυση Δραστηριοτήτων Ενδοομαδικού Προγραμματισμού.

### **Συλλογική Διεξαγωγή Έργου**

Στη δεύτερη φάση (Πίνακας 3), οι μαθητές σε ομάδες στην αίθουσα μουσικής έρχονται σ' επαφή με το Σείκιλο, ο οποίος έζησε στις Τράλλεις της Μικράς Ασίας κατά το 200 π.Χ. Είναι γνωστός για το αρχαιότερο παγκοσμίως γνωστό τραγούδι, του οποίου σώζονται πλήρως και οι στίχοι και η μουσική. Επίσης μαθαίνουν για την περίφημη μουσική στήλη του. Ανατρέχοντας στις πληροφορίες μέσα στη διαδικτυακή πλατφόρμα διαχείρισης των εκπαιδευτικών αντικειμένων (LMS) του σχολείου (<https://elearning.doukas.gr/>) ανακαλύπτουν μουσικά όργανα της εποχής εκείνης και στη συνέχεια τα σχεδιάζουν, τα χρωματίζουν και τα εκθέτουν (2 διδακτικές ώρες).

Παράλληλα στην αίθουσα μέσα από το ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο «Αρχαίο Θέατρο» οι μαθητές διαβάζουν το απόσπασμα της «Αντιγόνης» του

Σοφοκλή «Ύμνος στον άνθρωπο», παρατηρούν τις εικόνες, αναλύουν και αναδηγούνται το νόημα των ποιητικών λόγων και γράφουν τους δικούς τους στίχους στην εφαρμογή Notability (<https://itunes.apple.com/us/app/notability/>) (2 διδακτικές ώρες).

Ακολουθεί επίσκεψη πεδίου στο χώρο του θεάτρου Δαΐς του σχολείου μας, όπου η ομάδα 8<sup>η</sup>ετο παρουσιάζει μια πολύ ενδιαφέρουσα διαδραστική παράσταση, με τίτλο «Όλη η όπερα σε 1 ώρα». Οι μαθητές έρχονται σ' επαφή με ακόμα ένα είδος θεάτρου -την όπερα- που συνδυάζει τη μουσική, το τραγούδι και την υποκριτική, με ιστορίες μέσα από την ανθρώπινη καθημερινότητα. Στην τάξη γίνεται σύνδεση με τις παραστάσεις θεάτρου που έχουν παρακολουθήσει και συζήτηση ομοιοτήτων και διαφορών με το αρχαίο θέατρο, τη μουσική και την ποίηση (2 διδακτικές ώρες).

Ακολουθεί και νέα επίσκεψη πεδίου – Θεατρική Παράσταση: «Ο Ρομπέν των Δασών», (θέατρο Τέχνης Κάρολος Κουν). «Ο πασίγνωστος και αγαπημένος μύθος σε μια διασκευή που γράφτηκε ειδικά για την παιδική σκηνή του θεάτρου "Κάρολος Κουν". Μια περιπέτεια εποχής, γεμάτη χιούμορ και ανατροπές. Μια υπέροχη ιστορία που μιλά για την δύναμη του καλού και του κακού, την δικαιοσύνη και την φιλία..» Στην αίθουσα διδασκαλίας οι μαθητές σε ομάδες, χρησιμοποιώντας την εφαρμογή SimpleMind (<https://itunes.apple.com/us/app/simplemind-mind-mapping/>), δημιουργούν εννοιολογικούς χάρτες με τα επαγγέλματα που σχετίζονται με το θέατρο όπως: σκηνοθέτης, ηθοποιοί, σεναριογράφος, σκηνογράφος κ.α. Επίσης καταγράφουν και τους συντελεστές μιας αρχαίας παράστασης. Ασκούνται στη γλώσσα δημιουργώντας οικογένειες λέξεων που σχετίζονται με το θέατρο (5 διδακτικές ώρες).

Με τη βοήθεια της εφαρμογής Notability οι μαθητές σε ομάδες εισάγουν σε φωτογραφία το εικονογραφημένο απόσπασμα «Οι Όρνιθες» (σ. 66-67 από β' τεύχος 'Πετώντας με τις λέξεις', Δ' δημοτικού) και με τα εργαλεία της εφαρμογής συμπληρώνουν τους δικούς τους διαλόγους. Έπειτα παρακολουθούν τα μαγνητοσκοπημένα αποσπάσματα από την ομώνυμη παράσταση στο αρχαίο θέατρο της Επιδαύρου και συζητούν τις εντυπώσεις τους. Έρχονται σ' επαφή με την έννοια της κωμωδίας και της σάτιρας στα έργα του Αριστοφάνη. Επίσης μέσα από το ψηφιακό βιβλίο γίνεται διδασκαλία του κειμένου «Πρώτη φορά στο θέατρο» (σ. 70-71 από β' τεύχος 'Πετώντας με τις λέξεις', Δ' δημοτικού). Παρατηρώντας το φωτογραφικό υλικό του εμπλουτισμένου ψηφιακού βιβλίου γίνεται συζήτηση για τις ομοιότητες και τις διαφορές του Ηρωδείου με τα αρχαία ελληνικά θέατρα. (4 διδακτικές ώρες)

Στο μάθημα των εικαστικών, στο εργαστήριο, οι μαθητές δημιουργούν τις δικές τους θεατρικές μάσκες, παίρνοντας έμπνευση από τα μαγνητοσκοπημένα αποσπάσματα αρχαίων τραγωδιών και το φωτογραφικό υλικό που έχουν στο ψηφιακό τους βιβλίο. Στο τέλος τις παρουσιάζουν σε μικρή έκθεση στην είσοδο του θεάτρου του σχολείου μας. (4 διδακτικές ώρες)

Στο πλαίσιο της Θεατρικής αγωγής οι μαθητές διασκεύαζον και παρουσιάζον θεατρικά την κωμωδία του Αριστοφάνη «ο Πλούτος». Βιωματικά

λοιπόν οι μαθητές γίνονται ηθοποιοί, εκφράζονται με διασκεδαστικό τρόπο και παρουσιάζουν την δική τους παράσταση.(4 διδακτικές ώρες)

Οι μαθητές στις ομάδες καλούνται να συμπληρώσουν ψηφιακά διαμορφωμένες ακροστιχίδες, να απαντήσουν (Αξιολογούμενοι - Πίνακας 4) σε ερωτήσεις σωστού - λάθους ή και πολλαπλών επιλογών αλλά και να κάνουν αντιστοιχίσεις.

Όλες οι Ομάδες, με βάση τον γενικό σχεδιασμό - προγραμματισμό της δράσης, παρουσιάζουν το αποτέλεσμα της δουλειάς τους στην ολομέλεια της τάξης, με στόχο την εμπέδωση της ύλης από το σύνολο των μαθητών, αλλά και την καλλιέργεια δεξιοτήτων παρουσίασης, σε προγραμματισμένη εκδήλωση – ανοιχτό μάθημα με θέμα: «Από το αρχαίο στο σύγχρονο θέατρο», στο θέατρο του Εκπαιδευτικού μας Οργανισμού. Στην εκδήλωση αυτή προσκαλούνται και οι γονείς των μαθητών που συμμετέχουν, καθώς και στελέχη από άλλες τάξεις ή και βαθμίδες εκπαίδευσης.

### **Παρουσίαση Ομαδικού Έργου**

Μετά την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων, ακολουθεί η προετοιμασία συνολικής παρουσίασης των εργασιών στην ολομέλεια της τάξης, στο θέατρο των εγκαταστάσεων του Εκπαιδευτικού μας Οργανισμού. Οι ομάδες αρχικά ελέγχουν την ορθότητα των στοιχείων που συνέλεξαν και συνενώνουν τις δραστηριότητές τους σε μια κοινή σπονδυλωτή παρουσίαση.



**Εικόνα 1:** Εργασία για το Σείκιλο στην αίθουσα μουσικής.



**Εικόνα 2:** Όλη η όπερα σε 1 ώρα.



**Εικόνα 3:** Οι μικροί δημιουργοί επί το έργον στην ολομέλεια.



**Εικόνα 4:** Στιγμιότυπο από το ανοιχτό μάθημα στο θέατρο του σχολείου μας.

| Δραστηριότητα                                           | Ρόλος Μαθητή /Ομάδας                                                     | Ρόλος Εκπαιδευτικού                                                   | Εκπαιδευτικοί Πόροι                                         |
|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| 3.1 Αναζήτηση Συλλογή Πληροφοριών                       | Συλλογή στοιχείων                                                        | Καθοδήγηση των μαθητών στην πλοήγηση στο LMS                          | Μαθητικός Υπολογιστής Διαδίκτυο LMS                         |
| 3.2 Καταγραφή Πληροφοριών                               | Καταγραφή πληροφοριών για κάθε αποστολή                                  | Καθοδήγηση των μαθητών                                                | Μαθητικός Υπολογιστής Keynote LMS                           |
| 3.3 Γνωριμία με το Σείκιλο και τα αρχαία μουσικά όργανα | Καταγραφή πληροφοριών                                                    | Καθοδήγηση των μαθητών και ηχητικά αρχεία μέσα από το ψηφιακό βιβλίο. | Μαθητικός Υπολογιστής Ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο Keynote    |
| 3.4 Επαφή με την αρχαία ποίηση και παραγωγή λόγου       | Ανάγνωση, κατανόηση, συζήτηση, παραγωγή γραπτού λόγου                    | Καθοδήγηση των μαθητών                                                | Μαθητικός Υπολογιστής Ψηφιακό διαδραστικό βιβλίο Notability |
| 3.5 Καταγραφή πληροφοριών και εννοιών                   | Οι ομάδες των μαθητών δημιουργούν τους δικούς τους εννοιολογικούς χάρτες | Εισήγηση για τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών.                      | Μαθητικός Υπολογιστής SimpleMind                            |
| 3.6 Δημιουργία ψηφιακού εικονογραφημένου κειμένου       | Σχεδίαση πορείας, διαλόγων                                               | Υποστήριξη, καθοδήγηση.                                               | Μαθητικός Υπολογιστής Notability                            |

**Πίνακας 3:** Ανάλυση Δραστηριοτήτων Συλλογικής Διεξαγωγής Έργου.**Εικόνα 5:** Στιγμιότυπο από ψηφιακή εφαρμογή αξιολόγησης των μαθητών με αντιστοίχιση.**Εικόνα 6:** Στιγμιότυπο από την ψηφιακή εφαρμογή ερωτήσεων πολλαπλών επιλογών.



Τα μέλη της ομάδας αναλαμβάνουν εκ νέου τους ρόλους των αφηγητών. Έχοντας τα κατάλληλα «εργαλεία» στη διάθεσή τους, όπως το Μαθητικό Υπολογιστή, καλούνται να παρουσιάσουν τις δράσεις τους στην ολομέλεια, η οποία αυτή τη φορά περιλαμβάνει και τους γονείς. Μέσα από ασκήσεις κλειστού τύπου στο Μαθητικό Υπολογιστή, και τη μέθοδο των ερωταποκρίσεων οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να αναδείξουν το εύρος και το βάθος των γνώσεων που αποκόμισαν κατά τη διάρκεια της επεξεργασίας του project.

Η παρουσίαση των έργων δημιουργίας στο πλαίσιο του μαθήματος των Εικαστικών, ακολουθεί, μέσω προβολής βιντεοσκοπημένων στιγμιότυπων από την εργασία των ομάδων στις αίθουσες διδασκαλίας και καλλιτεχνικών, καθώς και από τις επισκέψεις που πραγματοποιήθηκαν. Παράλληλα, οι μαθητές (που παρακολουθούν) συμπληρώνουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις που βρίσκονται στην οθόνη του Μαθητικού τους Υπολογιστή, οι οποίες αφορούν στα επιμέρους στοιχεία των αρχαίων και σύγχρονων θεάτρων, τα οποία είτε παρατήρησαν είτε έμαθαν κατά τη διάρκεια των εργασιών στις ομάδες ή και των προηγούμενων παρουσιάσεων.

| <b>Δραστηριότητα</b>                   | <b>Ρόλος Μαθητή /Ομάδας</b>                                                            | <b>Ρόλος Εκπαιδευτικού</b>                             | <b>Εκπαιδευτικοί Πόροι</b>                                                                           |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4.1 Ατομική Αξιολόγηση                 | Οι μαθητές αξιολογούνται στις γνώσεις που απέκτησαν στη συγκεκριμένη θεματική περιοχή. | Ανατροφοδότηση σχετικά με την προσπάθεια κάθε μαθητή   | Μαθητικός Υπολογιστής                                                                                |
| 4.2 Ενδοομαδική Αξιολόγηση             | Οι μαθητές αξιολογούν την εργασία τους.                                                | Ανατροφοδότηση σχετικά με την εργασία της κάθε ομάδας  | Μαθητικός Υπολογιστής<br>Πρόσβαση στο υλικό που οι ομάδες παρήγαγαν.<br>LMS.<br>Video data projector |
| 4.3 Διομαδική Αξιολόγηση               | Οι μαθητές αξιολογούν τις εργασίες των άλλων ομάδων.                                   | Ανατροφοδότηση σχετικά με τις εργασίες της τάξης       | Μαθητικός Υπολογιστής<br>Πρόσβαση στο υλικό που οι ομάδες παρήγαγαν.<br>Video data projector         |
| 4.4 Αξιολόγηση από τους Εκπαιδευτικούς | Συζήτηση για τα αποτελέσματα και τη διαδικασία της εργασίας                            | Επισκόπηση των αποτελεσμάτων της συνολικής διαδικασίας | Μαθητικός Υπολογιστής<br>Πρόσβαση στο υλικό που οι ομάδες παρήγαγαν.<br>Video data projector         |

**Πίνακας 4:** Ανάλυση Δραστηριοτήτων Αξιολόγησης.

Η συνέχεια περιλαμβάνει την παρουσίαση του θεατρικού δρώμενου από την αντίστοιχη θεατρική ομάδα, του ποιήματος που εμπνεύστηκαν από την αρχαία ελληνική ποίηση καθώς και μουσικοκινητικές δραστηριότητες που υποστηρίζουν τις παρουσιάσεις των εργασιών.

### **Αξιολόγηση**

Κατά την παρουσίαση του συνόλου των δράσεων στην ολομέλεια της τάξης, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν, να διαβάσουν και να ενημερωθούν για τις υπόλοιπες δραστηριότητες ή και τα εκθέματα, ενώ παράλληλα αξιολογούνται για τις γνώσεις που απέκτησαν μέσω ψηφιακού συστήματος κλειστού τύπου αξιολόγησης. Το σημαντικό είναι ότι αξιολογούν τις δικές τους εργασίες αλλά και τις εργασίες των άλλων ομάδων, κρίνοντας έτσι τη συνολική εικόνα. Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται με ανοιχτή συζήτηση στην ολομέλεια της τάξης για τα αποτελέσματα της εργασίας, για τα θετικά στοιχεία και τα οφέλη που αποκόμισαν αλλά και για τις ενδεχόμενες δυσκολίες που αντιμετώπισαν καθώς και για προτάσεις βελτίωσης της δραστηριότητας.

### **ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ**

Οι ομαδικές δραστηριότητες (επισκέψεις εκτός σχολικού περιβάλλοντος, συμμετοχή σε θεατρικά δρώμενα) σε συνδυασμό με τις Νέες Τεχνολογίες (iPad, διαδραστικός πίνακας, ειδικά σχεδιασμένο εκπαιδευτικό λογισμικό, παιγνιώδη ψηφιακά συστήματα αξιολόγησης), έδωσαν κίνητρο στους μαθητές να εντείνουν τις προσπάθειες τους για την αναζήτηση της γνώσης και να εκφραστούν με ένα δημιουργικό τρόπο. Η διαθεματική προσέγγιση τους βοήθησε να κατακτήσουν την ίδια γνώση από πολλές και διαφορετικές οπτικές γωνίες, να διερευνήσουν, να συγκρίνουν και τελικά να έχουν πιο ενεργό συμμετοχή κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Η διαθεματική προσέγγιση (Ιστορία, Γλώσσα, Πληροφορική, Εικαστικά, Μουσική, Θεατρική Αγωγή, Μελέτη Περιβάλλοντος) τους βοήθησε να αποκτήσουν γνώσεις και δεξιότητες, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία ως εργαλείο μάθησης, αυτοαξιολόγησης, αναζήτησης πληροφοριών, δημιουργίας, αλλά και πολιτιστικής συνείδησης για τον τόπο (ευρύτερη περιοχή) που ζουν. Η αξιοποίηση διαδραστικού ψηφιακού υλικού, ήταν για τους μαθητές μια ευχάριστη εξέλιξη. Η ενεργός συμμετοχή στις διαθεματικές δραστηριότητες και η θετική στάση των μαθητών στη διαδικασία μας ενθαρρύνουν για τον σχεδιασμό αντίστοιχων δράσεων και σε άλλα μαθήματα – θεματικές περιοχές. Η συγκεκριμένη δράση με όλες τις δραστηριότητες που εμπεριέχονται σ' αυτή, έχουν πλέον ενσωματωθεί και εμπλουτίσει το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Εκπαιδευτικού μας Οργανισμού.

### **ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Ματσαγγούρας, Η. Γ. (2004). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

- Οικονόμου, Β. (2011). *Learning Management Systems (LMS)*. Απλά ένα ψηφιακό αποθετήριο;. Από: [economu.wordpress.com: https://economu.wordpress.com/l-m-s/](https://economu.wordpress.com/l-m-s/)
- Οικονόμου, Β. (2015). *Η φιλοσοφία Εκπαιδευτικών Οργανισμών που εντάσσουν δομικά την αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στην οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού και την παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίησή τους. Παιδαγωγικά Ρεύματα στο Αιγαίο*. Διεθνής έκδοση παιδαγωγικών προβληματισμών.
- Οικονόμου, Β. (2006). *Project-based Learning*. Από: Η τεχνολογία στην εκπαίδευση: <https://economu.wordpress.com/project-based-learning/>
- Φραγκούλης, Ι., & Τσιπλακίδης, Ι. (2009). *Υλοποίηση σχεδίων εργασίας με χρήση του διαδικτύου: Η συμβολή τους στα κίνητρα για μάθηση της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας*. Athens, Greece: IDOL.
- Χρυσάφιδης, Κ. (2002). *Βιωματική-Επικοινωνιακή Διδασκαλία: Η Εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg.
- Bruner, J. (1960). *The Process of Education*. Boston: Harvard University Press.
- Dornyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2002). *Project Based Learning, The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge University Press.
- Lee, I. (2002). Project work made easy in the English classroom. *Canadian Modern Language Review*.
- Mills, J., & Treagust, D. (2003). Engineering Education-Is Problem-Based or Project-Based Learning the Answer?. *Australasian Journal of Engineering Education*.
- Prince, M., & Felder, R. (2006). Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons, and Research Bases. *Journal of Engineering Education*, 95(2), 123-138.
- Thomas, J. (2000). A review of research on Project-based Learning. *The Autodesk Foundation*.