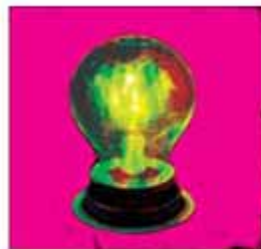


Πρωτόκολλα Εφαρμογής στη βαθμίδα

Μαρία Σαριδάκη



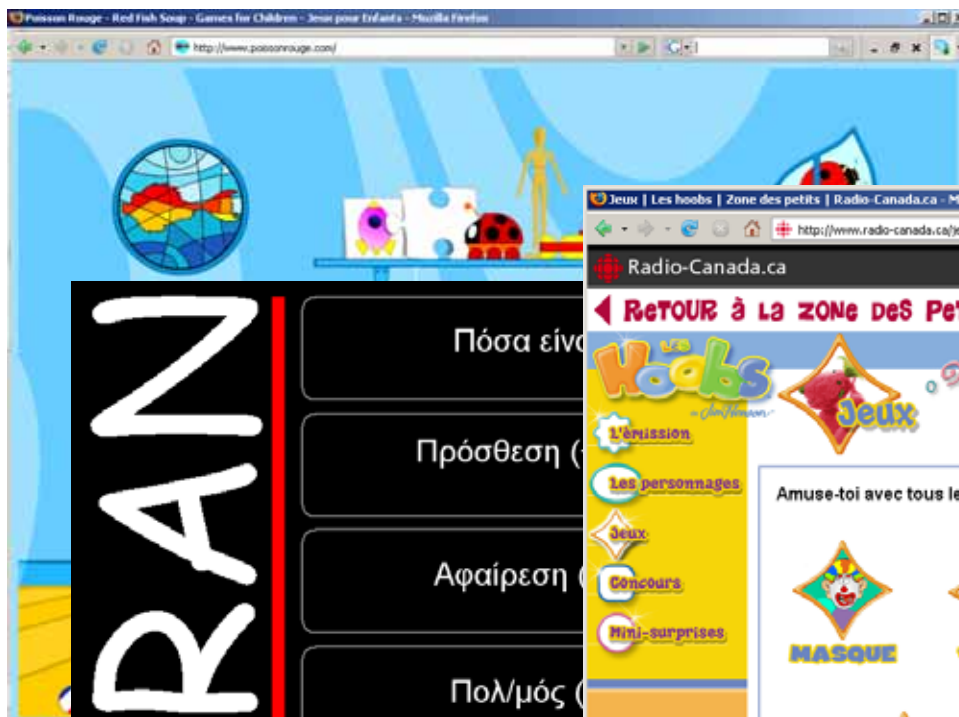
έργο

Ε
Π
Λ
Υ
Ο
Η
Σ
Η

Ομάδα Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- 200 Εκπαιδευτικοί και Ειδικό Εκπαιδευτικό Προσωπικό
- 500 Μαθητές
- 160 Βαθμίδες σε όλη τη χώρα





SEBRAN

Πόσα είναι
Πρόσθεση (+)
Αφαίρεση (-)
Πολμός (x)
Βρες την εικόνα
Βρες το γράμμα

Για το Sebran

Έξοδος ->

Ημερίδα Παρουσίασης Αποτελεσμάτων Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
Αθήνα, 29 Νοεμβρίου 2008

Ταίριαξε τις λέξεις!

φράουλα

κίτρινο ↔

↔



ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Δυναμικές Δοκιμασίες

Ψαράκια

ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Δυναμικές Δοκιμασίες

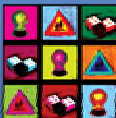
Ψαράκια

Υποβρύχιο

Μυστική έξοδος

Κρυπτόλεξο

Βαρκάκια



Η Μυστική έξοδος

Άσκηση 1		ρήμα 1 ^ο	κατάληξη	ρήμα 2 ^ο	κατάληξη
λέξη	κατάληξη				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Άσκηση 2		επίθετο	ουσιαστικό	επίθετο	ουσιαστικό	επίθετο	ουσιαστικό
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Άσκηση 3		ενικός	πληθυντικός	
ο	<input type="text"/>	οι	<input type="text"/>	αρσενικό
η	<input type="text"/>	οι	<input type="text"/>	θηλυκό
το	<input type="text"/>	τα	<input type="text"/>	ουδέτερο

Αποθήκευση

Σύρτε το κατάρτι σε κάθε βερκάκι στη θέση που μπαίνει ο τόνος

λέξη 1

λέξη 2

λέξη 3

πίσω

αυγό

αποθήκευση

Ζητούμενο των παρεμβάσεων

- η απόκτηση εμπειρίας για την εφαρμογή ψηφιακών παιχνιδιών στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού προγράμματος
- η διαπίστωση των δυσκολιών που συναντά ή των κρίσιμων παραγόντων που θα πρέπει να συνεκτιμήσει η εφαρμογή αυτή, είτε από την πλευρά των μαθητών είτε από την πλευρά του σχολικού πλαισίου (αναγκαίες συναινέσεις και υποδομές)
- η αποτίμηση του θετικού ή αρνητικού προσήμου που θα έχει το τελικό αποτέλεσμα και η σύνδεση του προσήμου αυτού με τους βασικούς παράγοντες που το προσδιόρισαν.

Πρωτόκολλα Εφαρμογής

- σχεδιασμός εφαρμογής
- υλοποίηση εφαρμογής ανα εβδομάδα
- αξιολόγηση εφαρμογής

θέματα καταγραφής και αξιολόγησης

α. ζητήματα πρακτικής εφαρμογής

- πρακτικές δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν κατά την υλοποίηση του πλάνου εφαρμογής
- παράγοντες που συμπεραίνεται ότι έπαιξαν κρίσιμο ρόλο για την επιτυχή ή μη έκβαση της εφαρμογής

β. ζητήματα εκπαιδευτικής μεθόδου

- μαθησιακό αποτέλεσμα της δραστηριότητας
- πιθανές επιφυλάξεις ως προς την αξιοπιστία της αξιολόγησής του ή της απόδοσής του ειδικά στη χρήση των παιχνιδιών
- βαθμός εμπλοκής των παιδιών στη δραστηριότητα

Αποψεις

“Αυτό που συμπεραίνω τελικά είναι ότι όσο περισσότερο παιχνίδι υπήρχε μέσα στις δραστηριότητες, όσο πιο κρυμμένος ήταν ο μαθησιακός στόχος και όσο πιο ζωντανό και κοντινό στο περιβάλλον του παιδιού ήταν ένα πρόγραμμα τόσο μεγαλύτερη απήχηση είχε”

“Ο ενθουσιασμός τους, η όρεξή τους να ασχοληθούν ακόμα και με πράγματα που κανονικά δεν τους άρεσαν, όπως το να κάνουν πράξεις στα μαθηματικά, με έκαναν να νιώθω πως πραγματικά εδώ κάτι γίνεται”

“Ήταν αξιοσημείωτο οτι τα παιδιά είχαν οικειοποιηθεί τόσο πολύ με το Μαγικό Φίλτρο που κατασκεύαζαν ιστορίες βασιζόμενες σε αυτό ή έπαιρναν κάποια εικόνα σαν αφορμή για να συζητήσουμε θέματα που τους ενδιέφεραν”

«Τα ψηφιακά παιχνίδια αποτέλεσαν μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και συνέβαλαν στην επίτευξη αρκετών στόχων. Τα παιδιά σε όλη τη διάρκεια εφαρμογής του ψηφιακού υλικού ήταν ενεργητικοί δράστες και όχι παθητικοί δέκτες.

Η έντονη προσέλκυση του ενδιαφέροντος της ομάδας(για το διάστημα που εφαρμόστηκαν), περιόρισαν τη διάσπαση προσοχής»

“Παρατήρησα ότι τα παιδιά επηρεάζονται άμεσα το ένα απ’ το άλλο, όταν κάποιο ασχολείται με κάποιο πρόγραμμα που του αρέσει πολύ. Κοιτούν δε και τον τρόπο που παίζει κάποιος και τον ρωτούν πως τα καταφέρνει να κάνει διάφορες ενέργειες .Με τον τρόπο αυτό , ο πιο προχωρημένος γίνεται “οδηγός” για τους άλλους.”

“Ένα σοβαρό μειονέκτημα είναι ότι τα ψηφιακά παιχνίδια χρησιμοποιούνται αποσπασματικά από τους εκπαιδευτικούς γιατί δεν έχουν συνδυαστεί σύμφωνα με τους στόχους του αναλυτικού προγράμματος.”

“απαιτείται η παραγωγή ποιοτικότερου εκπαιδευτικού ψηφιακού υλικού (τουλάχιστον στο επίπεδο του Μαγικού Φίλτρου) που θα δημιουργηθεί σύμφωνα με όλες τις παιδαγωγικές αρχές σχεδίασης, θα λαμβάνει υπόψη του τις ιδιαιτερότητες και τις εναλλακτικές ιδέες των μαθητών με ΗΝΚ (εποικοδομητικού τύπου) και θα είναι περισσότερο ‘ανοιχτό’ στο χρήστη (μεγαλύτερος βαθμός αλληλεπίδρασης) ενώ δεν θα περιορίζεται σε κλειστού τύπου δραστηριότητες (συμπεριφοριστικό) ”

“Ο βαθμός αλληλεπίδρασης κάποιων παιχνιδιών με το χρήστη ήταν σχετικά μικρός και οι δραστηριότητές τους ήταν κλειστού τύπου”

“Η έλλειψη οδηγιών και η ευχρηστία τους διευκόλυναν τη χρήση τους από τους μαθητές. Θετικό ήταν ότι ενισχύθηκαν τα εσωτερικά κίνητρα για μάθηση. Σημαντικό ρόλο σ’ αυτό έπαιξαν οι λεκτικές ενισχύσεις ύστερα από τις σωστές απαντήσεις.”

“Σε όλη τη διάρκεια των παρεμβάσεων ο ρόλος της εκπαιδευτικού ήταν καθοδηγητικός και εμπυχωτικός. Οι μαθητές με τη βοήθεια της υπεύθυνης εμπλάκηκαν σε μια διαδικασία γνωριμίας με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, ως μέσα διασκέδασης, χαλάρωσης, δημιουργίας, μάθησης και απόκτησης βασικών δεξιοτήτων, απαραίτητων στην καθημερινή τους ζωή.”

“Βασικό χαρακτηριστικό επιτυχίας: Η προσπάθεια καλής γνώσης από την πλευρά της επιμορφούμενης του περιεχομένου του ψηφιακού υλικού και η εξοικείωσή της με τις ενότητες που ήθελε να χρησιμοποιήσει στην εκπαιδευτική παρέμβαση.”

“Με βάση το ΑΠΣ για κάθε βαθμίδα εκπαίδευσης θα πρέπει να διαμορφωθεί και ανάλογο ψηφιακό υλικό το οποίο θα είναι εύχρηστο και ευέλικτο και θα δίνει δυνατότητα παρέμβασης και τροποποίησης από τον εκάστοτε εκπαιδευτικό που το χρησιμοποιεί.”

“Οι κυριότερες δυσκολίες που ανέκυψαν από το εκπαιδευτικό υλικό ήταν ότι σε πολλές περιπτώσεις το υλικό ήταν **ξενόγλωσσο** (οδηγίες, μηνύματα λάθους/ενθάρρυνσης), σε άλλες ο όγκος των γνωστικών πληροφοριών ήταν **μικρός** και δεν ήταν δυνατόν να επιτευχθούν οι προσδοκώμενοι διδακτικοί στόχοι και σε άλλες οι ίδιες οι εφαρμογές ήταν **ακατάλληλες** για παιδιά με νοητική υστέρηση, γιατί περιελάμβαν πολλά ερεθίσματα (οπτικά, ακουστικά) που μπερδεύαν τα παιδιά και τα αποπροσανατόλιζαν”

“Οι μαθητές έδειξαν μεγάλο ενδιαφέρον και διάθεση συμμετοχής ανεξαρτήτως των λαθών που έκαναν και δεν αντέδρασαν αρνητικά στις αποτυχημένες προσπάθειες τους. Όσο κυλάει ο καιρός αυξάνεται η δυνατότητα συνεργασίας των παιδιών.”

“Η εφαρμογή δεν περιορίστηκε μόνο στους μαθητές που επελέγησαν να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα ΕΠΙΝΟΗΣΗ, αλλά και στα υπόλοιπα τμήματα (όπου ήταν εφικτό και υπήρχαν παράλληλοι διδακτικοί στόχοι). Αυτό δημιούργησε ακόμη ένα σημείο αναφοράς για συζήτηση ανάμεσα στους μαθητές, βελτιώνοντας και ενισχύοντας το πνεύμα συνεργασίας μεταξύ τους καθώς και τις διαπροσωπικές τους σχέσεις.”

“Εκείνο που μου προκάλεσε έκπληξη , ήταν το γεγονός ότι το μέσο αυτό καθ’ αυτό (Η.Υ) , μπόρεσε να ενώσει σε ομάδα συνεργασίας, άτομα τα οποία δύσκολα θα μπορούσαν να συνυπάρξουν κάτω από άλλες συνθήκες. Τα ένωσε ευχάριστα σε κοινό σκοπό και στόχο.”

“Σημαντικό είναι για το μελλοντικό σχεδιασμό παρόμοιων δράσεων να γίνουν ξεχωριστά τμήματα δασκάλων – νηπιαγωγών, καθηγητών διαφόρων ειδικοτήτων και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού”

“Επιπλέον σαν εργαζόμενη ένιωσα ιδιαίτερη πίεση λόγω παραμέλησης καθηκόντων μου προκειμένου να ανταποκριθώ στη κάλυψη και την αναπλήρωση ωρών όποτε χρειαζόταν”

“Η ΠΛΗΘΩΡΑ ΤΟΥ ΥΛΙΚΟΥ, ΕΣΤΩ ΚΑΙ ΕΑΝ ΥΠΗΡΧΕ «ΧΩΡΟΣ» ΚΑΙ ΧΡΟΝΟΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΜΙΝΑΡΙΟΥ, ΥΠΑΓΟΡΕΥΕΙ ΜΙΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΟΥ, ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΧΡΟΝΟΒΟΡΑ ΚΑΙ ΚΟΥΡΑΣΤΙΚΗ, ΙΔΙΩΣ ΟΤΑΝ ΔΕΝ ΓΙΝΕΤΑΙ ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΑ.”

“Ο συνολικός χρόνος εφαρμογής των σεμιναρίων πρακτικής άσκησης-μέρος I και μέρος II- ήταν σύντομος. Θα έπρεπε να είχε καταμεριστεί σε μεγαλύτερο χρονικό διάστημα γιατί ήταν εξουθενωτικός για τους επιμορφούμενους.”

“Να είναι πιο ευέλικτο το πρόγραμμα, με μεγαλύτερη ευχέρεια παρέμβασης και τροποποίησης των δραστηριοτήτων από τον κάθε εκπαιδευτικό, ο οποίος γνωρίζοντας το προφίλ των μαθητών θα έχει τη δυνατότητα να διαμορφώνει το υλικό με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις δυνατότητες τους”

“Εφόσον υπήρξε αύξηση της προσοχής και της συγκέντρωσης των μαθητών στις υλοποιούμενες δραστηριότητες με το ψηφιακό υλικό σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία, υπήρξε και αύξηση του ενδιαφέροντος των μαθητών.”

“Υπάρχει η δυνατότητα ,εφόσον τα παιδιά εκπαιδευτούν να εργάζονται στον υπολογιστή ,τα διάφορα προγράμματα να χρησιμοποιηθούν και ως διαγνωστικό μέσο και ως υποστηρικτικό υλικό για τη διδασκαλία των γλωσσικών δεξιοτήτων”



- Συγκέντρωση και ανάλυση των πρωτοκόλλων εφαρμογής
- Ανάρτηση των αποτελεσμάτων στην ιστοσελίδα του έργου www.media.uoa.gr/epinoisi/
- Επανασχεδιασμός σύμφωνα με τις ανάγκες και απόψεις επιμορφούμενων και εποπτών

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

To view a copy of this license,
visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

or send a letter to

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300,
San Francisco, California, 94105, USA.



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

You are free:



to Share — to copy, distribute and transmit the work



to Remix — to adapt the work

Under the following conditions:



Attribution. You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



Noncommercial. You may not use this work for commercial purposes.



Share Alike. If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.