

Διδακτικό σενάριο βασισμένο σε διαδραστικές εικόνες της πλατφόρμας Genially στο μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος της Γ' Δημοτικού «Ζώα του γλυκού νερού»

Ελένη Δεριζιώτη
Εκπαιδευτικός ΠΕ70, M.Sc.,
Προϊσταμένη Δημοτικού Σχολείου Δαματριάς Ρόδου
elenaderizioti@gmail.com

Περίληψη

Στην εποχή της ραγδαίας εξέλιξης και του ψηφιακού μετασχηματισμού, η εκπαίδευση καλείται να προσαρμοστεί στις νέες απαιτήσεις και να υιοθετήσει καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης. Η χρήση της διαδραστικής εικόνας μέσω του ψηφιακού εργαλείου Genially, αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο για την υλοποίηση αυτού του στόχου. Η πλατφόρμα Genially επιτρέπει στους/στις εκπαιδευτικούς να δημιουργούν διαδραστικό και εντυπωσιακό περιεχόμενο με ελάχιστη προγραμματιστική γνώση και μέσω της πλατφόρμας αυτής, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναβαθμίσουν τη διδασκαλία τους και να προωθήσουν την αναλυτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών/τριών τους. Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιάσει ένα διδακτικό σενάριο στο μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος της Γ' Δημοτικού για τα «Ζώα του γλυκού νερού» βασισμένο αποκλειστικά στην πλατφόρμα Genially χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της ανακαλυπτικής μάθησης. Η διδασκαλία δομήθηκε πάνω σε 7 διαδραστικές εικόνες-διαφάνειες, με βασική διαδραστική εικόνα την πρώτη κατά σειρά, μέσα από την οποία οι μαθητές/τριες πλοηγούνται στις υπόλοιπες. Το μάθημα οργανώθηκε σε 4 βασικές ενότητες, όπου η κάθε ενότητα αναπτύσσεται σε ξεχωριστή διαδραστική εικόνα μέσα στην οποία περιέχονται δραστηριότητες που πρέπει να ολοκληρώσουν οι μαθητές/τριες, με τη βοήθεια συσκευών tablets. Σε μία 5η τελευταία ενότητα αναλύονται πληροφορίες για το δικό τους τοπικό περιβάλλον και απαντούν σε quiz που έχει δημιουργηθεί για την τελική αυτή φάση της διδασκαλίας, για την εμπέδωση της γνώσης αλλά και ως αυτοαξιολόγηση των μαθητών/τριών.

Λέξεις-κλειδιά: Διδακτικό Σενάριο, Διαδραστική Εικόνα, Genially, Ψηφιακά Εργαλεία.

1. Εισαγωγή

Η πανδημία COVID-19 κατέλυσε την παραδοσιακή εκπαιδευτική πραγματικότητα, επιταχύνοντας τη μετάβαση σε ψηφιακά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Η αναγκαστική υιοθέτηση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης, μέσω σύγχρονων και ασύγχρονων ψηφιακών πλατφορμών, αποτέλεσε μια πρωτοφανή πρόκληση για εκπαιδευτικούς και μαθητές/τριες. Παρότι οι συνθήκες υπό τις οποίες υλοποιήθηκε αυτή η μετάβαση ήταν εξαιρετικά απαιτητικές, η συγκεκριμένη περίοδος αποτέλεσε ένα γόνιμο έδαφος για την ανάπτυξη καινοτόμων εκπαιδευτικών πρακτικών, καθώς και για την αξιολόγηση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι νέες τεχνολογίες στην εκπαιδευτική διαδικασία (Τσιμέκας, 2024).

Αυτή η εξέλιξη, λόγω της πανδημίας, ταυτόχρονα με μια κοινωνία η οποία διαρκώς μεταβάλλεται, έχει επιταχύνει την ανάγκη για μια εκπαίδευση που να προσαρμόζεται στις νέες πραγματικότητες. Η παιδεία, ως βασικός πυλώνας της κοινωνίας, οφείλει να υιοθετήσει και να ενσωματώσει νέες τάσεις και δεξιότητες, διασφαλίζοντας την ομαλή προσαρμογή και εξέλιξη των ατόμων. Η οπτικοακουστική παιδεία, ως αναπόσπαστο κομμάτι του πολυγραμματισμού, αναδεικνύεται σε ύψιστης σημασίας εφόδιο για την κριτική κατανόηση και αξιολόγηση των οπτικών μηνυμάτων που διαπερνούν καθημερινά το σύγχρονο επικοινωνιακό και κοινωνικό περιβάλλον. Η ικανότητα των ατόμων να αποκρυπτογραφούν



και να αξιολογούν κριτικά τις πληροφορίες που λαμβάνουν μέσω των οπτικοακουστικών μέσων είναι πλέον απαραίτητη για την ενεργή συμμετοχή τους στην κοινωνία και την επαγγελματική τους ζωή (Γεωργαντά, 2019).

Η συνεχής αναζήτηση καινοτόμων διδακτικών μεθόδων, όπως προτείνουν οι Κυριακάκης & Κωλέτσου (2011), σε συνδυασμό με τη ριζική μεταμόρφωση του μαθησιακού περιβάλλοντος μέσω της εκτεταμένης ενσωμάτωσης νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, όπως επισημαίνουν οι Mabrito & Medley (2008), διαμορφώνουν νέες προοπτικές τόσο στη δομή όσο και στην οργάνωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, καθώς και στον διδακτικό ρόλο του σύγχρονου εκπαιδευτικού.

Η ψηφιακή πλατφόρμα Genially δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας διαδραστικών εικόνων και παρουσιάσεων, με αποτέλεσμα να αποτελεί μια καινοτόμο πρακτική, αλλά και ένα αποτελεσματικό εργαλείο στον τομέα της εκπαιδευτικής τεχνολογίας. Ενθαρρύνει την εκπαιδευτική καινοτομία επιτρέποντας στους/στις εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν μοναδικά και εντυπωσιακά μαθησιακά περιβάλλοντα με ελάχιστη προγραμματιστική γνώση, σε οποιοδήποτε γνωστικό αντικείμενο. Η πλατφόρμα Genially προσφέρει στους/στις εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να αναβαθμίσουν τη διδασκαλία τους, προάγοντας την αναλυτική σκέψη, τη δημιουργικότητα και τις ψηφιακές δεξιότητες των μαθητών/τριών τους. Μέσω αυτής, μπορούν να δημιουργηθούν διαδραστικές εικόνες, παρουσιάσεις, παιχνίδια, κουίζ και άλλα καινοτόμα περιεχόμενα. Επιπλέον, τα ευέλικτα εργαλεία και οι λειτουργίες της πλατφόρμας διευκολύνουν τη δημιουργία πρωτότυπου και δυναμικού υλικού (Σπύρου κ.ά., 2023).

2. Περιγραφή Εκπαιδευτικού Σεναρίου

2.1. Στοιχεία υλοποίησης της διδακτικής πρότασης

Η παρούσα διδακτική πρόταση υλοποιήθηκε στη Γ' και Δ' τάξη σε συνδιδασκαλία, ενός 3θέσιου δημοτικού σχολείου, με κύκλο μαθημάτων της τρίτης δημοτικού, το σχολικό έτος 2023-2024. Στο συγκεκριμένο τμήμα φοιτούν 7 μαθητές/τριες και η διδασκαλία διήρκεσε 45' λεπτά.

Το εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε με βάση μια διαδραστική πολυμεσική παρουσίαση, η οποία αποτελείται από επτά διασυνδεδεμένες διαφάνειες. Η αρχική διαφάνεια λειτουργεί ως κεντρικός κόμβος, παρέχοντας πρόσβαση στις υπόλοιπες. Οι διαδραστικές διαφάνειες εμπλουτίζονται με ποικίλα πολυμεσικά στοιχεία, όπως εικόνες, βίντεο, κείμενα από το σχολικό εγχειρίδιο και διαδικτυακές πηγές, καθώς και ηχητικά αρχεία.

2.2. Προϋποθέσεις για την υλοποίηση της διδακτικής πρότασης

Η επιτυχής υλοποίηση του προτεινόμενου εκπαιδευτικού σεναρίου προϋποθέτει την ύπαρξη ενός εκπαιδευτικού εξοικειωμένου με τις Νέες Τεχνολογίες. Ο/Η εκπαιδευτικός, ως διαμεσολαβητής της μάθησης, οφείλει να κατέχει τις απαραίτητες ψηφιακές δεξιότητες για να αξιοποιήσει τις δυνατότητες του διαδραστικού πίνακα και των ηλεκτρονικών συσκευών των μαθητών, δημιουργώντας έτσι ένα εμπλουτισμένο και ενεργό μαθησιακό περιβάλλον.

2.3. Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών

Το σχεδιασμένο εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα Μελέτης Περιβάλλοντος της Γ' τάξης δημοτικού είναι πλήρως ευθυγραμμισμένο με τους στόχους και τις αρχές του ΔΕΠΠΣ και των ΑΠΣ. Οι μαθησιακοί στόχοι, όπως η κατανόηση της βιοποικιλότητας των υδάτινων οικοσυστημάτων και η ταξινόμηση των υδρόβιων οργανισμών, αποσκοπούν στην ανάπτυξη



βασικών επιστημονικών δεξιοτήτων, όπως η ταξινόμηση και η ανάλυση δεδομένων. Η ενσωμάτωση διαθεματικών εννοιών, όπως το σύστημα και η λειτουργία, προωθεί μια ολιστική προσέγγιση της μάθησης, ενθαρρύνοντας τους/τις μαθητές/τριες να συνδέουν τις επιστημονικές γνώσεις με τις κοινωνικές και περιβαλλοντικές διαστάσεις. Η διδακτική μεθοδολογία ακολουθεί μια εξελικτική πορεία, ξεκινώντας από γενικές έννοιες σχετικά με τους υδάτινους βιότοπους και καταλήγοντας σε πιο εξειδικευμένα θέματα, όπως η βιοποικιλότητα ενδημικών ειδών. Αυτή η προσέγγιση προάγει την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να πράττουν ως ενεργοί πολίτες, ευαισθητοποιημένοι για τα περιβαλλοντικά ζητήματα.

2.4. Οι προϋπάρχουσες γνώσεις

Οι μαθητές/τριες φέρουν ήδη προϋπάρχουσες γνώσεις σχετικά με τους υδάτινους οικοτόπους και τη βιοποικιλότητα που τους χαρακτηρίζει. Η προηγούμενη εμπειρία τους με τα θαλάσσια οικοσυστήματα αποτελεί ένα ισχυρό υπόβαθρο για την κατανόηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των υγρότοπων και των ποταμών. Η άμεση επαφή τους με φυσικά περιβάλλοντα, όπως αγροτικές και δασικές περιοχές, ενισχύει την ικανότητά τους να συνδέσουν τις θεωρητικές γνώσεις με την εμπειρική πραγματικότητα, διευκολύνοντας την κατασκευή ενός ολοκληρωμένου νοητικού μοντέλου για τη ζωή στα γλυκά νερά.

2.5. Σκοπός και στόχοι

Σκοπός του διδακτικού σεναρίου: Να γνωρίσουν οι μαθητές/τριες τα ζώα που ζουν μέσα και γύρω από τη λίμνη.

2.5.1. Διδακτικοί στόχοι

Ως προς το γνωστικό αντικείμενο, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να είναι ικανοί:

Γνώσεις:

- Να περιγράψουν τις λίμνες και τα ποτάμια ως βιότοπους,
- Να αναγνωρίσουν τουλάχιστον 5 ζώα που ζουν σε οικοσυστήματα γλυκού νερού.
- Να εξηγούν την έννοια της τροφικής αλυσίδας στα οικοσυστήματα γλυκού νερού.

Δεξιότητες:

- Να οργανώνουν τα ζώα του γλυκού νερού σε βασικές κατηγορίες (π.χ. ψάρια, αμφίβια).
- Να συγκρίνουν τα ζώα του γλυκού νερού με ζώα άλλων οικοσυστημάτων.
- Να αναλύουν απλές τροφικές σχέσεις μεταξύ των οργανισμών του γλυκού νερού.

Στάσεις:

- Να αναπτύξουν ευαισθησία για την προστασία των υδάτινων πόρων.
- Να καλλιεργήσουν υπεύθυνη στάση απέναντι στη ρύπανση των υδάτων.
- Να εκτιμήσουν τη σημασία της ισορροπίας στα φυσικά οικοσυστήματα.

2.5.2. Ως προς τη χρήση των νέων τεχνολογιών

- Να χρησιμοποιούν τον διαδραστικό πίνακα της τάξης.
- Να αξιοποιούν την ψηφιακή διαδραστική πλατφόρμα Genially, προκειμένου να αντλήσουν όλες τις σχετικές πληροφορίες του σχετικού μαθήματος.
- Να κάνουν χρήση tablet.

2.5.3. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

- Να συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία ανακάλυψης της γνώσης.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργατικότητας.
- Να καλλιεργήσουν την κριτική τους ικανότητα και τη δημιουργική τους σκέψη.



2.6. Διδακτική προσέγγιση

Η διδακτική παρέμβαση ακολουθεί μια κονστρουκτιβιστική προσέγγιση, προωθώντας την ενεργή συμμετοχή των μαθητών/τριών στη διαδικασία της μάθησης. Η μέθοδος της ανακάλυψης, σε συνδυασμό με τη συνεργατική μάθηση, αποτελούν τους βασικούς άξονες της διδασκαλίας. Ειδικότερα, η χρήση πολυμεσικών υλικών, όπως βίντεο, σε συνδυασμό με την εφαρμογή ερευνητικών ερωτημάτων και την αξιοποίηση των προσωπικών εμπειριών των μαθητών, ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και την ανάπτυξη εννοιολογικών σχημάτων. Η ομαδική συζήτηση και ο αναστοχασμός διευκολύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και την εμβάθυνση στην κατανόηση των εννοιών της διδασκαλίας. Η χρήση διαφόρων διδακτικών πόρων, όπως εποπτικά μέσα και τεχνολογίες, οδηγεί στη δημιουργία ενός πλούσιου και ενεργού μαθησιακού περιβάλλοντος.

3. Πορεία διδασκαλίας

Το διδακτικό σενάριο έχει σχεδιαστεί εξ ολοκλήρου ως μια συνεχής διαδρομή μέσα στην πλατφόρμα Genially. Η χρήση διαδραστικών παρουσιάσεων, τόσο στον διαδραστικό πίνακα της τάξης όσο και στα tablets των ομάδων, εξασφαλίζει μια δομημένη και οργανωμένη μαθησιακή διαδικασία, όπου οι μαθητές/τριες μπορούν να ακολουθήσουν βήμα προς βήμα την εξέλιξη του μαθήματος. Η ενσωμάτωση της πλατφόρμας Genially σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος προσφέρει ένα ολοκληρωμένο και ενεργητικό μαθησιακό περιβάλλον, όπου οι μαθητές/τριες αλληλεπιδρούν με το υλικό τόσο ατομικά όσο και ομαδικά, εξασφαλίζοντας μια συνεκτική και επικοδομητική μαθησιακή εμπειρία.

3.1. Φάση 1η: Εισαγωγή στη νέα γνώση. Πραγματοποίηση εισαγωγικής δραστηριότητας

Η διδακτική διαδικασία ξεκινά με την παρουσίαση ενός ηχητικού αποσπάσματος, το οποίο λειτουργεί ως ερέθισμα και εισαγωγή στο αντικείμενο μελέτης. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να εστιάσουν στην ακουστική διάσταση του περιβάλλοντος. Στόχος είναι να ευαισθητοποιήσει τους/τις μαθητές/τριες στις αισθητηριακές πληροφορίες που παρέχουν οι υδάτινοι οικότοποι και να ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της ακουστικής αντίληψης και της ικανότητας παρατήρησης. Στη συνέχεια, καταγράφουν σε φύλλο εργασίας, που έχει δημιουργηθεί για τις ανάγκες της διδασκαλίας στην εφαρμογή Canva, τα ακουστικά ερεθίσματα που αναγνώρισαν. Μετά από συζήτηση και ανταλλαγή απόψεων, οι μαθητές/τριες καταγράφουν τους πιθανούς τόπους όπου εκτιμούν ότι ακούγονται οι συγκεκριμένοι ήχοι. Η παρακολούθηση του βίντεο από τους/τις μαθητές/τριες και η οπτικοακουστική ανάλυση του, σε συνδυασμό με τη διαλογική αλληλεπίδραση, διευκολύνει την κατασκευή ενός ολοκληρωμένου νοητικού μοντέλου για τον υδάτινο βιότοπο. Ως συνέπεια αυτού είναι οι μαθητές/τριες να αντιληφθούν πώς οι υδροβιότοποι φιλοξενούν διαφορετικά είδη ζωντανών οργανισμών. Η εξερεύνηση της βιοποικιλότητας των υδάτινων οικοσυστημάτων, μέσω της ταυτοποίησης των ήχων και της συσχέτισής τους με τα αντίστοιχα είδη, προωθεί την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης. Η ομαδοσυνεργατική μάθηση, που ενθαρρύνεται μέσω της κοινής συμπλήρωσης του φύλλου εργασίας και της συζήτησης, συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων των μαθητών/τριών.

Σε μια δεύτερη δραστηριότητα αυτής της φάσης, οι μαθητές/τριες καλούνται να ξεχωρίσουν ζώα του υδροβιότοπου από ζώα άλλων οικοσυστημάτων. Σε διαδραστική εικόνα της παρουσίασης του Genially, καλούνται με τη λειτουργία "drag and drop" να τοποθετήσουν τα σωστά ζώα πάνω σε μια εικόνα η οποία απεικονίζει μια λίμνη. Με την



ολοκλήρωση της δραστηριότητας, η οποία γίνεται ομαδικά με τη βοήθεια των tablets, οι μαθητές/ήτριες έχουν τη δυνατότητα να ελέγξουν την δραστηριότητα και την απάντησή τους, πατώντας διαδραστικό κουμπί στις οθόνες τους. Μέσω της ομαδικής προσέγγισης ενθαρρύνεται η συνεργασία και η ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των μαθητών και η δυνατότητα άμεσης αυτοαξιολόγησης ενισχύει την αποτελεσματικότητα της δραστηριότητας. Η συγκεκριμένη δραστηριότητα δίνει τη δυνατότητα στον/στην εκπαιδευτικό να αντιληφθεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις των μαθητών/τριών σχετικά με τα ζώα που ζουν σε έναν υδροβιότοπο του τόπου τους.

3.2. Φάση 2η: Παρουσίαση της νέας γνώσης

Η διδακτική παρέμβαση ξεκινάει με μια ομαδοσυνεργατική δραστηριότητα, όπου οι μαθητές/τριες, χωρισμένοι σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων αξιοποιώντας tablets, αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους στην παρατήρηση και την ταξινόμηση, μέσω της διαδραστικής αντιστοίχισης οπτικών στοιχείων με λεκτικές περιγραφές.

Στην πρώτη δραστηριότητα της φάσης αυτής τούς ανατίθεται να παρατηρήσουν εικόνα που απεικονίζει διάφορα είδη ζώων και στη συνέχεια τούς ζητείται να αντιστοιχίσουν τις ονομασίες των ζώων με τις εικόνες τους. Η άσκηση πραγματοποιείται επίσης σε μια από τις διαδραστικές πλατφόρμες της πλατφόρμας Genially, χρησιμοποιώντας ειδικά κινούμενα και αριθμημένα πιόνια, τα οποία μετακινούνται μέσω των συσκευών tablets που έχει στην κατοχή της η κάθε ομάδα. Έτσι οι μαθητές/τριες αναγνωρίζουν διαφορετικά είδη ζώων που ζουν σε έναν υδροβιότοπο.

Σε επόμενη δραστηριότητα οι μαθητές/τριες, εξακολουθώντας να δουλεύουν ομαδικά στις συσκευές tablet πάνω στην Genially και αξιοποιώντας τη λειτουργία "drag and drop" στην πλατφόρμα Genially, καλούνται να ταξινομήσουν διαδραστικά διάφορα είδη ζώων σε συγκεκριμένες κατηγορίες (π.χ. ζώα που ζουν μέσα στο νερό, ζώα που ζουν έξω από το νερό κ.ά.), αναπτύσσοντας έτσι κρίσιμες δεξιότητες ταξινόμησης και κατηγοριοποίησης.

3.3. Φάση 3η: Ασκήσεις εφαρμογής και εμπέδωσης

Στη συνέχεια, προκειμένου να εμβαθύνουν στην κατανόηση των οικολογικών σχέσεων εντός του υδροβιότοπου, οι μαθητές εισήχθησαν στην έννοια της τροφικής αλυσίδας. Με τη χρήση της διαδραστικής πλατφόρμας Genially και μέσω της λειτουργίας "drag and drop", τούς ζητήθηκε να ταξινομήσουν σωστά τροφική αλυσίδα, η οποία ήταν ανακατεμένη. Αυτή η δραστηριότητα, προώθησε την ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάλυσης, σύνθεσης και επίλυσης προβλημάτων, καθώς οι μαθητές/τριες κλήθηκαν να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους για τις διατροφικές συνήθειες των οργανισμών σε ένα συγκεκριμένο οικοσύστημα.

Με στόχο την ανάπτυξη της περιβαλλοντικής συνείδησης και την ενίσχυση των δεξιοτήτων έρευνας και προκειμένου να συνδεθούν οι θεωρητικές γνώσεις των μαθητών/τριών με την τοπική βιοποικιλότητα, οι μαθητές/τριες καλούνται να αντλήσουν πληροφορίες από βίντεο που παρουσιάζει το μοναδικό ψαράκι «Γκιζάνι», είδος υπό προστασία του τόπου τους. Μετά τη συλλογή των πληροφοριών συμπληρώνεται η ταυτότητα του ζώου που βρίσκεται στο φύλλο εργασίας που τους έχει παραχωρηθεί από την αρχή του μαθήματος.

Ο/Η εκπαιδευτικός, καθ' όλη τη διάρκεια της μέχρι τώρα διδασκαλίας, με την ιδιότητα του μεσολαβητή και του διευκολυντή, παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη υψηλότερων γνωστικών λειτουργιών των μαθητών/τριών. Συγκεκριμένα, μέσα από την ομαδική εργασία,



προωθεί την ανάπτυξη δεξιοτήτων μεταγνώσης, επίλυσης προβλημάτων και κριτικής σκέψης, ενώ παράλληλα ενθαρρύνει την αυτονομία και τη συνεργασία των μαθητών/τριών.

3.4. Φάση 4η: Αξιολόγηση

Καθ' όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας η αξιολόγηση πραγματοποιείται ως μια συνεχής διαδικασία και όχι αποσπασματικά, με στόχο την εκτίμηση του επιπέδου κατανόησης και εμπέδωσης της νέας γνώσης από τους/τις μαθητές/τριες.

Σε αυτό το στάδιο, στη φάση της αξιολόγησης, γίνεται μια ανασκόπηση στις πληροφορίες που ανακάλυψαν οι μαθητές/τριες καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής διαδικασίας και στη συνέχεια ακολουθεί μια δραστηριότητα αξιολόγησης. Η διαδικασία αξιολόγησης διεξάγεται μέσω ενός Quiz που δίνεται στους/στις μαθητές/τριες σε ψηφιακή μορφή. Το Quiz έχει δημιουργηθεί από την ίδια τη διδάσκουσα στο ψηφιακό εργαλείο Quizziz.

Για την περαιτέρω εμβάθυνση στην ύλη, το φύλλο εργασίας περιλαμβάνει ένα QR code που οδηγεί στη διαδραστική παρουσίαση, παρέχοντας στους/στις μαθητές/τριες τη δυνατότητα πρόσβασης στο υλικό οποιαδήποτε στιγμή.

4. Συμπεράσματα

Στόχος της παρούσας εργασίας ήταν η παρουσίαση του διδακτικού σεναρίου στο μάθημα της Μελέτης Περιβάλλοντος της τρίτης δημοτικού «Ζώα του γλυκού νερού» με τη χρήση της εκπαιδευτικής διαδραστικής πλατφόρμας Genially. Η καινοτόμα προσέγγιση και ο πρωτότυπος σχεδιασμός του διδακτικού αυτού σεναρίου οδηγεί στην ενίσχυση του ψηφιακού εγγραμματισμού των παιδιών. Η χρήση των επιλεγμένων διδακτικών μεθόδων αποσκοπούσε στην ενίσχυση της ανακαλυπτικής/διερευνητικής μάθησης, αλλά και στην ενδυνάμωση του ομαδοσυνεργατικού μοντέλου. Η εκπαιδευτικός, καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής διαδικασίας, υπηρετούσε έναν βοηθητικό αλλά και καθοδηγητικό ρόλο, εστιάζοντας στην επίλυση των αποριών των μαθητών/τριών. Παρατηρήθηκε ένα ιδιαίτερα αυξημένο ενδιαφέρον από μέρος των παιδιών σε σχέση με προηγούμενους τρόπους διδασκαλίας που εστίαζαν περισσότερο στο δασκαλοκεντρικό μοντέλο μάθησης, ενώ η συμμετοχή των μαθητών/τριών ήταν πάρα πολύ μεγάλη καθ' όλη τη διάρκεια του μαθήματος. Ακόμα και μαθητές/τριες, οι οποίοι/ες παρουσίαζαν δυσκολία στο να συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία, η συγκεκριμένη διδασκαλία κατάφερε να τους εμπλέξει ενεργά, αυξάνοντας σημαντικά τη συμμετοχή τους. Συμπερασματικά, η ενσωμάτωση του ψηφιακού εργαλείου Genially στην εκπαιδευτική διαδικασία σηματοδοτεί μια σημαντική εξέλιξη στη διδακτική πρακτική. Μέσω της δημιουργίας εξατομικευμένων και διαδραστικών μαθησιακών περιβαλλόντων, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να καταστήσουν τα μαθήματα πιο ελκυστικά και αποτελεσματικά. Η ενσωμάτωση πολυτροπικών κειμένων και η χρήση διαδραστικών στοιχείων, ενθαρρύνουν τους/τις μαθητές/τριες να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία, να αναπτύξουν κριτική σκέψη και να διερευνήσουν σε βάθος τα θέματα που μελετούν. Με αυτόν τον τρόπο, το Genially μεταμορφώνει την τάξη σε έναν δυναμικό χώρο μάθησης, όπου οι μαθητές/τριες έχουν τη δυνατότητα να κατασκευάσουν τη γνώση ενεργά και να αποκτήσουν δεξιότητες που θα τους είναι χρήσιμες σε όλη τους τη ζωή. Επιπλέον, η ενσωμάτωση ενός QR code στα φύλλα εργασίας παρέχει στους/στις μαθητές/τριες άμεση και εύκολη πρόσβαση στην ψηφιακή παρουσίαση, επιτρέποντάς τους να επαναλάβουν το υλικό οποτεδήποτε και οπουδήποτε επιθυμούν, εξασφαλίζοντας έτσι ότι καμία σημαντική πληροφορία δε θα χαθεί.



Βιβλιογραφικές αναφορές

- Mabrito, M., & Medley, R. (2008). Why Professor Johnny Can't Read: Understanding the Net Generation's Texts. *Innovate: Journal of Online Education*, 4, 6. Ανακτήθηκε από <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol4/iss6/2/>
- Γεωργαντά, Β. (2019). Η δύναμη της κινούμενης εικόνας και του εκπαιδευτικού βίντεο στην προώθηση της μάθησης. Στα *Πρακτικά του 10ου Συνεδρίου για την Ανοιχτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση, Τόμος 1*. Αθήνα: Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης. 1-11. Ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/view/2296>
- Κυριακάκης, Ε., & Κωλέτσου, Ε. (2011). Από την Πληροφορία στην Παραγωγή Γνώση και στη Δημιουργία Σοφίας. Μία σύγχρονη Διδακτική Προσέγγιση με Οδηγό τις Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση. Στο *Conference on Informatics in Education-CIE 2011, Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Πειραιώς.
- Νέα Προγράμματα Σπουδών. (χ.χ.). *Νεοελληνική Γλώσσα Δημοτικού*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής. Ανακτήθηκε από <https://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>
- Σπύρου, Σ., Κανύχης, Π., Σοφός, Α., & Βιτσιλάκη, Χ. (2024). Δημιουργία και αξιοποίηση διαδραστικού, εκπαιδευτικού, ψηφιακού υλικού τοπικής ιστορίας με το Genially. Στο Ε. Κανταρτζή & Αθ. Φουργκατσιώτης (Επιμ.), *Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα, Πρακτικά του 8ου Πανελλήνιου Συνεδρίου, Τόμος 4*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ. 322-334. Ανακτήθηκε από https://www.researchgate.net/publication/376616839_Demiourgia_kai_axiopoiese_dia_drastikou_ekpaideutikou_psephiakou_ylikou_topikes_istorias_me_to_Genially
- Τσιμέκας, Ε. (2024). Δημιουργία Μαθησιακού Σχεδιασμού με την ενσωμάτωση Web 2.0 εργαλείων: Πρόταση διδακτικού σεναρίου για το μάθημα της Ιστορίας. *Culture-Journal of Culture in Tourism, Art and Education*, 4(1). 115-125. Ανακτήθηκε από <https://pasithee.library.upatras.gr/culture/article/view/5021/4807>

Παράρτημα

Για την καλύτερη κατανόηση της διαδραστικής διδασκαλίας, στο Παράρτημα παρέχεται λεπτομερής οπτική αναπαράσταση της δομής της, των πόρων που χρησιμοποιήθηκαν και των δραστηριοτήτων που πραγματοποιήθηκαν. Επίσης, περιλαμβάνεται το Φύλλο Εργασίας των μαθητών/τριών και φωτογραφικό υλικό που συνοδεύει την περιγραφή.

Τίτλος διδακτικού σεναρίου: «Ζώα του γλυκού νερού».

Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου: 1 διδακτική ώρα (45').

Σχολείο: 3/θέσιο Δημοτικό Σχολείο Ρόδου.

Τάξη: Γ' και Δ' Δημοτικού Σχολείου, (7 μαθητές και μαθήτριες), κύκλος μαθημάτων της Γ' Δημοτικού.

Βιβλίο Μαθητή: Μελέτη Περιβάλλοντος, Γ' Δημοτικού, Ενότητα 4- Κεφάλαιο 9 (σ. 79).

Φάση 1η: Πραγματοποίηση εισαγωγικής δραστηριότητας

<https://view.genially.com/66579312548d6800146169ab/interactive-image-ta-zwa-toy-glykoy-neroy>





Εικόνα 1. Αφόρμηση-δραστηριότητα με ηχητικό ερέθισμα και βίντεο για την εισαγωγή στην νέα γνώση



Εικόνα 2. Βασική διαδραστική εικόνα από την οποία οι μαθητές/μαθήτριες οδηγούνται στις 5 βασικές ενότητες πατώντας πάνω



Εικόνα 3. Αφόρμηση-δραστηριότητα με ηχητικό ερέθισμα και βίντεο για την εισαγωγή στην νέα γνώση

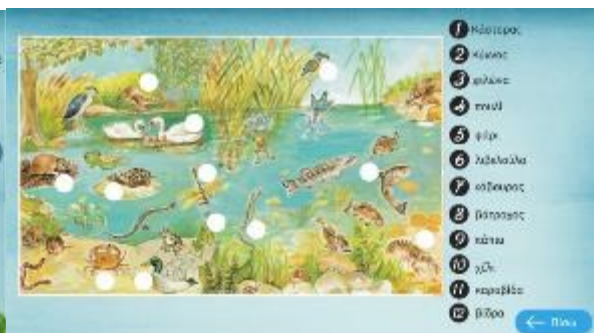


Εικόνα 4. Δραστηριότητα «Drag and Drop»

Φάση 2η: Παρουσίαση της νέας γνώσης



Εικόνα 6. Δραστηριότητα κατηγοριοποίησης «Drag and Drop»



Εικόνα 5. Εισαγωγή στη νέα γνώση με δραστηριότητα αντιστοίχισης «Drag and Drop»



Φάση 3η: Ασκήσεις εφαρμογής και εμπέδωσης



Εικόνα 8. Δραστηριότητα ταξινόμησης Drag and Drop



Εικόνα 7. Βίντεο με αναφορά σε είδος ζώου του τοπικού υδροβιότοπου των μαθητών/τριών

Φάση 4η: Αξιολόγηση



Εικόνα 9. Ανακεφαλαίωση και Αξιολόγηση μέσω Quiz

Φύλλο εργασίας

https://www.canva.com/design/DAGGznEoDkE/szPVXu_vv5RUH0HXpueUHQ/view?utm_content=DAGGznEoDkE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=unique_links&utlId=ha8e61d0c87



Εικόνα 10. Φύλλο Εργασίας Ομάδων

