

«Αρχαϊκή εποχή: η εξέλιξη των πολιτευμάτων και η δημιουργία της πόλης κράτους στην Αρχαία Αθήνα»

Λιθοξοΐδου Αναστασία¹, Σόκουτης Δημήτριος²

¹Καθηγήτρια Φιλολόγος, 28^ο Γελ Θεσσαλονίκης
lithoxo@yahoo.gr

²Χημικός, διευθυντής 28^{ου} Γελ Θεσσαλονίκης
sokoytis@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το σχολείο αλληλεπιδρά με το εξωτερικό περιβάλλον, το οποίο διαρκώς μεταβάλλεται. Γι' αυτό επιβάλλεται η προσαρμογή του στις αλλαγές προκειμένου να επιβιώσει. Έτσι, οι σχολικές μονάδες εισάγουν και ενσωματώνουν τις ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η αντικατάσταση της δασκαλοκεντρικής διδασκαλίας από την ομαδοσυνεργατική μάθηση επιβάλλει την αλλαγή των σχέσεων μαθητή δασκάλου. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να ενσωματώσουν στην εκπαιδευτική διαδικασία την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών τους, τη συνεργατική διαδικασία, την κριτική σκέψη. Για τους παραπάνω λόγους εκπονήθηκε η διδακτική μας πρόταση που αφορά στο μάθημα της Ιστορίας και συγκεκριμένα την περίοδο της Αρχαϊκής εποχής, ακολουθεί τη μέθοδο της παιχνιδοποίησης και στηρίζεται στις συμπεριφοριστικές θεωρίες του Skinner, τις κοινωνικοπολιτισμικές του Bruner, τη θεωρία του αυτοπροσδιορισμού και την ταξινόμια του Bloom. Για την υλοποίηση του σεναρίου χρησιμοποιήθηκε το Flash Professional της Adobe με προγραμματισμό σε ActionScript 3 και απαραίτητως το plug-in του Flash Player. Η επεξεργασία των γραφικών έγινε με το Photoshop και το Illustrator της Adobe.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: αρχαϊκή εποχή, Αθήνα, πολιτεύματα, πόλις-κράτος

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το σχολείο ως ανοικτό κοινωνικό σύστημα σύμφωνα με το μοντέλο κοινωνικών συστημάτων των Getzels and Guba (1957) αλληλεπιδρά με το εξωτερικό περιβάλλον, το οποίο διαρκώς μεταβάλλεται. Γι' αυτό επιβάλλεται η προσαρμογή του στις αλλαγές προκειμένου να επιβιώσει. Οι σχολικές μονάδες στην προσπάθειά τους να επιβιώσουν συμπορεύονται με τις τεχνολογικές εξελίξεις, προωθούν την εισαγωγή και την ενσωμάτωση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι ερευνητές, οι εκπαιδευτικοί, οι πολιτικοί, αλλά και οι γονείς αναζητούν τους καλύτερους τρόπους για να ενσωματώσουν την τεχνολογία στις αίθουσες διδασκαλίας ώστε τελικά να ενισχυθεί η διδασκαλία (Li, 2007). Οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται άλλοτε ως εργαλείο διδασκαλίας και

μάθησης στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα και άλλοτε ως αντικείμενο γνώσης (Κόμης, 2004).

Οι νέες τεχνολογίες με την δυναμική που διαθέτουν καλούνται να συμβάλουν θετικά στις νέες εκπαιδευτικές συνθήκες που δημιουργούνται. Σύμφωνα λοιπόν με αυτές, επιβάλλεται η καθιέρωση νέων διδακτικών στόχων, η τροποποίηση των παραδοσιακών διδακτικών πρακτικών, η απομάκρυνση από την παραδοσιακή δασκαλοκεντρική διδασκαλία, η εφαρμογή νέων παιδαγωγικών μεθόδων, η ενσωμάτωση στην εκπαιδευτική διαδικασία της ενεργητικής συμμετοχής των μαθητών τους, η συνεργατική διαδικασία, η κριτική σκέψη, αλλά και η οργάνωση των εκπαιδευτικών αιθουσών με τέτοιο τρόπο ώστε να προωθείται η χρήση των ΤΠΕ (Τζιμογιάννης, 2002).

Για τους παραπάνω λόγους εκπονήθηκε το παρακάτω διδακτικό σενάριο, μια καινοτόμα διδακτική πρόταση για το μάθημα της Ιστορίας Α Γυμνασίου και Α Λυκείου που αφορά την Αρχαϊκή περίοδο.

ΤΑΞΕΙΣ ΣΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ

Η διδακτική πρόταση απευθύνεται σε μαθητές της Α' Γυμνασίου και της Α' Λυκείου.

ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ-ΘΕΜΑΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

Το σενάριο σχετίζεται με την Ιστορία και την Πληροφορική.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΜΕ ΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Το συγκεκριμένο σενάριο είναι απόλυτα συμβατό με τους γενικούς και ειδικούς στόχους του ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ στο μάθημα της Ιστορίας. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται, σκοπός της διδασκαλίας του μαθήματος της Ιστορίας είναι: «η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης. Έτσι, με τη διδασκαλία της Ιστορίας ο μαθητής μπορεί να αποκτήσει όχι μόνο την επίγνωση ότι ο σύγχρονος κόσμος αποτελεί συνέχεια του παρελθόντος, αλλά και την αντίληψη ότι ο σύγχρονος ιστορικός ορίζοντας συνδέεται άμεσα με τη ζωή του. Ο σκοπός της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης συνδέεται έτσι με το γενικότερο σκοπό της εκπαίδευσης που αναφέρεται στην προετοιμασία υπεύθυνων πολιτών».

Η παιχνιδοποίηση, το μοντέλο που χρησιμοποιούμε και το οποίο περιγράφεται στο θεωρητικό πλαίσιο δεν είναι παιχνίδι, δεν έχει στόχο τη διασκέδαση, αλλά παραμένει προσηλωμένη στους μαθησιακούς στόχους. Ενισχύει την εκπαιδευτική διαδικασία, δεν την αντικαθιστά (<https://economu.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/gamification-παιχνιδοποίηση/>).

Πιο συνοπτικά:

Ιστορία: Καλλιεργείται η ιστορική σκέψη μέσα από τη διερεύνηση της ιστορικής περιόδου της αρχαϊκής εποχής.

ΤΠΕ: χρησιμοποιούνται οι ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης.

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Αρχαϊκή εποχή, πολιτεύματα, αριστοκρατία, ολιγαρχία, τυραννία, δημοκρατία, πόλη-κράτος, δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ

Οι μαθητές χρειάζεται να έχουν υπόβαθρο ιστορικών γνώσεων, τις οποίες θα ανακαλέσουν, αναλύσουν και συνθέσουν. Απαραίτητη είναι και η εξοικείωση με τη χρήση των υπολογιστών, με τα ανοικτά περιβάλλοντα στο διαδίκτυο, καθώς και με τους διαδραστικούς πίνακες.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η πρότασή μας στηρίζεται στο μοντέλο της παιχνιδοποίησης (gamification). Ο όρος 'ga-mification' είναι σχετικά καινούργιος, πρωτοπαρουσιάστηκε το 2002 από τον Nick Pelling. Τα τελευταία χρόνια επιχειρείται ενθάρρυνση του μαθητικού ενδιαφέροντος στην βάση της φιλοσοφίας της παιχνιδοποίησης (gamification). Ο όρος αυτός, σύμφωνα με τη **Wikipedia**, αναφέρεται «στη χρήση μεθοδολογίας ηλεκτρονικών παιχνιδιών, βασισμένη σε κείμενα που δε θυμίζουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά έχουν ως στόχο να ενεργοποιήσουν τους χρήστες προκειμένου να αντιμετωπίσουν προβληματικές καταστάσεις».

Οι μαθητές συμμετέχουν σε εκπαιδευτικά παιχνίδια που διαδραματίζονται σε ένα «περιβάλλον» (τριών διαστάσεων κατά προτίμηση), τα οποία δημιουργούν οι εκπαιδευτικοί, αναζητώντας εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε ένα αποθετήριο με κύριο χαρακτηριστικό την ευκολία πλοήγησης και αναζήτησης. Παράλληλα έχουν τη δυνατότητα να προσθέτουν μαθησιακό υλικό υλοποιώντας σενάρια παιχνιδιών, μέσα από μία εύχρηστη διαδικασία σχεδιασμού.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους μαθητές να **μάθουν** συγκεκριμένα θέματα, να **επεκτείνουν** έννοιες, να ενισχύσουν την **ανάπτυξη**, να **κατανοήσουν** ένα **ιστορικό γεγονός**, έναν **πολιτισμό**, να αναπτύξουν μια **ικανότητα**, ενώ παίζουμε.

Σημαντικά στοιχεία του περιεχομένου μιας 'gamification δραστηριότητας'

- Προέχουν οι μαθησιακοί στόχοι και το περιεχόμενο μάθησης.
- Προκλήσεις και δοκιμασίες σχεδιασμένες στο επίπεδο των μαθητών.
- Ευκολία και λειτουργικότητα στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό του μαθήματος.

Μετατρέποντας λοιπόν τις μαθησιακές δραστηριότητες που δεν έχουν σχέση με το παιχνίδι και τη διασκέδαση σε παιχνιδοκεντρικά ευχάριστες, αξιοποιούμε την ψυχολογική προδιάθεση των μαθητών για παιχνίδι. Η παιχνιδοποίηση όμως, όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, δεν είναι παιχνίδι, δεν έχει στόχο τη διασκέδαση, αλλά παραμένει προσηλωμένη στους μαθησιακούς στόχους. Ενισχύει την εκπαιδευτική διαδικασία, δεν την αντικαθιστά. Η χρήση της στοχεύει στην ενδογενή παρακίνηση με την χρήση εργαλείων εξωγενούς παρακίνησης, όπως είναι τα εικονικά μετάλλια, τα δώρα, τα avatars και τα επιτεύγματα.

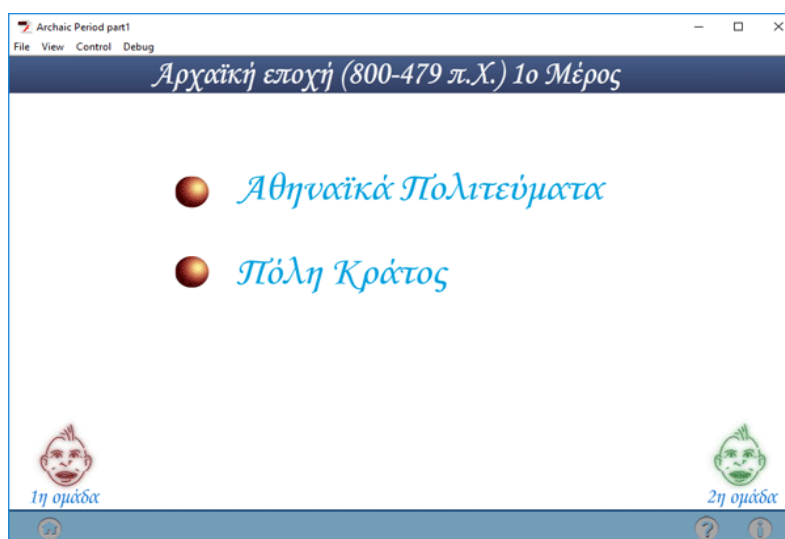
(<https://economu.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/gamification-παιχνιδοποίηση/>)

Η παιχνιδοποίηση ως μοντέλο στηρίζεται στη συμπεριφοριστική θεωρία του Skinner, αφού ο μαθητής κινητοποιείται με αμοιβές για να προχωρήσει τη δραστηριότητα, στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία της ανακαλυπτικής μάθησης του Bruner, αφού ο μαθητής ανακαλύπτει αρχές ή αναπτύσσει δεξιότητες μέσω πειραματισμού και πρακτικής και στη θεωρία αυτοπροσδιορισμού, σύμφωνα με την οποία η εμφάνιση μίας εσωτερικά παρακινούμενης συμπεριφοράς προκύπτει από την κάλυψη τριών βασικών

αναγκών του ανθρώπου, την ανάγκη για ικανότητα, την ανάγκη για αυτονομία και την ανάγκη για σύναψη σχέσεων (Deci & Ryan, 2000). Έτσι επιτυγχάνονται υψηλοί εκπαιδευτικοί στόχοι σύμφωνα με την ταξινόμια του Bloom, αφού από τη γνώση και την κατανόηση, ο μαθητής φτάνει στο σημείο να εφαρμόζει, να αναλύει και να συνθέτει νέες καταστάσεις.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

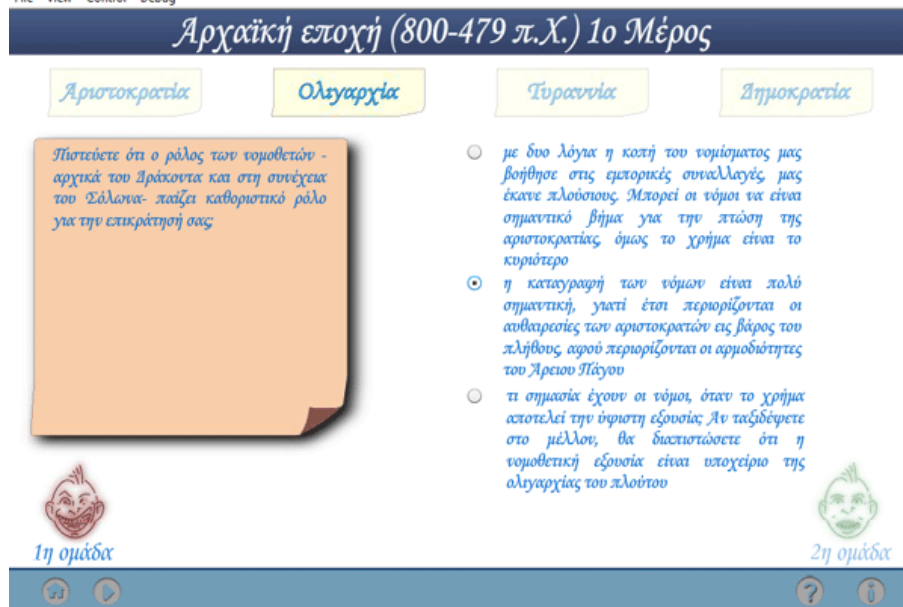
Σχεδιάσαμε ένα σενάριο μαθήματος που αποτελείται από 2 μέρη. Το πρώτο μέρος αφορά στα πολιτεύματα της αρχαϊκής περιόδου στην Αθήνα, και το δεύτερο μέρος αφορά στη δημιουργία μιας πόλης-κράτους. Σκοπός μας δεν είναι η ανακάλυψη της γνώσης. Το σενάριο αυτό εφαρμόζεται αφού έχει διδαχθεί η αντίστοιχη ενότητα. Σκοπός μας είναι ο μαθητής, αφού ανακαλέσει τη γνώση, να την εφαρμόσει, να αναλύσει και να συνθέσει ώστε μέσα από τις δημιουργικές δραστηριότητες, που οι περισσότερες αφορούν τη μέθοδο της παιχνιδιοποίησης, να επιτύχει υψηλότερους εκπαιδευτικούς στόχους κατά την ταξινόμια του Bloom, την ανασύνθεση εκείνης της εποχής.



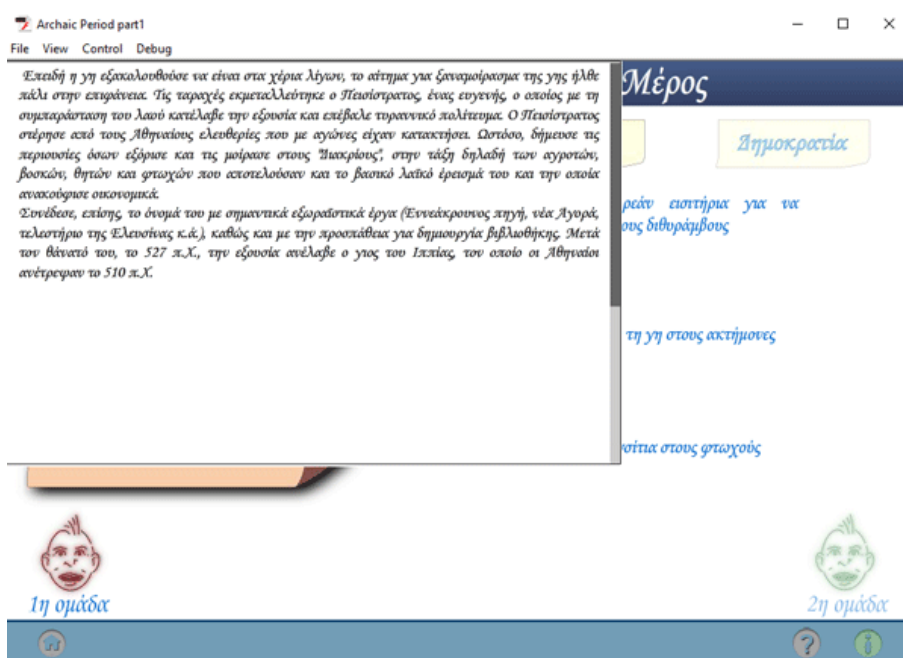
Εικόνα 1: Αρχικό μενού.

Έτσι, σχεδιάσαμε δύο δραστηριότητες: ένα λογισμικό που αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, προκειμένου οι μαθητές να αποκομίσουν γνώσεις για τα πολιτεύματα που υπήρχαν στην Αρχαϊκή Αθήνα και δεύτερη δραστηριότητα η ανασύνθεση μιας πόλης-κράτους.

Στην πρώτη δραστηριότητα ένας μαθητής σε ρόλο συντονιστή απευθύνει ερωτήσεις στους εκπροσώπους των τεσσάρων πολιτευμάτων που επικράτησαν στην αρχαϊκή Αθήνα μετά τη δημιουργία της πόλης-κράτους, στον εκπρόσωπο της αριστοκρατίας, της ολιγαρχίας, της τυραννίας και της δημοκρατίας



Εικόνα 2: Ο μαθητής επιλέγει τη σωστή απάντηση.



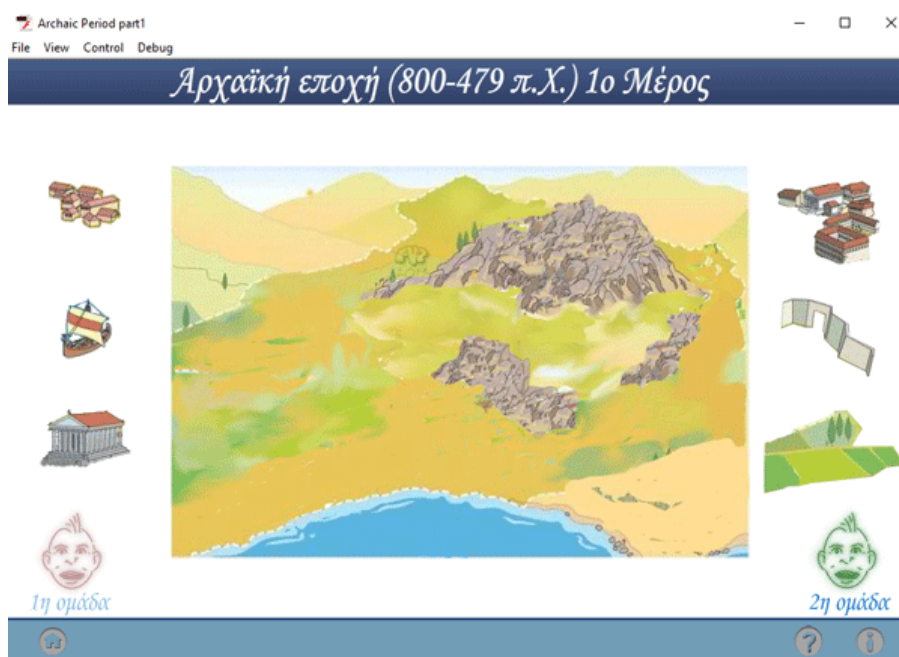
Εικόνα 3: Ο μαθητής μπορεί να έχει πρόσβαση στη θεωρία κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Η πρώτη μας δραστηριότητα, το debate των εκπροσώπων των πολιτευμάτων της αρχαϊκής περιόδου, στηρίζεται στις αρχές της συμπεριφοριστικής θεωρίας της μάθησης με την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Η μάθηση με την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη βάση της συμπεριφοριστικής προσέγγισης επιτυγχάνεται, όταν ενισχύεται η επιθυμητή συμπεριφορά των μαθητών και απαλείφεται η μη επιθυμητή. Ο υπολογιστής στη συμπεριφοριστική προσέγγιση χρησιμοποιείται απλά ως ένα τεχνικό εργαλείο, ως μια καλά προγραμματισμένη μηχανή, που είναι γεμάτη γνώσεις, οι οποίες παρέχονται στους μαθητές γραμμικά και σειριακά. Η μάθηση μέσω της

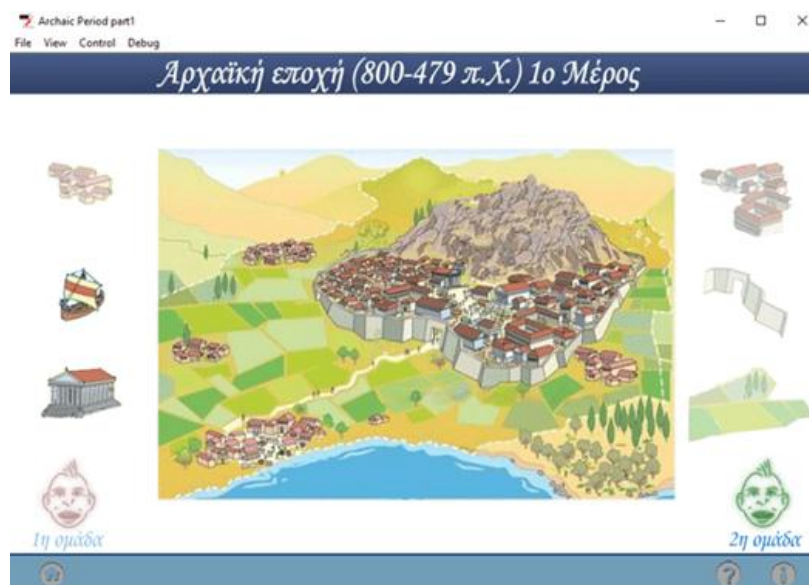
τεχνολογίας συντελείται με την ενίσχυση της επιθυμητής συμπεριφοράς, μέσω επιφωνημάτων, χειροκροτημάτων και ευχάριστων ήχων μέσω των λογισμικών ή με την απάλειψή της, μέσω αποδοκιμασιών ή μη παροχής βραβείων. Η ενίσχυση της επιθυμητής απάντησης από το «μηχάνημα» ενθαρρύνει τους μαθητές και τους προτρέπει να συνεχίσουν. (<https://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/συμπεριφορισμός/>).

Στη δραστηριότητα αυτή επιτυγχάνουμε, σύμφωνα με την ταξινόμια του Bloom, τη **γνώση (knowledge)**, η οποία αποτελεί ανάκληση δεδομένων ή πληροφορίας και βρίσκεται στο χαμηλότερο επίπεδο και την **κατανόηση (comprehension)**. Οι μαθητές ονομάζουν μέρη, αναγνωρίζουν, δίνουν ορισμό. Η συνηθέστερη μορφή μάθησης (ανάκληση γνώσης), όπου ζητείται από τους εκπαιδευόμενους να ανακαλέσουν στη μνήμη τους και να διατυπώσουν ή να κάνουν χρήση πληροφοριών που συγκράτησαν από τη διδασκαλία ή μελέτησαν από διάφορες πηγές. Ουσιαστικά ελέγχεται η απομνημόνευση και η δυνατότητα άρτιας παρουσίασης. (<http://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/εκπαιδευτικοί-στόχοι-ταξινόμια-bloom/>)

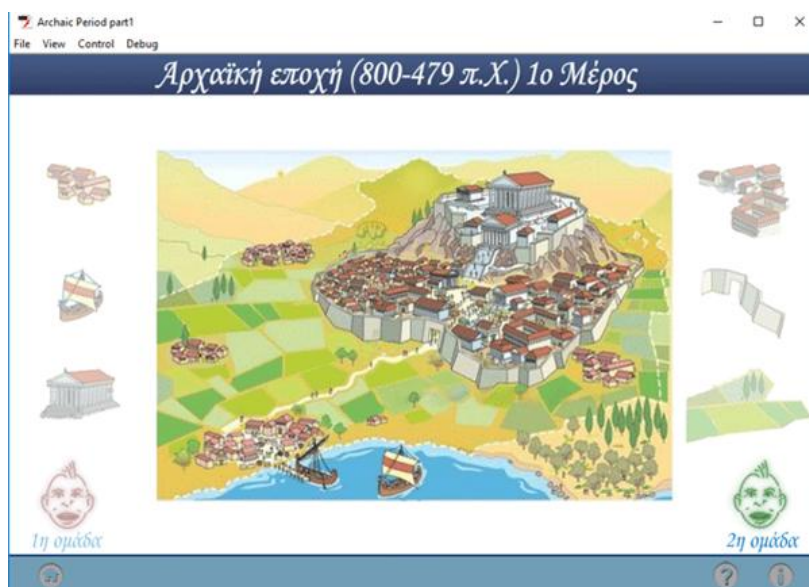
Η δεύτερη δραστηριότητά μας αφορά στην ανασύνθεση μιας πόλης-κράτους εκείνης της εποχής. Οι μαθητές έχοντας το θεωρητικό υπόβαθρο από το σχολικό εγχειρίδιο καλούνται να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους και να δημιουργήσουν με μορφή παζλ μια πόλη-κράτος.



Εικόνα 4: Ο μαθητής με τη μέθοδο drag and drop δημιουργεί την πόλη κράτος με τη χρονολογική σειρά που αυτή εξελίχθηκε (καλλιέργειες, οικισμοί, τείχος, πόλη, λιμάνι, ακρόπολη).



Εικόνα 5: Πορεία παζλ.



Εικόνα 6: Τελικό πάζλ.

Σύμφωνα με την ταξινόμια του Bloom, προχωράμε από τη μάθηση και την κατανόηση σε ανώτερη μορφή εκπαιδευτικών στόχων, την **εφαρμογή (application)**. Το τρίτο επίπεδο στην ταξινόμια στόχων του Bloom προϋποθέτει και γνώση και κατανόηση από μέρους του εκπαιδευομένου. Εδώ εξετάζεται η ικανότητα της χρησιμοποίησης της γνώσης που δεν απομνημονεύθηκε απλώς, αλλά και κατανοήθηκε και είναι πλέον εργαλείο του μαθητή για επίλυση ζητούμενων καταστάσεων.

Για την υλοποίηση των εφαρμογών αυτών χρησιμοποιήθηκε το Flash Professional της Adobe με προγραμματισμό σε ActionScript 3 και απαραίτητως το plug-in του Flash Player. Η επεξεργασία των γραφικών έγινε με το Photoshop και το Illustrator της Adobe.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Η οργάνωση της διδασκαλίας θα στηριχτεί στο ομαδοσυνεργατικό μοντέλο. Με την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία προωθείται ο εκδημοκρατισμός, η ισότητα, η αλληλεξάρτηση και η κοινωνική δικαιοσύνη. Η βασική αυτή θέση προϋποθέτει βέβαια ότι η εκπαίδευση εξασφαλίζει ευκαιρίες και παρέχει δυνατότητες μάθησης και ανάπτυξης σε όλους ανεξαιρέτως τους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων και των παιδιών που υστερούν κοινωνικά και βιολογικά. (<https://b-eripredo.wikispaces.com/Ομαδοσυνεργατική+Διδασκαλία>).

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τρόποι παιχνιδιού.

Στον πρώτο τρόπο είναι απαραίτητη η χρήση του διαδραστικού πίνακα. Θα οργανώσουμε τους μαθητές σε 2 ομάδες 10-12 ατόμων που θα συνεργαστούν μεταξύ τους. Ο καθηγητής θα έχει ρόλο συντονιστή. Ξεκινά η πρώτη ομάδα και παίζει τυχαία ένα από τα δύο παιχνίδια, π.χ αθηναϊκά πολιτεύματα. Η άλλη ομάδα παρακολουθεί. Όταν τελειώνει η πρώτη ομάδα, ξεκινά η δεύτερη ομάδα με την επόμενη επιλογή.

Στο δεύτερο τρόπο, οι δραστηριότητες παίζονται στην αίθουσα πληροφορικής. Χωρίζουμε τους μαθητές σε δέκα περίπου ομάδες των δύο ή τριών ατόμων. Απαραίτητος είναι και ο αντίστοιχος αριθμός υπολογιστών. Όλες οι ομάδες ολοκληρώνουν ταυτόχρονα και τις δύο δραστηριότητες.

Ο τρίτος τρόπος είναι να παίχτουν οι δραστηριότητες μέσα στην αίθουσα με τη βοήθεια ενός προβολικού συστήματος και το ποντίκι. Όπως και στον πρώτο τρόπο παιχνιδιού, θα οργανώσουμε τους μαθητές σε 2 ομάδες 10-12 ατόμων που θα συνεργαστούν μεταξύ τους. Τέλος, το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί ατομικά και στο σπίτι του μαθητή.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

Στόχοι:

Γνωστικοί:

Οι μαθητές καλούνται:

- Να κατανοήσουν τις διαφορές ανάμεσα στα πολιτεύματα που κυριάρχησαν στην Αθήνα κατά την Αρχαϊκή Εποχή μέσω ενός debate εκπροσώπων των τεσσάρων πολιτευμάτων.
- Έχοντας συνθέσει τις ιστορικές πληροφορίες, να προβούν σε υψηλότερους εκπαιδευτικά στόχους (κατά την ταξινόμια του Bloom) και να κατασκευάσουν μια πόλη-κράτος.

Παιδαγωγικοί:

Οι μαθητές καλούνται:

- Να εξασκηθούν στην ομαδοσυνεργατική, στην ανταλλαγή απόψεων και γνώσεων μέσω επικοινωνιακού διαλόγου.
- Να καλλιεργούν την αναλυτική και την συνθετική ικανότητα και να προβαίνουν σε δημιουργική εφαρμογή των γνώσεών τους.
- Να αναπτύξουν μέσω της βιωματικής μάθησης δεξιότητες, όπως η αυτενέργεια, η πρωτοβουλία, η δημιουργικότητα.

- Μέσα από το παιχνίδι, να ενισχυθεί η εκπαιδευτική διαδικασία και να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι.

Τεχνοπρογραμματισμός

Για τη διδασκαλία της Ιστορίας με βάση τις Τ.Π.Ε., στη σχετική βιβλιογραφία που συνεχώς εμπλουτίζεται, τονίζεται η ανάγκη να αξιοποιούνται στη διδακτική πράξη οι δυνατότητες που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες: *πολλαπλή αναπαράσταση της πληροφορίας, δημιουργία περιβάλλοντος διερευνητικού, ομαδοσυνεργατικού κ.ά.* Κι αυτό γιατί οι νέες τεχνολογίες δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές:

-Να εξοικειωθούν με το ενεργητικό μοντέλο μάθησης και να αποκτήσουν δεξιότητες συνεργατικής μάθησης.

-Να προσεγγίσουν τις ΤΠΕ ως εργαλεία και πηγές μάθησης.

Επιπλέον:

-Διευκολύνουν τους εκπαιδευτικούς στην καλύτερη διεξαγωγή του μαθήματος, θέτοντας στη διάθεσή τους πλούσιο και πρωτότυπο εποπτικό υλικό που συμπληρώνει το υλικό των σχολικών εγχειριδίων.

(users.sch.gr/nikbalki/epim_veltisti/files/Didaskalia_istorias_OPAL.doc)

ΕΚΤΙΜΩΜΕΝΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ

Για τις δραστηριότητες είτε παιχτούν σε διαδραστικό πίνακα είτε μέσα στη σχολική τάξη είτε στο εργαστήριο πληροφορικής, υπολογίζουμε ότι θα χρειαστούμε μία διδακτική ώρα. Θα γίνει ο χωρισμός των ομάδων, θα δοθούν οι απαραίτητες οδηγίες και θα υλοποιηθεί το σενάριο.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ – ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΑΞΗΣ – ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Ο εκπαιδευτικός έχει το ρόλο του συντονιστή-καθοδηγητή. Χωρίζει τους μαθητές σε ομάδες. Εμπλέκει δυνατούς και αδύναμους μαθητές μαζί. Σκοπός είναι η μεγαλύτερη εμπλοκή όσο το δυνατό περισσότερων μαθητών στις δραστηριότητες. Εξηγεί στους μαθητές την πλατφόρμα του παιχνιδιού. Στο πρώτο παιχνίδι, στο debate των εκπροσώπων των αρχαϊκών κομμάτων ο εκπαιδευτικός εξηγεί στους μαθητές τις λειτουργίες του info και του help, τον τρόπο μετάβασης (home) από το ένα ερώτημα στο άλλο και τον τρόπο επιβράβυσής τους. Στη δεύτερη δραστηριότητα εξηγεί στους μαθητές ότι βασιζόμενοι στις γνώσεις του για την πόλη-κράτος, καλούνται να αναδημιουργήσουν μια πόλη-κράτος, να ενώσουν τα κομμάτια του παζλ. Σε περίπτωση που δε μπορούν να ανακαλέσουν στη μνήμη τους τις γνώσεις τους, μπορούν να ανατρέξουν στο info.

Αναμενόμενα αποτελέσματα/συμπεράσματα:

Θετικά:

- Δραστηριοποιείται το σύνολο των μαθητών.
- Βελτιώνεται η απόδοση των αδιάφορων, αδύναμων και δυσλεκτικών παιδιών μέσα από το παιχνίδι.
- Παρέχονται ερεθίσματα για αναζήτηση της πληροφορίας, εμπλουτισμό γνώσεων και επικοινωνίας.

Αρνητικά:

- Προβλήματα εξοικείωσης μέρους μαθητών με τη χρήση του διαδραστικού πίνακα.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Το σενάριο δεν έχει εφαρμοστεί ακόμη στην εκπαιδευτική διαδικασία διδασκαλίας-μάθησης. Πιστεύουμε ότι την επόμενη σχολική χρονιά θα το υλοποιήσουμε. Εικάζουμε ότι εφαρμόζοντας τη μέθοδο της παιχνιδοποίησης, θα διαπιστώσουμε κατά πόσο οι μαθητές έχουν επιτύχει να εφαρμόσουν τις γνώσεις που απέκτησαν και να ανασυνθέσουν την εποχή εκείνη. Ακόμη κι αν αυτό δεν επιτευχθεί την πρώτη φορά, είναι σχεδόν βέβαιο ότι επαναλαμβάνοντας τις μαθησιακές δραστηριότητες και αξιοποιώντας την ψυχολογική προδιάθεση των μαθητών για παιχνίδι, οι μαθητές θα μάθουν συγκεκριμένα θέματα, θα κατανοήσουν έννοιες, θα αναπτύξουν συνεργατικές και κριτικές ικανότητες παίζοντας. Μέσα από τις σχεδιασμένες για το επίπεδο των μαθητών δοκιμασίες θα επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι που είναι και το ζητούμενο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Δαναοσσή-Αφεντάκη, Α.Κ. (1997). *Σύγχρονες τάσεις της αγωγής*. Ιδιωτική έκδοση, 1997.

Δημητριάδου, Σ. (2016). *Παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση: σχεδιασμός συστημάτων παιχνιδοποίησης και εφαρμογή του στην ηλεκτρονική πλατφόρμα Moodle*, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Πειραιάς.

Τζιμογιάννη, Α. (2002). Προετοιμασία του σχολείου της Κοινωνίας της Πληροφορίας. Προς ένα ολοκληρωμένο μοντέλο ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνία στο Ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα, *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 122, 55-65.

Τζιμογιάννη, Α. & Κόμη, Β. (2004). Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους, στο Μ. Γρηγοριάδου (επιμ.), *Πρακτικά 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή "Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση"*, Τόμος Α', 165-176, Αθήνα.

Τζιμογιάννη Α. & Σιόρεντα, Α. (2007). Το Διαδίκτυο ως εργαλείο ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, στο Β. Κουλαϊδής (επιμ.), *Σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις για την ανάπτυξη κριτικής-δημιουργικής σκέψης*, 355-374, Ο.Ε.Π.ΕΚ., Αθήνα.

Ματσαγκούρας, Η. (2000). «Η εφαρμογή της ομαδοκεντρικής διδασκαλίας-Τάσεις και εφαρμογές». *Διήμερο Επιστημονικό Συμπόσιο Θεσσαλονίκη*, 8-9 Δεκεμβρίου 2000. <http://www.geocities.com/pee2000mac>

Deci, E.L., & Ryan, R.M. (2000). 'The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior'. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268. (διαθέσιμο on line

Getzels, J.W., Guba, E.G. (1957). "Social Behavior and the Administrative Process": School Review.

Hamari, Juho; Koivisto, Jonna; Sarsa, Harri (2014). «Does Gamification Work? –A Literature Review of Empirical Studies on Gamification».

Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6–9.

Li, Q. (2007). Student and teacher views about technology: A tale of two cities?, *Journal of Research on Technology in Education*, 39(4), 377-397.

<http://academic.udayton.edu/jackbauer/readings%20595/deci%2000%20goals%20sdt.pdf>, προσπελάστηκε στις 22/6/2017).

<https://en.wikipedia.org/wiki/Gamification>

<https://b-epipedo.wikispaces.com/Ομαδοσυνεργατική+Διδασκαλία>

<https://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/gamification-παιχνιδοποίηση/>

<http://eclass101.weebly.com/blog/gamification>

<http://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/εκπαιδευτικοί-στόχοι-ταξινόμια-bloom/>

<https://economy.wordpress.com/εκπαιδευτικό-υλικό/συμπεριφορισμός/>

<http://www.learndash.com/gamification-101-the-basics/>

<http://www.learndash.com/gamification-101-the-basics/>