



Η Οδύσσεια από το βιβλίο στον υπολογιστή

Ευστάθιος Βιολέτης, *Φιλολόγος (ΠΕ02)*

ΣΧΟΛΕΙΟ

3^ο Γυμνάσιο Ελευσίνας



ΕΛΕΥΣΙΝΑ, 21/09/2015

1.Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Στο πλαίσιο της δραστηριότητας αυτής, αξιοποιείται το λογισμικό δημιουργίας ψηφιακών κόμικς *Toondoo* στο μάθημα της αρχαίας ελληνικής γραμματείας από μετάφραση στην Α΄ Γυμνασίου, όπου διδάσκεται η Οδύσσεια του Ομήρου. Επιχειρείται, επομένως, η διασκευή ενός αποσπάσματος του οδυσσειακού κειμένου, ώστε να αναδομηθεί η επική αφήγηση σε μορφή ψηφιακού κόμικ, με την πεποίθηση ότι η πολυτροπική αναπαράσταση του ομηρικού κόσμου με τη βοήθεια του εν λόγω λογισμικού συνιστά μια καινοτόμο διδακτική πρακτική στο συγκεκριμένο μάθημα. Δεδομένου ότι το συγκεκριμένο ψηφιακό περιβάλλον εισάγει τους μαθητές σε νέες πρακτικές γραψίματος, οι τελευταίοι έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τις συμβάσεις της νέας κειμενικότητας και, ιδίως, της ψηφιακής αφήγησης (digital storytelling).

2.Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Η προκείμενη διδακτική πρόταση βρίσκεται σε πλήρη συμβατότητα με τις βασικές κατευθύνσεις του ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ του μαθήματος διότι:

α) προωθεί την κατανόηση σε συνδυασμό με τη βιωματική πρόσληψη της επικής αφήγησης·

β) ενδείκνυται για την προσπέλαση και θεώρηση διαθεματικών εννοιών, όπως «επικοινωνία», «πολιτισμός», «τεχνική»·

γ) προκρίνει την αξιοποίηση εναλλακτικών υποστηρικτικών υλικών της επικής λογοτεχνίας, όπως είναι οι ΤΠΕ·

δ) προτείνει την εφαρμογή σύγχρονων τεχνικών διδασκαλίας και μάθησης, όπως είναι η ομαδοσυνεργατική προσέγγιση, η ανάληψη ρόλων και το σχέδιο εργασίας (project).

2.2 Διδακτικοί στόχοι

Γνωστικοί:

α) να είναι σε θέση οι μαθητές να αποκωδικοποιούν το κείμενο ως ενιαίο όλο και να το επεξεργάζονται σε επίπεδο μακροδομής.

Παιδαγωγικοί:

α) να ασκηθούν οι μαθητές στην παράφραση του κειμένου με τρόπο συμμετοχικό και με βάση την πολιτισμική εμπειρία τους σε σχέση με τα κόμικς.

β) να καλλιεργήσουν δεξιότητες αναφορικά προς την ανάληψη ρόλων και την άσκηση της προφορικότητας.

γ) να αναπτύξουν την ικανότητα να εκφράζουν την προσωπική τους άποψη στο πλαίσιο συνεργατικών δραστηριοτήτων και να διαβουλεύονται με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Τεχνολογικοί:

α) να εξοικειωθούν οι μαθητές με τεχνικές δημιουργίας πολυτροπικού κειμένου μέσω της αναδόμησης του ομηρικού έπους με την αξιοποίηση εναλλακτικών περιβαλλόντων ψηφιακής αφήγησης.

3. Εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Προκειμένου να αντεπεξέλθουν οι μαθητές στις απαιτήσεις της προκείμενης δραστηριότητας, προϋποτίθεται ότι έχουν ήδη εντοπίσει, σε προηγούμενη διδακτική ώρα, τις τεχνικές της επικής αφήγησης, έχουν σκιαγραφήσει το ήθος των προσώπων και έχουν προσδιορίσει την οργάνωση και το επίπεδο πολιτισμού της ομηρικής κοινωνίας, όπως αυτά αποτυπώνονται στο οικείο οδυσσειακό απόσπασμα της αντίστοιχης διδακτικής ενότητας του σχολικού εγχειριδίου. Επιπλέον, θεωρείται δεδομένη η εξοικείωσή τους με τις δυνατότητες που τους παρέχει το *Toondoo* ως ηλεκτρονικό περιβάλλον δημιουργίας ψηφιακών κόμικς, πράγμα για το οποίο έχει μεριμνήσει εκ των προτέρων ο διδάσκων. Τέλος, προκειμένου να αποδώσει η προτεινόμενη διδακτική παρέμβαση κρίνεται χρήσιμο να έχουν ασκηθεί οι μαθητές στην ομαδική εργασία, ώστε να εξοικονομηθεί διδακτικός χρόνος.

Ως προς το πλαίσιο εφαρμογής της δραστηριότητας, σημειώνονται ακόμη τα εξής:

Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Ομήρου Οδύσσεια (Α.Ε.Κ. από μετάφραση) Α΄ Γυμνασίου

(αντιστοίχιση προς το σχολικό εγχειρίδιο της *Ομήρου Οδύσσειας Α΄*

Γυμνασίου: **5^η Ενότητα: α 361 - 497 / <325 - 444>** [σελ. 39-42])

Κατά την εκτέλεση της δραστηριότητας εμπλέκεται διαθεματικά και το ακόλουθο γνωστικό αντικείμενο:

Νεοελληνική Γλώσσα

Χώρος εφαρμογής της δραστηριότητας

Εργαστήριο Πληροφορικής (σε συνεργασία με τον καθηγητή της Πληροφορικής)

Απαιτούμενα βοηθητικά υλικά και εργαλεία

Τεχνολογίες

Λογισμικό δημιουργίας κόμικς (*ToonDo*)

Επεξεργαστής κειμένου (*Word*)

Φύλλο Εργασίας

Φύλλο Αξιολόγησης

3.2 Τάξη

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Νηπιαγωγείο | <input type="checkbox"/> A' γυμνασίου |
| <input type="checkbox"/> A' δημοτικού | <input type="checkbox"/> B' γυμνασίου |
| <input type="checkbox"/> B' δημοτικού | <input type="checkbox"/> Γ' γυμνασίου |
| <input type="checkbox"/> Γ' δημοτικού | <input type="checkbox"/> A' λυκείου |
| <input type="checkbox"/> Δ' δημοτικού | <input type="checkbox"/> B' λυκείου |
| <input type="checkbox"/> Ε' δημοτικού | <input type="checkbox"/> Γ' λυκείου |
| <input type="checkbox"/> ΣΤ' δημοτικού | |

3.3 Διάρκεια δραστηριότητας

Δύο (2) διδακτικές ώρες (συνεχόμενο δίωρο)

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Οι μαθητές αναλαμβάνουν να υποδυθούν τον ρόλο του σκιτσογράφου που διασκευάζει το συγκεκριμένο επεισόδιο της ομηρικής Οδύσσειας σε κόμικ. Οι πολυτροπικές δυνατότητες του ψηφιακού εργαλείου *ToonDoο* θα συμβάλλουν στην κατανόηση, αφενός, του τρόπου με τον οποίο κατασκευάζονται και οργανώνονται τα αφηγούμενα γεγονότα και, αφετέρου, των διαδικασιών με βάση τις οποίες μια παραδοσιακή λογοτεχνική πλοκή μετασχηματίζεται σε μια σύγχρονη αφηγηματική μορφή.

Α΄ ΦΑΣΗ (1^η διδακτική ώρα)

Αρχικά, ο διδάσκων προτείνει στην τάξη να οργανωθεί σε ένα εργαστήρι δημιουργικής γραφής που θα συγγράψει το σενάριο για ένα τεύχος της σειράς κόμικ με τίτλο «Οδύσσεια». Επομένως, η τάξη χωρίζεται σε πέντε ανομοιογενείς (ως προς τις μαθησιακές δυνατότητες) ομάδες των τεσσάρων (4) ή πέντε (5) μελών¹. Με βάση το Φύλλο Εργασίας που υπάρχει στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή καθεμιάς ομάδας, οι μαθητές επιλέγουν από το συγκεκριμένο απόσπασμα του ομηρικού κειμένου τα στοιχεία εκείνα που αντιστοιχούν στη δομή των ιστοριών κόμικς και είναι συμβατά με τις δυνατότητες του ψηφιακού εργαλείου με το οποίο καλούνται να εργαστούν. Το σχετικό απόσπασμα από τη ραψωδία α της Οδύσσειας οι μαθητές το αναζητούν στην ψηφιακή έκδοση του σχολικού εγχειριδίου, ακολουθώντας την αντίστοιχη οδηγία του Φύλλου Εργασίας και πατώντας στον υπερσύνδεσμο (link) που έχει ενεργοποιηθεί στην καταγεγραμμένη στο Φύλλο Εργασίας ηλεκτρονική διεύθυνση του προς επεξεργασία κειμένου, δηλαδή στην ακόλουθη:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A115/463/3055,12291/>

¹ Οι Ομάδες Α΄, Β΄, Γ΄ αποτελούνται από τέσσερα (4) μέλη, ενώ οι Ομάδες Δ΄ και Ε΄ από πέντε (5) μέλη.

Στο πλαίσιο αυτό, οι ομάδες προσδιορίζουν

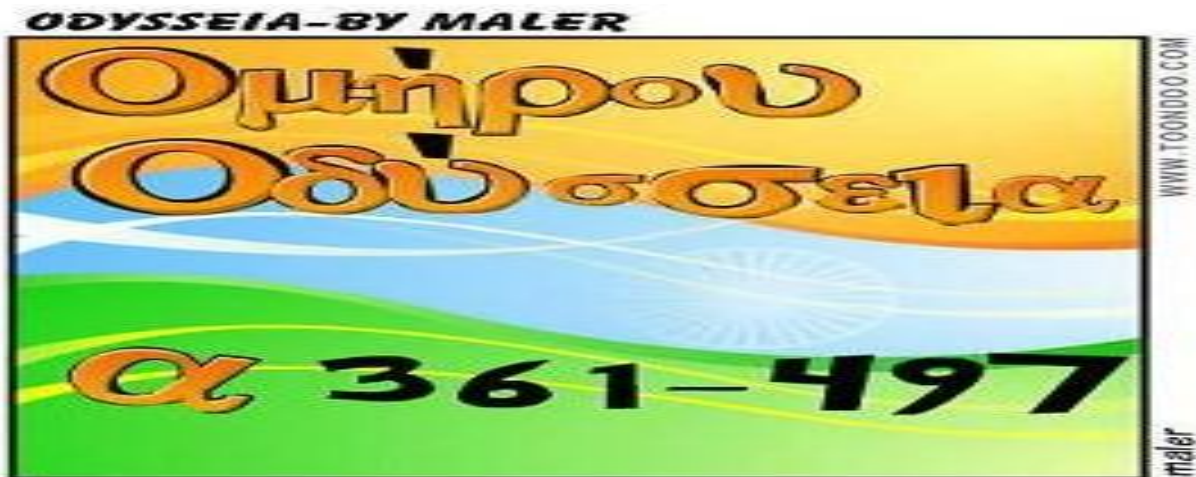
- α) τα πρόσωπα που δρουν και τα κίνητρα της δράσης τους·
- β) τα δρώμενα σε σχέση με τον χώρο και τον χρόνο·
- γ) το αφηγηματικό σκηνικό (ως χώρο με τα πράγματα που περιέχει)·
- δ) την τεχνική της αφήγησης.

Για την αποτελεσματικότερη διεκπεραίωση του έργου τους δε τα μέλη των ομάδων καλούνται να κατανεύμουν μεταξύ τους συγκεκριμένες αρμοδιότητες και ευθύνες. Επομένως, καθεμιά από τις ομάδες ορίζει:

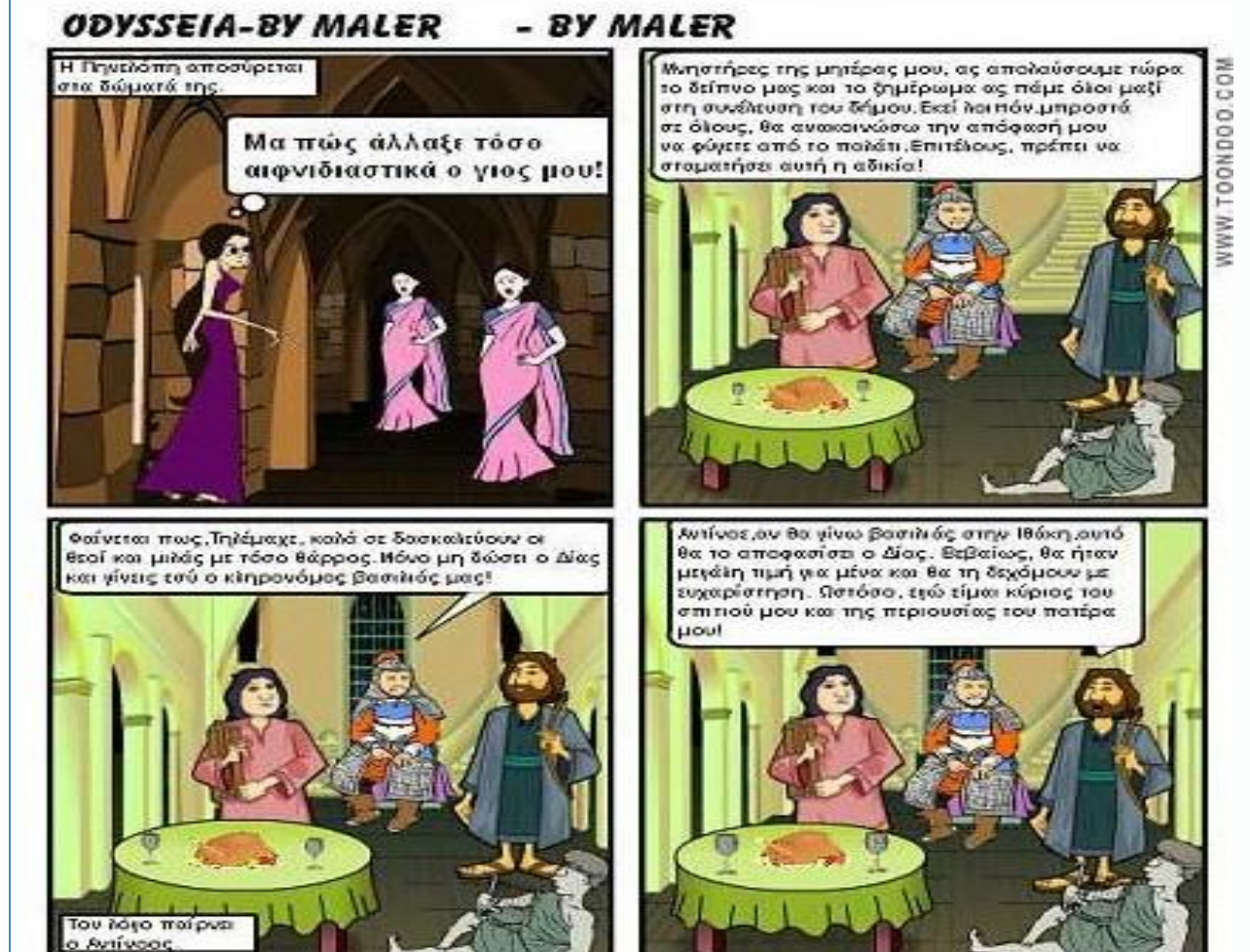
- α) έναν *συντονιστή*, ο οποίος θα δίνει οδηγίες, θα κατευθύνει και θα συντονίζει την ομαδική εργασία ·
- β) έναν *διαμεσολαβητή*, που θα συγκεντρώνει τις απορίες και θα καλεί τον διδάσκοντα για τυχόν βοήθεια ·
- γ) έναν *χειριστή Η/Υ* επιφορτισμένο με την ηλεκτρονική καταγραφή του αποτελέσματος της ομαδικής εργασίας και, τέλος, δ) έναν *παρουσιαστή*, υπεύθυνο για την ανακοίνωση του προϊόντος της εργασίας στην ολομέλεια της τάξης. Προκειμένου να δραστηριοποιηθούν όλα τα μέλη των ομάδων στον μεγαλύτερο δυνατό βαθμό και να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον τους καθ' όλη τη διάρκεια εκτέλεσης της δραστηριότητας, ενδείκνυται η εκπεριτροπής ανάληψη των αναγκαίων για την εύρυθμη λειτουργία των ομάδων ρόλων από όλους τους μαθητές. Η διαδικασία αυτή, εξάλλου, σε συνδυασμό με την αμετάβλητη σύνθεση των ομάδων, θα συντελέσει στην ενίσχυση της συνοχής τους και στην καλλιέργεια συνεργατικού κλίματος.

Παράλληλα, ο διδάσκων είναι έτοιμος να παράσχει τη βοήθειά του και να ενθαρρύνει τους μαθητές. Στο πλαίσιο αυτό, παρατηρεί τον βαθμό ενεργού εμπλοκής τους σε αυτή τη δημιουργική δραστηριότητα και παρεμβαίνει ανατροφοδοτικά, όπου χρειάζεται. Με τις παρεμβάσεις του υποβοηθεί τους μαθητές, εφόσον του ζητηθεί, να αξιολογήσουν ποια από τα δομικά στοιχεία του μελετώμενου οδυσσειακού αποσπάσματος μπορούν να ενσωματώσουν στην πολυτροπική ψηφιακή αφήγηση που συνθέτουν με

βάση τις λειτουργικές προδιαγραφές του ηλεκτρονικού εργαλείου που έχουν στη διάθεσή τους.



Εικόνα 1 – Ενδεικτική εργασία μαθητών





Β΄ ΦΑΣΗ (2^η διδακτική ώρα)

Μόλις ολοκληρωθεί η δημιουργία των κόμικς, κάθε ομάδα αποθηκεύει το δικό της, κατά τρόπο ώστε να έχουν πρόσβαση σε αυτό και οι υπόλοιπες ομάδες, αξιοποιώντας τη σχετική δυνατότητα του ψηφιακού εργαλείου και ακολουθώντας την αντίστοιχη οδηγία του Φύλλου Εργασίας. Εν συνέχεια, κάθε ομάδα παρουσιάζει το δικό της κόμικ στην ολομέλεια της τάξης, ενώ οι υπόλοιπες ομάδες παρακολουθούν από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή που έχουν μπροστά τους. Παράλληλα, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης και πέντε λεπτά μετά το τέλος της οι μαθητές παροτρύνονται να συμπληρώνουν τον πρώτο πίνακα του Φύλλου Αξιολόγησης. Σε αυτό αναφέρονται: α) το όνομα της ομάδας που αξιολογεί, β) το όνομα της ομάδας που παρουσιάζει και γ) συγκεκριμένα κριτήρια βάσει των οποίων

αξιολογούν οι μαθητές τη δημιουργία της ομάδας που παρουσιάζει. Αφού παρουσιαστεί το κόμικ της κάθε ομάδας, ακολουθεί σύντομος σχολιασμός για τις τυχόν διαφορές που υπάρχουν στις απεικονίσεις. Επιπλέον, οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν τον δεύτερο πίνακα του Φύλλου Αξιολόγησης, με τον οποίο αποτιμούν την όλη μαθησιακή διαδικασία βάσει συγκεκριμένων δεικτών. Και τους δύο αυτούς πίνακες του Φύλλου Αξιολόγησης, το οποίο τους έχει διανεμηθεί ως φωτοαντίγραφο, τους αντιγράφουν στον επεξεργαστή κειμένου όσες φορές χρειάζεται. Σημειωτέον ότι κάθε φορά που μία ομάδα παρουσιάζει το προϊόν της εργασίας της ο διδάσκων διανέμει στους υπόλοιπους μαθητές που την αξιολογούν ξεχωριστό Φύλλο Αξιολόγησης.

Σκοπός αυτής της φάσης και της δομής του Φύλλου Αξιολόγησης είναι να παρωθήσει τους μαθητές να μην ακούνε απλώς παθητικά τις παρουσιάσεις των άλλων, αλλά

α) να συγκρατούν τα βασικά σημεία των παρουσιάσεων ·

β) να σκέφτονται για τις παρουσιάσεις που ακούνε και να εντοπίζουν τα θετικά και τα αρνητικά σημεία ·

γ) να αναστοχάζονται και να αξιολογούν τη διδακτική διαδικασία ως ενεργοί συμμετέτοχοι σε αυτήν.

Μετά το πέρας των παρουσιάσεων, κάθε ομάδα μοιράζει στις υπόλοιπες τη σελίδα του Φύλλου Αξιολόγησης που την αφορά. Κατόπιν, οι ομάδες διαβάζουν τα σχόλια που τους έχουν κάνει οι υπόλοιπες ομάδες και λαμβάνουν ανατροφοδότηση για το τελικό προϊόν της ομαδικής εργασίας τους. Τέλος, ακολουθεί ψηφοφορία για την ανάδειξη του καλύτερου κόμικ με βάση τις προτιμήσεις των μαθητών. Ο διδάσκων, μάλιστα, προσπαθεί να προσδώσει στη διαδικασία αυτή τον χαρακτήρα ενός διαγωνισμού, μέσα από τον οποίο θα αναδειχθεί η πιο ενδιαφέρουσα δημιουργία.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (κοινό για όλες τις ομάδες)

Φύλλο Εργασίας

Ημερομηνία

Τμήμα

Όνοματεπώνυμο

Μάθημα **Ομήρου Οδύσσεια**

Ενότητα **α 361 - 497 / <325 - 444>**

Δραστηριότητα **«Φτιάχνω ένα κόμικ»**

Είστε σκιτσογράφοι και έχετε αναλάβει να διαμορφώσετε σε κόμικ το παραπάνω απόσπασμα από τη ραψωδία α της Οδύσσειας. Τι πρέπει να λάβετε υπ' όψιν σας; Επειδή μπορεί να δυσκολευτείτε να σκεφτείτε τι να γράψετε, στον πίνακα που ακολουθεί θα βρείτε τα στοιχεία εκείνα τα οποία θα μπορέσετε να αξιοποιήσετε κατά τη δημιουργία του κόμικ σας.

Αρχικά, αναζητήστε το σχετικό απόσπασμα της Οδύσσειας στη ψηφιακή έκδοση του σχολικού βιβλίου σας:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A115/463/3055,12291/>

Καταγράψτε τις παρατηρήσεις σας και ετοιμαστείτε να παρουσιάσετε τη δουλειά σας στους συμμαθητές σας.

Ομήρου Οδύσσεια α 361 - 497 / <325 - 444>		
πρόσωπα	γεγονότα/ χρόνος	πράγματα/ χώρος

Το *Toondoo* είναι ένας δικτυακός τόπος που δίνει τη δυνατότητα σε όσους τον επισκέπτονται να δημιουργήσουν και να μοιραστούν κόμικς. Πληκτρολογήστε, λοιπόν, και εσείς στη μηχανή αναζήτησης του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας την παρακάτω ηλεκτρονική διεύθυνση και ξεκινήστε να δημιουργείτε το δικό σας κόμικ.

Ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://www.toondoo.com/>

Σημείωση: Πριν ξεκινήσετε να δουλεύετε, φροντίστε να μοιράσετε μεταξύ σας τις διάφορες εργασίες (π.χ. κάποιος θα εντοπίσει στοιχεία στο κείμενο, άλλος θα τα καταγράψει, άλλος θα τα παρουσιάσει, άλλος θα συγκεντρώνει τις απορίες και θα ζητεί διευκρινίσεις από τον καθηγητή, άλλος θα έχει την ευθύνη να γίνεται καθετί στην ώρα του και χωρίς καθυστέρηση, κάποιος θα συντονίζει την εργασία της ομάδας). Να συζητάτε μεταξύ σας πριν να καταλήξετε στην κοινή πρότασή σας προς την υπόλοιπη τάξη. Τέλος, μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε το κόμικ που θα δημιουργήσετε και να το δημοσιεύσετε σε όλους.

2° ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ (κοινό για όλες τις ομάδες)

Φύλλο Αξιολόγησης	
Ημερομηνία
Τμήμα
Ονοματεπώνυμο

Μάθημα **Ομήρου Οδύσσεια**

Ενότητα **α 361 - 497 / <325 - 444>**

Δραστηριότητα **«Βλέπουμε, ακούμε, αξιολογούμε»**

Αφού δείτε τα κόμικς των συμμαθητών σας και τους ακούσετε να τα περιγράφουν, για κάθε ομάδα που παρουσιάζει συμπληρώστε τον πίνακα που ακολουθεί. Σκεφτείτε τα σημεία που σας φαίνονται ωραία σε καθένα κόμικ, τα οποία ίσως θα μπορούσατε να είχατε χρησιμοποιήσει και εσείς στο δικό σας, αλλά βοηθήστε και τις άλλες ομάδες να φανταστούν αλλιώς τις ιστορίες τους προτείνοντας διορθώσεις.

Συμπληρώστε, λοιπόν, τον παρακάτω πίνακα.

Όνομα ομάδας που αξιολογεί:	
Όνομα ομάδας που παρουσιάζει:	
<i>Οι σκηνές της ιστορίας συνδέονται με καθορισμένους χώρους και συγκεκριμένα πρόσωπα που δρουν;</i>	
<i>Βοηθάει το κόμικ να αντιληφθούμε πώς λειτουργεί ο κάθε χώρος;</i>	
<i>Οι διάλογοι έχουν</i>	

<i>αμεσότητα και προωθούν τη δράση;</i>	
<i>Τα λόγια των προσώπων αποδίδουν τον χαρακτήρα τους;</i>	
<i>Φαίνονται από το κόμικ τα κίνητρα για τις πράξεις των προσώπων;</i>	
<i>Οι εικόνες του κόμικ ταιριάζουν με τις σκηνές του αποσπάσματος από την Οδύσσεια;</i>	
<i>Τποια σημεία του κόμικ βρίσκετε ενδιαφέροντα;</i>	
<i>Τι νομίζετε ότι πρέπει να διορθώσει η ομάδα στο σενάριό της;</i>	

Αξιολογήστε τώρα και το μάθημα όπως έγινε, συμπληρώνοντας τον παρακάτω πίνακα.

<p><i>Σου άρεσε το μάθημα; Δικαιολόγησε την άποψή σου με λίγα λόγια.</i></p>	<input type="checkbox"/> Πολύ	<input type="checkbox"/> Λίγο	<input type="checkbox"/> Καθόλου
<p><i>Σου φάνηκαν ενδιαφέρουσες οι δραστηριότητες;</i></p>	<input type="checkbox"/> Πολύ	<input type="checkbox"/> Λίγο	<input type="checkbox"/> Καθόλου
<p><i>Σου άρεσαν οι δραστηριότητες στις οποίες έπρεπε να συνεργαστείς με τους συμμαθητές σου;</i></p>	<input type="checkbox"/> Πολύ	<input type="checkbox"/> Λίγο	<input type="checkbox"/> Καθόλου
<p><i>Πώς θεωρείς ότι ανταποκρίθηκες στις απαιτήσεις των δραστηριοτήτων; Δικαιολόγησε την άποψή σου με λίγα λόγια.</i></p>	<input type="checkbox"/> Με επιτυχία	<input type="checkbox"/> Είχα δυσκολίες αλλά τα κατάφερα	<input type="checkbox"/> Δεν νομίζω ότι τα κατάφερα πολύ καλά
<p><i>Τώρα που τελείωσε το μάθημα σκέψου τι μπορείς να κάνεις με αυτά που έμαθες. Μπορώ να</i></p>			

3.5 Ρόλος του διδάσκοντα

Επιλέξτε από την παρακάτω λίστα τα βασικά χαρακτηριστικά του ρόλου του διδάσκοντα. Υπάρχει η δυνατότητα πολλαπλών επιλογών.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Διδακτικός | <input type="checkbox"/> Προπονητικός |
| <input type="checkbox"/> Ενθαρρυντικός | <input type="checkbox"/> Διαχειριστικός |
| <input type="checkbox"/> Υποστηρικτικός | <input type="checkbox"/> Μέντωρ |
| <input type="checkbox"/> Συμβουλευτικός | <input type="checkbox"/> Υποκινητικός |
| <input type="checkbox"/> Διευκολυντικός | <input type="checkbox"/> Κριτικός |
| <input type="checkbox"/> Συντονιστικός | <input type="checkbox"/> Επιμελητής περιεχομένου (curator) |
| <input type="checkbox"/> Ηγετικός | <input type="checkbox"/> Τεχνική υποστήριξη |
| <input type="checkbox"/> Διαμεσολαβητικός | <input type="checkbox"/> Άλλος ρόλος: <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Εποπτικός | |

4. Πηγές Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Περιεχομένου που αξιοποιήθηκαν

Ψηφιακό εργαλείο δημιουργίας κόμικς *Toondoo* :

<http://www.toondoo.com/>

Αρχαία Ελληνικά (μτφρ.) Ομηρικά Έπη Οδύσσεια Α΄ Γυμνασίου:

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-A115/463/3053,12289/>.

Φωτόδεντρο: <http://photodentro.edu.gr/>

Μαθησιακό Αντικείμενο > Θρησκευτικά Α΄ Γυμνασίου > Κόμικ: Η Ιστορία του Αβραάμ (βιβλίο ψηφιακού κόμικ)

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/1545?locale=el>

Μαθησιακό Αντικείμενο > Ξένες Γλώσσες-Αγγλικά > *Comic-Adjectives & Adverbs*

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7188?locale=el>

Μαθησιακό Αντικείμενο> Ξένες Γλώσσες-Αγγλικά> *Comic-Past perfect*

<http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/7189?locale=el>

5.Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

5.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Στην προτεινόμενη διδακτική δραστηριότητα εφαρμόζονται μεθοδολογικές προσεγγίσεις για τη διδασκαλία των Αρχαίων Ελληνικών (Γιάννου, 2011:100-105), οι οποίες αναδεικνύουν, σε ένα πλαίσιο ολιστικής θεώρησης της γνώσης, τη σύνδεση του μαθήματος με άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως υπαγορεύουν οι αρχές της Μορφολογικής Ψυχολογίας (Φουντοπούλου, 2005:56-62), και, ταυτόχρονα, προσεγγίζουν το παρόν των μαθητών εμπλουτίζοντας τον προβληματισμό τους. Προωθείται η διερευνητική - ανακαλυπτική μάθηση ("discovery learning", Bruner) διαμέσου των σταδίων ενός περιορισμένης χρονικής διάρκειας σχεδίου εργασίας (project) με ομαδοσυνεργατικό προσανατολισμό, μια τεχνική σύγχρονη και με πολλαπλά μαθησιακά οφέλη (Φλουρής, 2006:252-253). Στο πλαίσιο του εν λόγω σχεδίου εργασίας, οι μαθητές καλούνται να επιλύσουν ένα πρόβλημα ερευνώντας και δημιουργώντας, εμπλεκόμενοι δηλαδή σε διαδικασίες (βιωματική μάθηση) και αναλαμβάνοντας ρόλους μέσα στην ομάδα αναλόγως προς τον προσωπικό τους ρυθμό επεξεργασίας και κωδικοποίησης των πληροφοριών (εξατομικευμένη διδασκαλία). Παράλληλα, η αξιοποίηση του ψηφιακού περιβάλλοντος δημιουργίας κόμικς και, ως εκ τούτου, παραγωγής πολυτροπικού λόγου διευρύνει τις παραπάνω δυνατότητες και εξοικειώνει τους μαθητές με νέες πρακτικές

γραμματισμού. Τα χαρακτηριστικά αυτά, σε συνάρτηση με τη διαθεματική προέκταση της προκείμενης διδακτικής παρέμβασης, οδηγούν σε μια δημιουργική προσέγγιση της διδασκαλίας της μεταφρασμένης αρχαίας ελληνικής γραμματείας, η οποία πλέον αναπλαισιώνεται ως μέσο πρόσληψης του αρχαίου κόσμου (Φουντοπούλου, 2010). Οι ενεργητικές και μαθητοκεντρικές μορφές διδασκαλίας που προτείνονται απαιτούν έναν ενισχυμένο ρόλο του εκπαιδευτικού, ο οποίος γίνεται υποστηρικτής, αρωγός και οργανωτής της όλης διαδικασίας (Αργύρης 2002), αφού η απαραίτητη ελάχιστη τεχνογνωσία του και η επιθυμία του για υιοθέτηση των τεχνολογικών καινοτομιών μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να διαδράσουν με τα νέα γνωστικά δεδομένα (Κυνηγός, 2002) και, επομένως, διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στον σχεδιασμό της προκείμενης διδακτικής δραστηριότητας.

Παράλληλα, θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν το γεγονός ότι η δημιουργία του κόμικ από τους μαθητές απαιτήσε να διατεθεί διάστημα και από τη δεύτερη διδακτική ώρα, με αποτέλεσμα να συρρικνωθεί ο χρόνος για τις παρουσιάσεις των μαθητών και την τελική αξιολόγηση. Η διαπίστωση αυτή φαίνεται να καθιστά απαραίτητο τον επαναπροσδιορισμό της χρονικής διάρκειας που χρειάζεται η διεκπεραίωση της εν λόγω δραστηριότητας με την προσθήκη μιας επιπρόσθετης διδακτικής ώρας.

5.2 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Ο σχεδιασμός της προκείμενης δραστηριότητας βασίστηκε στη λογική ενός περιορισμένης χρονικής διάρκειας σχεδίου εργασίας (project) και, ως εκ τούτου, οι μαθητές εργάζονται ανά ομάδες. Προφανώς, ένα τέτοιου είδους πλαίσιο παρέχει τη δυνατότητα για συνεργασία μεταξύ των μαθητών και συνεργατική αναζήτηση της γνώσης. Έτσι, εξασφαλίζεται ενδιαφέρον και νόημα για τους μαθητές, ώστε να διεκπεραιώνουν τις εργασίες που

τους ανατίθενται. Συγχρόνως, ενισχύεται η πρωτοβουλία και η αυτενέργειά τους, παρωθόμενοι να αναλαμβάνουν ρόλους στο πλαίσιο της ομάδας, να επιλέγουν τα κατάλληλα μέσα και να καταρτίζουν το πρόγραμμα δράσης που θα ακολουθήσουν προκειμένου να πραγματοποιήσουν τους στόχους που έχουν τεθεί. Αυτή τη διαδικασία ενεργοποίησης των μαθητών διευκολύνει ο διδάσκων, δρώντας συντονιστικά και επικουρικά, παρέχοντας δηλαδή ανά πάσα στιγμή την αρωγή του στις ομάδες και στον βαθμό εκείνο που δεν θα ανασταλεί η αυτενεργός δράση και συμμετοχή των μαθητών. Επομένως, διαδραματίζει έναν πολλαπλά διαμεσολαβητικό ρόλο (μεταξύ των μαθητών, της δραστηριότητας και των ψηφιακών μέσων), θέτοντας τις βάσεις για την επικείμενη εξέλιξη (Vygotsky, Bruner).

Επιπλέον, η αξιολόγηση της διδακτικής διαδικασίας από τους μαθητές παρέχει ανατροφοδότηση τόσο στους ίδιους όσο και στον διδάσκοντα. Αφενός, οι μαθητές καλούνται να αναστοχαστούν την ωφέλεια που αποκόμισαν από τη μαθησιακή εμπειρία την οποία βίωσαν, τι θα κρατούσαν ή τι θα άλλαζαν σε μια ενδεχόμενη επανάληψή της στο μέλλον, πράγμα που τους οδηγεί να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες. Αφετέρου, δίνεται η ευκαιρία στον διδάσκοντα να διαπιστώσει, στο τέλος του μαθήματος, αν επιτεύχθηκαν οι στόχοι, αν οι μέθοδοι και οι τεχνικές που εφαρμόστηκαν τελεσφόρησαν, αν η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικού, μαθητών και διδακτικού αντικειμένου ήταν ικανοποιητική. Μέσω της διαδικασίας αυτής είναι δυνατόν, βεβαίως, να εντοπιστούν τα σημεία εκείνα στον σχεδιασμό της προκειμένης διδακτικής παρέμβασης που χρήζουν βελτίωσης.

Η δυνατότητα των ψηφιακών κόμικς να υποστηρίξουν τις διδακτικές προσεγγίσεις που υιοθετούνται στην προκειμένη δραστηριότητα κατέστη φανερή στον γράφοντα κατά την παρακολούθηση των σεμιναρίων της 4^{ης} περιόδου Επιμόρφωσης Β' Επιπέδου στις ΤΠΕ. Διδακτικά σενάρια που παρουσιάστηκαν στο πλαίσιο του παραπάνω επιμορφωτικού κύκλου

κατέδειξαν την προστιθέμενη αξία των ψηφιακών κόμικς ως εκπαιδευτικών εργαλείων στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων. Επιπλέον, πηγή έμπνευσης για την παρούσα πρόταση αποτέλεσαν διδακτικές πρακτικές αξιοποίησης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου αναρτημένες στα αποθετήρια του δικτυακού τόπου «Φωτόδεντρο» (βλ. παραπάνω στο 4. «Πηγές ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου που αξιοποιήθηκαν»), οι οποίες διερευνούν τη δυνατότητα ένταξης των κόμικς στη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Όσον αφορά στην προκείμενη διδακτική παρέμβαση, η μαθησιακή ωφελιμότητά της δεν έγκειται μόνο στο γεγονός ότι οι μαθητές καλούνται να αναπαραστήσουν την οδυσσειακή αφήγηση σε ένα νέο κειμενικό είδος μέσω ενός εναλλακτικού ψηφιακού περιβάλλοντος που τους επιτρέπει να συνδυάσουν λόγο και εικόνα. Αυτό που αξίζει κυρίως να σημειωθεί είναι ότι οι μαθητές εμπλέκονται σε μια δραστηριότητα δημιουργικής γραφής που τους φέρνει σε επαφή με τις πολυτροπικές πρακτικές της ψηφιακής κειμενικότητας, αφού προηγουμένως αποκωδικοποιήσουν τα βασικά σημεία της παραδοσιακής πλοκής του οδυσσειακού έπους και τα αξιολογήσουν, ώστε να ενσωματώσουν στο τελικό προϊόν τους όσα από αυτά κρίνουν ότι εναρμονίζονται με τις συμβάσεις της κωμικής ψηφιακής αφήγησης.

5.3 Αξιοποίηση, Γενίκευση, Επεκτασιμότητα

Μια πιθανή προέκταση της προκείμενης διδακτικής πρότασης θα μπορούσε να είναι η κοινοποίηση του τελικού προϊόντος της ομαδικής εργασίας των μαθητών στους υπόλοιπους μαθητές ή και στα άλλα μέλη της σχολικής κοινότητας μέσω της ανάρτησής του στην ιστοσελίδα του σχολείου. Επιπλέον, η συγκεκριμένη δραστηριότητα θα μπορούσε να ενταχθεί στο πλαίσιο ενός ευρύτερου σε έκταση και διάρκεια σχεδίου

εργασίας (project), το οποίο θα περιλαμβάνει τον μετασχηματισμό ολόκληρης της Οδύσσειας σε ψηφιακό κόμικ.

6.Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Αναφέρετε τυχόν πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε.

- Βιβλία
- Σημειώσεις
- Χάρτες
- Websites
- Λογισμικό

Δώστε περισσότερες πληροφορίες για το υλικό (τίτλους, ηλεκτρονικές διευθύνσεις κλπ)

Βιβλιογραφία

Ξενόγλωσση:

Bruner, J.S. (1961). *The process of Education*. Cambridge: Harvard University Press.

Vygotsky, L.S. (1926/1997a). *Educational Psychology*. Florida: St. Lucie Press, Boca Raton.

Ελληνόγλωσση:

Αργύρης Μ. (2002). Υπολογιστές στα σχολεία : Αναγκαίο κακό ή ευκαιρία; Πρακτικά 16ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου της Διδασκαλικής Ομοσπονδίας Ελλάδος. Αλεξανδρούπολη 2002.

Γιάννου, Τ. (2011). Οι ΤΠΕ στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών. Στο *Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Επιμορφωτικό υλικό για την*

επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα ΠΑΚΕ, τεύχος 3, 124-128.
Πάτρα: ΕΑΙΤΥ.

Κυνηγός, Χ. (2002). Νέες πρακτικές με νέα εργαλεία στην τάξη: Κατάρτιση επιμορφωτών για τη δημιουργία κοινοτήτων αξιοποίησης των νέων τεχνολογιών στο σχολείο. Στο Κυνηγός Χ. και Δημαράκη Ε. (επιμ.) *Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα. Παιδαγωγική αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Φλουρής, Γ. (2006). Αρχιτεκτονική της νόησης και της διδασκαλίας. Στο Ματσαγγούρας Η. *Η εξέλιξη της Διδακτικής. Επιστημολογική Θεώρηση*. Αθήνα: Gutenberg.

Φουντοπούλου, Ζ.- Μ. (2005). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ): Ψυχολογική Θεμελίωση και μαθησιακή τεκμηρίωση. Στο *Εφαρμοσμένη Παιδαγωγική*, τ. 2, Αθήνα.

Φουντοπούλου, Ζ.- Μ. (2010). *Το προσδιοριστικό πλαίσιο της διδασκαλίας των Αρχαίων Ελληνικών από μετάφραση. Από τη θεωρία στη σχολική τάξη*. Αθήνα: εκδ. Γρηγόρη.