

Απολογισμός προγράμματος «Μαθαίνουμε παρέα»

για το σχολικό έτος 2016-2017

• Σε ποιο σχολείο υλοποιήθηκε η εκπαιδευτική δραστηριότητα, πόσα παιδιά και ποιας τάξης έλαβαν μέρος καθώς και πόσοι εκπαιδευτικοί;

Η εκπαιδευτική δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε στο 1^ο 12/θέσιο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Πανεπιστημίου Αθηνών (Μαράσλειο), 3/θέσιο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Πανεπιστημίου Αθηνών και 1/θέσιο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Πανεπιστημίου Αθηνών. Ενεπλάκησαν μαθητές όλων των τάξεων των Σχολείων που ανέρχονται στον αριθμό των 360 παιδιών. Με τη δράση ασχολήθηκαν 5 εκπαιδευτικοί.

• Τι είδους εκπαιδευτική δραστηριότητα υλοποιήσατε; Περιγράψτε την σύντομα.

Στο πλαίσιο του προγράμματος «Μαθαίνουμε παρέα» χορηγήθηκε στο Σχολείο μας καινοτόμο διδακτικό υλικό που αποτελείτο από προγραμματιζόμενα ρομποτικά συστήματα (Lego WeDo 2.0), πίστες και πακέτα εκπαιδευτικών ενσφηνωμάτων (πακέτο LearnToLearn και πακέτο αφήγησης ιστοριών Story Starter, συνοδευόμενα από πακέτα επέκτασης). Με το εν λόγω διδακτικό υλικό πραγματοποιήθηκαν ποικίλες δραστηριότητες:

-Με τα ρομποτικά συστήματα εδάφους πραγματοποιήθηκαν σε κατάλληλα διαμορφωμένες πίστες δραστηριότητες που αφορούσαν την γλώσσα (π.χ. αναζήτηση φθόγγων, συλλαβών, εικόνων), τα μαθηματικά (π.χ. γραφή αριθμητικών συμβόλων, πολλαπλασιασμός και πρόσθεση), τη μελέτη περιβάλλοντος (π.χ. εποχές), τα εικαστικά (π.χ. ανάλυση έργου τέχνης) καθώς και διαθεματικές δραστηριότητες (π.χ. παιχνίδι με εκθέματα του Μουσείου Μπενάκη).

-Με το πακέτο LearnToLearn πραγματοποιήθηκαν δραστηριότητες γλώσσας (π.χ. δημιουργία γραμμάτων, συλλαβών, λέξεων, προτάσεων), δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας (π.χ. κατασκευή της σχεδίας του ναυαγού με αφορμή το βιβλίο «Οι καλοί και οι κακοί πειρατές» και εξέλιξη της ιστορίας).

- Με το πακέτο StoryStarter υλοποιήθηκαν κατασκευές στο πλαίσιο του προγράμματος «Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία» που διοργάνωσε ο Δήμος Αθηναίων και στο οποίο συμμετείχε το σχολείο μας καθώς και ταινίες που δραματοποιούσαν είτε κάποιο βιβλίο είτε μια ιστορία των ίδιων των μαθητών με την τεχνική stop-motion.

- Με το πακέτο WeDo 2.0 πραγματοποιήθηκαν ασκήσεις ρομποτικής με θέμα τα διαστημικά οχήματα, την επικοινωνία των λουλουδιών, την προσομοίωση σεισμών στο μάθημα τόσο των Τ.Π.Ε. όσο και σε προγράμματα περιβαλλοντικής αγωγής.

• Ποιοι ήταν οι αρχικοί εκπαιδευτικοί στόχοι και σε ποιο βαθμό επιτεύχθηκαν; Μήπως προέκυψαν νέοι εκπαιδευτικοί στόχοι στην πορεία υλοποίησης;

Οι αρχικοί μας στόχοι ήταν η εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες που θα κάλυπταν την ολόκληρη την ταξινόμια στόχων του Bloom. Σύμφωνα με τον ψυχολόγο Benjamin Bloom, οι εκπαιδευτικοί στόχοι μπορούν να διακριθούν σε γνωστικούς, που αφορούν τις διεργασίες της γνώσης, σε συναισθηματικούς που αφορούν τις στάσεις και συμπεριφορές και τους ψυχοκινητικούς που αφορούν τις δεξιότητες. Υπό το πρίσμα αυτό αποτιμάται θετικά η πορεία υλοποίησης του προγράμματος καθώς οι μαθητές (ενδεικτικά): Όρισαν έννοιες, περιέγραψαν κατασκευές, αναγνώρισαν

κομμάτια, κατονόμασαν σύμβολα, κατηγοριοποίησαν έννοιες και αντικείμενα, ταίριαξαν σχήματα, διάβασαν λέξεις και οδηγίες, κατέγραψαν γνώσεις και εντυπώσεις, επέλεξαν στρατηγικές, δήλωσαν απόψεις, έγραψαν σύμβολα, έλυσαν προβλήματα χρησιμοποιώντας πρωτότυπες στρατηγικές, υπερέβησαν γνωστικές δυσκολίες, διερεύνησαν, εργάστηκαν ομαδοσυνεργατικά, εξελίχθηκαν, προσέγγισαν την γνώση προσωπικά.

Τέλος, επιτεύχθηκε απόλυτα ένας ακόμα στόχος: Ο εφοδιασμός του Σχολείου μας με επαναχρησιμοποιήσιμο, καινοτόμο διδακτικό υλικό προστιθεμένης αξίας που μπορεί να αξιοποιηθεί σε ποικιλία μαθημάτων και διδακτικών αντικειμένων.

- Ποια τα καινοτόμα στοιχεία της εκπαιδευτικής δραστηριότητας (νέες προσεγγίσεις, νέες γνώσεις, νέες εκπαιδευτικές πρακτικές στη μονάδα κ.λπ.);

Οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες που περιγράφηκαν εμπεριέχουν στοιχεία καινοτομίας καθώς μέσω αυτών προσεγγίζεται η γνώση με διαφορετικούς τρόπους (π.χ. ο πολλαπλασιασμός προσεγγίστηκε με την bee-bot, που άφηνε λουλουδάκια ανά δύο κουτάκια στην πίστα, η έννοια της επανάληψης στον προγραμματισμό προσεγγίστηκε μέσα από την ανάγκη για αυξανόμενη ένταση σεισμού στην προσομοίωση του φαινομένου κ.λ.π.) και η καθημερινή διδασκαλία προσαρμόζεται στο νέο διδακτικό υλικό. Αυτά προϋποθέτουν μια σημαντική αλλαγή στις εκπαιδευτικές πρακτικές που θα ενσωματώσουν δημιουργικά το συγκεκριμένο διδακτικό υλικό.

- Πώς συνέβαλε η δραστηριότητα στη βελτίωση της διδακτικής πράξης και της σχολικής καθημερινότητας;

Οι δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν με το συγκεκριμένο υλικό, το οποίο αρκετοί μαθητές είχαν ήδη στα σπίτια τους και έπαιζαν με αυτό π.χ. τα τουβλάκια LEGO, βοήθησαν τους μαθητές να εμπλακούν πιο ενεργητικά στην όλη μαθησιακή διαδικασία (αξίζει να αναφερθεί ότι η ιδέα της χρήσης του πακέτου Story Starter στο πρόγραμμα «Το παιδί, η πόλη και τα μνημεία» ανήκει σε μαθητή) και να ανακαλύψουν νέες πτυχές σε γνωστά εκπαιδευτικά μέσα.

- Ποια θετικά και ποια αρνητικά στοιχεία αναδύθηκαν κατά την υλοποίηση της δράσης;

Στα θετικά στοιχεία μπορούμε να αναφέρουμε:

- το αυξημένο ενδιαφέρον των μαθητών
- την καλλιέργεια της δημιουργικότητάς τους
- την επίτευξη των γνωστικών, συναισθηματικών και ψυχοκινητικών στόχων
- την δημιουργική προσέγγιση του μαθήματος και από την πλευρά του εκπαιδευτικού

Κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων οι μαθητές δυσκολεύτηκαν να οργανωθούν αυθόρμητα και να εργαστούν ομαδικά καθώς καθένας και καθεμία ήθελε να χρησιμοποιήσουν τον εξοπλισμό ατομικά και για όσο μεγαλύτερο χρονικό διάστημα μπορούσαν. Η ομαδικότητα στην εργασία κατακτήθηκε σταδιακά με πολλές ασκήσεις.

- Πώς αντιμετωπίσατε τυχόν δυσκολίες που προέκυψαν;

Οι δυσκολίες που συναντήσαμε αντιμετωπίστηκαν με σαφείς οδηγίες προς τα παιδιά, σαφή και σταθερό πλαίσιο εργασίας, ισότιμη κατανομή στη χρήση του υλικού, πολλά φαντασία, πολλή δημιουργικότητα και πολλή υπομονή!...

- Πώς θα αξιολογούσατε τη δραστηριότητα μέσα από τα μάτια των μαθητριών και μαθητών σας (ίσως θα μπορούσατε να συλλέξετε τις γνώμες των ίδιων των παιδιών);

Θα κρατήσουμε μια φράση που –νομίζουμε – θα έκανε τον κ. Seymour Papert (δημιουργό της γλώσσας προγραμματισμού LOGO και πρωτοπόρο στη διδασκαλία του προγραμματισμού μέσα από το παιχνίδι) περήφανο: «Μας άρεσαν πολύ γιατί , αυτά που ως τώρα χρησιμοποιούσαμε ως παιχνίδι, τα χρησιμοποιήσαμε για να μάθουμε νέα πράγματα».

- Μια γενική αποτίμηση της δραστηριότητας.

Πολύ θετική!

Σας ευχαριστούμε που μας επιτρέψατε, με την ευγενική σας χορηγία, να έχουμε αυτές τις όμορφες ευκαιρίες μάθησης με τους μαθητές και τις μαθήτριάς μας!