

**ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΣΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΙ
ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΕΥΕΛΙΚΤΗΣ ΖΩΝΗΣ

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ:

ΜΠΙΛΙΟΥΡΗ ΑΡΓΥΡΗ

εκπαιδευτικός ΠΕ70, 5^ο 6/θεσιο Δημοτικό Σχολείο Ναυπλίου

Δ/ση Π. Ε. Νομού Αργολίδας.

arbiliouri@sch.gr

Τίτλος: «Εγώ είμαι ...» Παρουσιάζοντας τον εαυτό μου

ΤΑΞΗ Α' : Ευέλικτη ζώνη, Πρόγραμμα Αγωγής Υγείας: **Γνωρίζω τον εαυτό μου**

ΧΡΟΝΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ: Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε σε δύο μήνες

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΑ: Μελέτη Περιβάλλοντος, Γλώσσα (παραγωγή γραπτού λόγου), Εικαστικά, Θεατρικό παιχνίδι, Λογοτεχνία.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ, στόχος της εκπαίδευσης είναι η διαμόρφωση μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας και η απόκτησης κοινωνικο-συναισθηματικών δεξιοτήτων, οι οποίες προάγουν την δόμηση ενός ανεξάρτητου, ισορροπημένου, επικοινωνιακού ατόμου.

Συγκεκριμένα στο ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ, ως γνωστικό αντικείμενο για την Ευέλικτη ζώνη αναφέρεται **Ο εαυτός μου (αυτοεκτίμηση και ατομική ταυτότητα)**.

Επίσης η ιδιαιτερότητα των ψυχογενών χαρακτηριστικών και αναγκών των μαθητών της συγκεκριμένης τάξης (ανωριμότητα, ηλικία, προβλήματα συμπεριφοράς) οδήγησε στη υλοποίηση ενός **ατομικού project**. Το **σχέδιο εργασίας** προτείνεται γιατί αναπτύσσει την αυτονομία και την υπευθυνότητα των μαθητών και ταυτόχρονα οι μαθητές ασκούνται σε κοινωνικούς και δημοκρατικούς τρόπους συμπεριφοράς (Frey).

Υπάρχουν μαθητές, που έχουν σαφή άποψη του εαυτού τους και είναι ακριβείς στους χαρακτηρισμούς, που εκφέρουν. Η πλειοψηφία όμως των μαθητών βρίσκεται στο μεταβατικό στάδιο απεγκλωβισμού από τον εγωκεντρισμό και στρέφεται στους άλλους, αναζητά την γνώμη των άλλων για το άτομό του, προβληματίζεται και τελικά φτιάχνει την εικόνα του εαυτού του (Piaget).

ΠΡΟΫΠΑΡΧΟΥΣΑ ΓΝΩΣΗ

Οι μαθητές της Α΄ τάξης του Δημοτικού γνωρίζουν να γράφουν το όνομά τους, ξέρουν την ηλικία τους, ξέρουν τι τους αρέσει, μπορούν να περιγράψουν τον εαυτό τους.

Επίσης έχουν βασικές γνώσεις στις εφαρμογές των υπολογιστών.

ΣΚΟΠΟΣ

Να παρουσιάσουν οι μαθητές τον εαυτό τους στο σύνολο των μαθητών της τάξης

ΣΤΟΧΟΙ

Να ασκηθούν στην ενεργητική ακρόαση

Να περιγράψουν τον εαυτό τους (όπως τον βλέπουν) και τα συναισθήματά τους

Να κοινοποιήσουν προσωπικές εμπειρίες

Να ασκηθούν στην αφήγηση για την ορθή προφορά των λέξεων αλλά και την σωστή συντακτική εκφορά του λόγου.

Να διαβάζουν με τον σωστό χρωματισμό της φωνής

Να απαγγέλλουν ποίημα

Να εκφραστούν με άλλους τρόπους (απαγγελία, χορό, δρώμενο)

Στόχοι στις Νέες Τεχνολογίες

Να εντοπίζουν πληροφορίες από συγκεκριμένες πηγές στο διαδίκτυο

Να γράφουν το όνομά τους με ποικίλους τρόπους χρησιμοποιώντας προγράμματα των Η/Υ

Να επιλέγουν χρώμα της αρεσκείας τους για μια εργασία

Να κατασκευάζουν μοτίβο

Να χρησιμοποιούν το μοτίβο για διακοσμητική μπορντούρα

Κοινωνικοσυναισθηματικοί

- Να αποκτήσουν αυτογνωσία
- Να αποκτήσουν αυτοεκτίμηση
- Να συνεργάζονται

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ

- ✦ Η εργασία θα βασιστεί σε όσα γνωρίζει ο μαθητής για τον εαυτό του, θα αξιοποιήσει την γνώση που ήδη γνωρίζει (Ausubel) και θα την εμπλουτίσει για να προχωρήσει στη νέα γνώση.
- ✦ Ο **εποικοδομισμός** και οι **κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις** (Vygotsky) θα υλοποιηθούν χρησιμοποιώντας εργαλεία των Νέων Τεχνολογιών (P.P, ημιδομημένος χάρτης, RNA). Μέσα από την αλληλεπίδραση των μερών και το περιβάλλον που πραγματώνεται η μαθησιακή διαδικασία (συνεργατικότητα, ανάπτυξη διαλόγου, ενεργή συμμετοχή, κριτική σκέψη) οδηγούνται στη θεμελίωση μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας κριτικά σκεπτόμενης με συνεργατικές και επικοινωνιακές δεξιότητες.
- ✦ Η μάθηση με ανακάλυψη (Bruner) αυξάνει τη συμμετοχή του μαθητή σε αυτήν, ευνοεί τη δημιουργικότητα και την αυτενεργό εξερεύνηση εκ μέρους του μαθητή, οδηγούμενος από την περιέργειά του, είναι αποτελεσματική. Ο μαθητής δημιουργώντας ο ίδιος την παρουσίαση της εικόνας του εαυτού του, τον κατανοεί καλύτερα, δομεί την αυτοεικόνα του και οδηγείται σε ανώτερα επίπεδα της πυραμίδας του Maslow.

ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

- ✦ Συνεργατική μάθηση
- ✦ Σχέδιο εργασίας
- ✦ Θεατρικό παιχνίδι
- ✦ Η δημιουργία της εργασίας με εργαλεία των Νέων Τεχνολογιών θα γίνει σύμφωνα με το **ολιστικό μοντέλο**, όπου οι νέες τεχνολογίες λειτουργούν ως μέσο για την επίτευξη των στόχων της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΑΝ

Η χρήση των λογισμικών και των εφαρμογών στους Η/Υ είναι ως ένα σημείο γνωστές στους μαθητές.

Λογισμικό παρουσίασης (Power Point) : Είναι ένα εργαλείο εύκολο στη χρήση, που καλλιεργεί ποικιλότητα τους χρήστες. Φυσικά μιλάμε για την περίπτωση, που ο μαθητής γίνεται συγγραφέας και ενεργός χρήστης, αναπτύσσει δεξιότητες συλλογής και οργάνωσης υλικού, διαχείρισης έργου, οργάνωσης και σχεδιασμού μιας παρουσίασης. Είναι ένα πολυμεσικό μέσο, που προάγει τον οπτικό γραμματισμό . Καθένας μπορεί να διαμορφώσει την παρουσίαση σύμφωνα με την προσωπικότητά του, εκφράζοντας την ατομικότητά του.

Η δομή της παρουσίασης, για τους συγκεκριμένους μαθητές, θα είναι σχετικά απλή. Είναι ένα πολυτροπικό εργαλείο, το οποίο, ενθαρρύνοντας τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης, συμβάλλει στη οικοδόμηση της γνώσης.

Inspiration: Είναι ένα επικοδομηστικό εργαλείο που αξιοποιεί τις πρότερες γνώσεις, λειτουργεί ως βάση δεδομένων, την οποία ο μαθητής μπορεί να συμβουλευτεί και να διαμορφώνει συνεχώς.

Οργανώνει νέες και παλιές γνώσεις σε εννοιολογικούς χάρτες, επιτρέπει στο μαθητή να εξετάζει διαρκώς τα δεδομένα, υποστηρίζει την αναλογική σκέψη και ευνοεί την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης.

Revelation Natural Art: Είναι ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό εργαλείο, κατεξοχήν επικοδομηστικό. Σίγουρα υποστηρίζει το γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας αλλά κατεξοχήν καλλιεργεί τη δημιουργικότητα.

Στη συγκεκριμένη εργασία χρησιμοποιήθηκε στη δημιουργική γραφή και στη σχεδιαστική παρουσίαση γραμμάτων, λέξεων και στη δημιουργία μοτίβων.

Ιδεοκατασκευές: Ένα επικοδομηστικό λογισμικό, που προωθεί την παραγωγή γραπτού λόγου, οργανώνοντάς τον και έχοντας τη δυνατότητα διόρθωσης και εμπλουτισμού, ανάκλησης και σύγκρισης των αποθηκευμένων και ελέγχου της δομής του κειμένου.

Χρησιμοποιήθηκε για να δημιουργήσουν οι μαθητές το κείμενο, που περιγράφει τον εαυτό τους.

Επεξεργαστής κειμένου: Σίγουρα συμβάλλει στην προσφορότερη προσέγγιση του γνωστικού αντικειμένου της Γλώσσας. Προσφέρει ποιοτικά καλύτερη τεχνική γραφής οποιουδήποτε κειμένου, χωρίς μολύβι και χαρτί. Το αποτέλεσμα που δίνει είναι καλαίσθητο. Βοηθά στην κατανόηση και εύκολη επεξεργασία της δομής της γλώσσας και προωθεί τον επικοινωνιακό σκοπό της. Συμπεριλαμβάνεται στο πλαίσιο των πρακτικών σύγχρονου γραμματισμού.

Με τον επεξεργαστή κειμένου δημιουργήθηκε το ερωτηματολόγιο που συμπλήρωσαν οι μαθητές και οι γονείς.

Φυλλομετρητής και Μηχανή αναζήτησης: Αξιοποιούνται για την αναζήτηση και εύρεση πληροφορίας από συγκεκριμένα και ελεγμένα site. Επιτρέπει εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες (εικόνες, κείμενα, ήχο), ευνοεί τον πλουραλισμό, καλλιεργεί την κριτική σκέψη. Επίσης προωθεί την επικοινωνία και τη διάχυση της πληροφορίας.

Στην εργασία χρησιμοποιήθηκε ο διαδίκτυο και η μηχανή αναζήτησης για την εύρεση των ζώων, των φαγητών, των αγαπημένων δραστηριοτήτων των μαθητών.

Λογισμικό επεξεργασίας εικόνας: Ανήκει και αυτό στα δημιουργικά εργαλεία που εντάσσονται στο πλαίσιο του οπτικού εγγραμματισμού και δίνει άλλη διάσταση σε μια εικόνα, η οποία έχει τη δυνατότητα αλλαγών και παρεμβάσεων.

Στην εργασία μας χρησιμοποιήθηκε για να μετατρέψουν οι μαθητές κατά βούληση τη φόρμα μιας εικόνας, τις διαστάσεις, την τελική της μορφή.

ΡΟΛΟΙ

Του εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός κινείται εμπνευστικά, συμβουλευτικά και υποστηρικτικά ανάμεσα στους μαθητές.

Του μαθητή: Ο μαθητής αποκτά αυτενέργεια, αυτοπεποίθηση, αναλαμβάνει πρωτοβουλίες και επιδιώκεται η καλλιέργεια ποικίλων δεξιοτήτων.

ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΗΣ ΤΑΞΗΣ

Οι μαθητές κατά τη διάρκεια του προγράμματος θα δουλέψουν κατά περίπτωση .

- Κατά τη διάρκεια προσέγγισης του θέματος, *ομαδικά*, θα συζητήσουν, θα ανταλλάξουν απόψεις, θα εκφράσουν την προσωπική τους γνώμη. Αξιοποιείται η

διαμαθητική επικοινωνία γιατί επικοινωνία στο σχολείο σημαίνει μοιράζομαι τις ιδέες μου με τους άλλους.

- Κατά την χρήση των εφαρμογών οι μαθητές θα λειτουργήσουν σε *ομάδες των τεσσάρων*, αλλά θα παράγει ο καθένας το δικό του υλικό. Ειδικός στόχος είναι να αναπτυχθεί η **δυναμική της ομάδας**. Δηλαδή κάποιιοι μαθητές να μάθουν από τους άλλους με την μίμηση και την παρακολούθηση και αυτοί που ξέρουν να βοηθήσουν τους πιο αδύναμους στην ολοκλήρωση των εργασιών.
- Κάθε παιδί θα γίνει το μοντέλο στον συμμαθητή του και φωτογράφος του άλλου (διατομική συνεργασία).
- Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει προετοιμάσει τον υπολογιστή πριν μπουν οι μαθητές στην τάξη.
- Η αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο θα γίνει *ομαδικά από ολόκληρη η τάξη* αλλά κάθε παιδί θα επιλέγει αυτό που θέλει.

ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ

Τα παιδιά θα δουλέψουν σε ομάδες των τεσσάρων. Στους Η/Υ είναι εγκαταστημένα τα προγράμματα, που θα χρησιμοποιηθούν (κειμενογράφος, RNA, P.P., εφαρμογή λειτουργίας πολυμέσων, Ιδεοκατασκευές).

Ένας βιντεοπροβολέας

Ένας εκτυπωτής

Μια ψηφιακή κάμερα και μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή

Λευκές σελίδες φωτοτυπικού

16 CD για εγγραφή

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

- Η ουσιαστική *αξιολόγηση είναι διαμορφωτική* και συνεχής. Κατά τη διάρκεια της χρήσης των Νέων Τεχνολογιών γίνεται διευκρίνιση των αδυναμιών, έλεγχος τι είχε σχεδιάσει το παιδί και τι έφτιαξε τελικά, τι άλλαξε και γιατί το άλλαξε.
- Με ένα ερωτηματολόγιο, που απευθύνεται σε μαθητές και γονείς γίνεται η διερεύνηση της επίδρασης, που είχε στους μαθητές η εμπλοκή τους στο πρόγραμμα.

- Η τελική παρουσίαση των ατομικών project στους γονείς είναι μια μορφή αξιολόγησης της αρτιότητας του αποτελέσματος, της δημιουργικότητας του μαθητή και της αυτοπεποίθησης, που έχει αποκτήσει.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1^η ώρα : Λόγω της ηλικίας των παιδιών (6 ετών) παρατηρείται ακόμη έντονα μια εγωκεντρική διάθεση (Piaget) και δεν είναι κατανοητό στα παιδιά αυτά ότι οι συνομήλικοί τους δεν τους γνωρίζουν πραγματικά. Η προσέγγιση αυτού του θέματος έγινε με την ανάγνωση του λογοτεχνικού βιβλίου: Έλμερ, ο παρδαλός ελέφαντας γίνεται συζήτηση με θέμα: «ποιος είμαι εγώ;». Οι μαθητές κατάλαβαν τι σημαίνει μιλάω για τον εαυτό μου και λέω πράγματα για αυτόν, που δεν ξέρουν οι άλλοι. Μετά από προτάσεις των μαθητών καταλήξαμε ότι για να επιτύχουμε την καλύτερη γνωριμία με τον εαυτό μας αλλά και με τους άλλους έπρεπε να δημιουργηθεί ένα φυλλάδιο, το οποίο θα περιλαμβάνει στοιχεία του κάθε μαθητή.

Μετά από πρόταση της εκπαιδευτικού αποφασίστηκε να δημιουργηθεί ένα φυλλάδιο, που θα περιείχε το όνομά του μαθητή, τη φωτογραφία του, το αρχικό γράμμα του ονόματός του, το αγαπημένο ζώο, το αγαπημένο φαγητό, το γλυκό που του αρέσει, το χόμπυ του, ζωγραφιά της οικογένειάς του, λίγα λόγια για τον ίδιο.

- Χρησιμοποιώντας το πρόγραμμα του ημιδομημένου χάρτη (Inspiration) καταγράφηκε η μορφή της εργασίας.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Συλλογικά οι μαθητές της τάξης δημιούργησαν τον εννοιολογικό χάρτη της εργασίας. Η σελίδα εκτυπώθηκε και κάθε μαθητής πήρε από ένα αντίγραφο για να την έχει ως οδηγό μέχρι την ολοκλήρωση της εργασίας (ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΕΤΑΙ 1ο).

Επειδή ο Η/Υ βρίσκεται στην τάξη και χρησιμοποιείται στην εκπαιδευτική διαδικασία προτάθηκε να γίνουν όσες εργασίες μπορούν σε αυτόν. Έτσι κάθε μαθητής θα δημιουργήσει έναν Ατομικό Φυλλάδιο με μορφή εφαρμογής P. P.

2^ο δίωρο: Για ξεκίνημα της εργασίας, κάθε μαθητής ποζάρει στο διπλανό του ή στο φίλο του για μια φωτογραφία με την ψηφιακή φωτογραφική μηχανή.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Δημιουργείται ένας φάκελος με τις φωτογραφίες των μαθητών (Φάκελος: *Εικόνες*) και οι φωτογραφίες αποθηκεύονται εκεί.

3^ο δίωρο: Με χρήση εφαρμογών και λογισμικών του Υ/Η, θα δημιουργηθεί το ατομικό φυλλάδιο του καθενός.

- Το **RNA** χρησιμοποιείται για το σχεδιασμό του αρχικού γράμματος του ονόματος κάθε μαθητή.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Με τη βοήθεια της καθηγήτριας της Πληροφορικής, τα παιδιά σχεδίασαν ένα «φουσκωτό» γράμμα, το γέμισαν με το χρώμα, επέλεξαν το είδος του πινέλου ή της μπογιάς, που ήθελαν για την μορφοποίηση του γράμματος. Στη συνέχεια γέμισαν το φόντο με σχήματα και χρώματα της αρεσκείας τους. Το εικονογραφημένο γράμμα και αποθηκεύεται στο φάκελο του κάθε παιδιού (*ΕΠΙΣΥΝΑΙΠΤΕΤΑΙ 2ο*).

- Στο πρόγραμμα **PNA** κάθε παιδί έγραψε το όνομά του.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Με επιλογή της *Μορφοποίησης / Άξονας συμμετρίας* μορφοποιούμε το όνομα του μαθητή γράφτηκε συμμετρικά στη σελίδα. Κάθε παιδί το χρωμάτισε με όποιο χρώμα επιθυμούσε και δημιούργησε καθρεπτικά το όνομά του (*ΕΠΙΣΥΝΑΙΠΤΕΤΑΙ 3^ο*).



- Ο Η/Υ της τάξης ήταν ανοιχτός στον **Φυλλομετρητή**, όταν οι μαθητές μπήκαν στην τάξη. Η εικόνα προβάλλεται με τον βιντεοπροβολέα στην τάξη.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Χρησιμοποιώντας τη μηχανή αναζήτησης , κάθε παιδί επιλέγει την εικόνα του ζώου, που αγαπά, το φαγητό και το γλυκό, που του αρέσει, το χόμπυ που έχει

ι(μουσική , αθλητισμός, χορός). Οι εικόνες αποθηκεύονται στο *Φάκελο Εικόνες/Όνομα κάθε μαθητή*.

Εναλλακτικά μπορεί να αναζητηθούν εικόνες clip art, ακόμα και animation, από συγκεκριμένη ιστοσελίδα(*ΕΠΙΣΥΝΑΙΠΤΕΤΑΙ 4ο*).

4^ο δίωρο: Στο επόμενο δίωρο με το λογισμικό **Ιδεοκατασκευές** δημιουργεί το κάθε παιδί το κείμενο για τον εαυτό του. Καταγράφονται οι ερωτήσεις στη βοήθεια ώστε το παιδί να επιστρέφει σε αυτή και να έχει ως οδηγό τις βοηθητικές ερωτήσεις.

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Κάθε μαθητής έγραψε 5-6 προτάσεις για τον εαυτό του. Πώς τον λένε; Πόσο χρονών είναι; Ποια ιδιότητα έχει; Πώς είναι εξωτερικά (μαλλιά, ύψος, διάπλαση); Το κείμενο αποθηκεύτηκε στο *φάκελό* του. (ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΕΤΑΙ 5ο).

- Κάθε μαθητής είχε επιλέξει να παρουσιάσει κάτι: ένα χορευτικό, μια παντομίμα, μια απαγγελία ενός ποιήματος ή ενός παραμυθιού, ένα τραγούδι ή να πει κάτι άλλο που θέλει. Αυτό βιντεοσκοπήθηκε με την **κάμερα**. Κάθε βίντεο αποθηκεύθηκε στο Φάκελο του μαθητή.

- Δημιουργία μιας διαφάνειας της **εφαρμογής του P.P.**

ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Όλα όσα έχουν δημιουργηθεί από κάθε παιδί, και είναι αποθηκευμένα στο *φάκελο*: *εικόνες, γράμματα, όνομα, βίντεο*, επικολλούνται σε μια προσωπική διαφάνεια.

Το φόντο της διαφάνειας μπορεί να έχει το αγαπημένο χρώμα του παιδιού.

Κάθε **P.P** αποθηκεύεται σε ηλεκτρονική μορφή σε CD και δίνεται σε κάθε παιδί. Μπορεί επίσης να εκτυπωθούν οι διαφάνειες και να αναρτηθούν σε μια γωνιά στην τάξη (ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΕΤΑΙ 6ο).

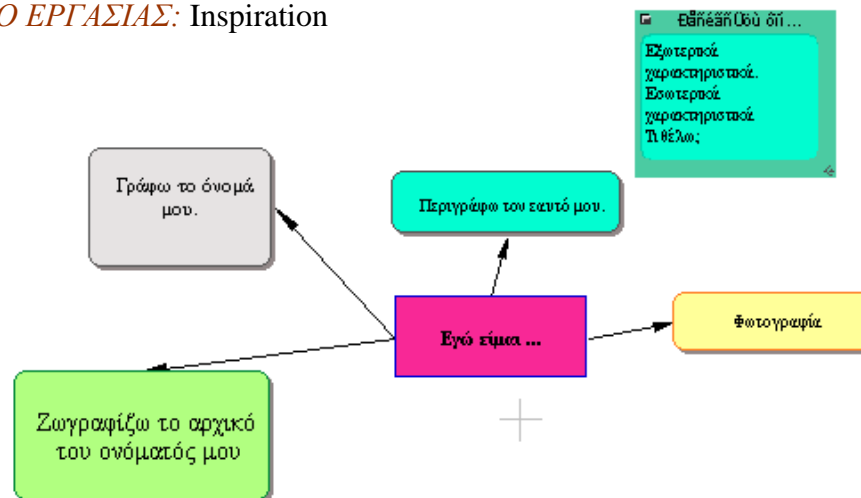
Η θεωρητική μορφή της εργασίας και ενδεικτικές εργασίες, από αυτήν, θα αναρτηθούν στην ιστοσελίδα του σχολείου [http:// 5dim-nafpl.arg.sch.gr](http://5dim-nafpl.arg.sch.gr), με τη βοήθεια της καθηγήτριας της πληροφορικής.

5^η ώρα: **Η αξιολόγηση**

- Μοιράζουμε το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης στους μαθητές και στους γονείς (ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΟΝΤΑΙ ΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ 7ο). (Ο μαθητής απέκτησε αυτοπεποίθηση, την ενίσχυσε, γνώρισε καλύτερα τον εαυτό του κατά τη διαδικασία της εργασίας, είναι ορατή η αλλαγή;).

- Την ημέρα της ενημέρωσης, παρουσιάζεται στους γονείς η πορεία των εργασιών και του αποτελέσματος στους γονείς.

1^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Inspiration

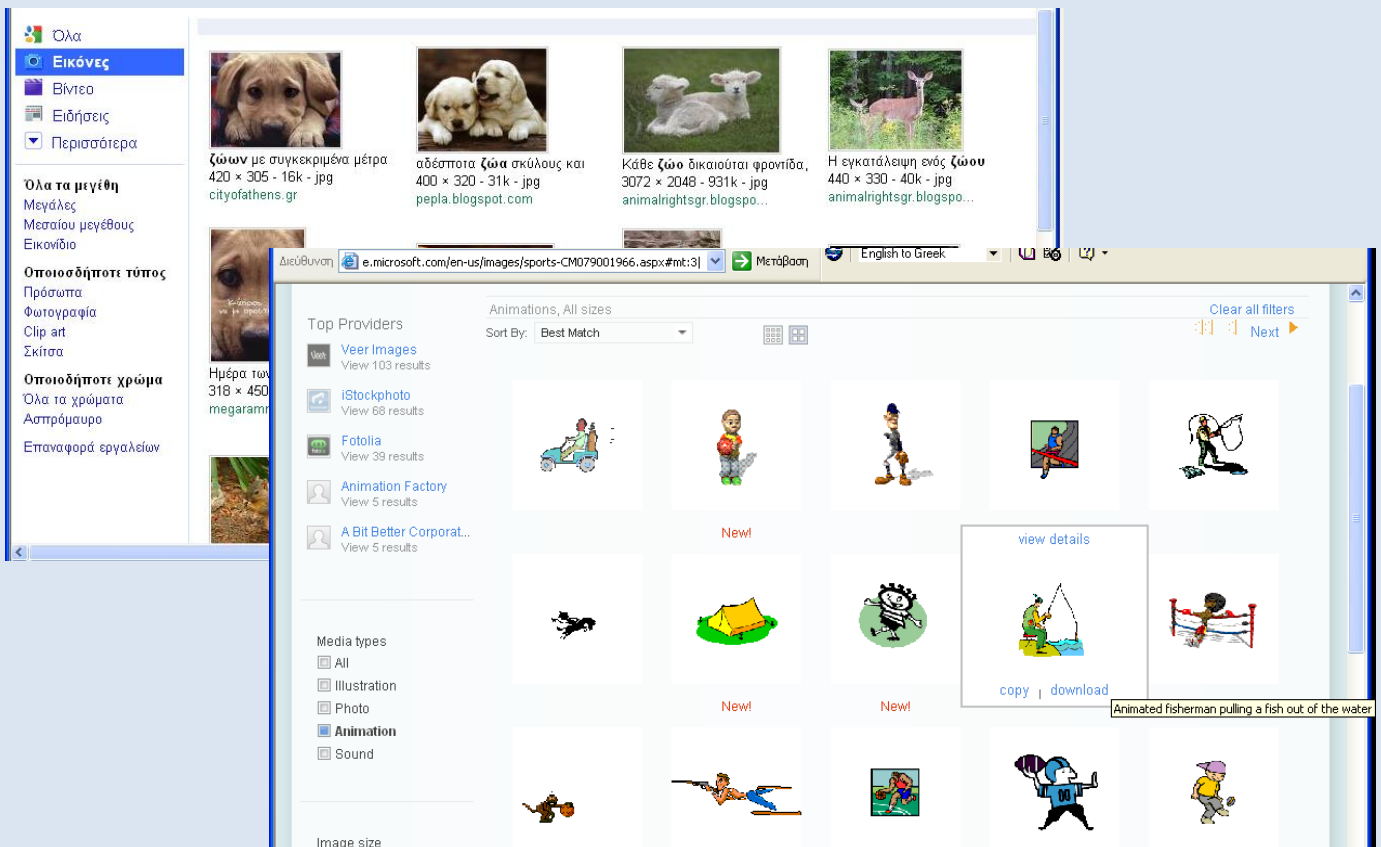


2^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: (PNA)- Το όνομά μου

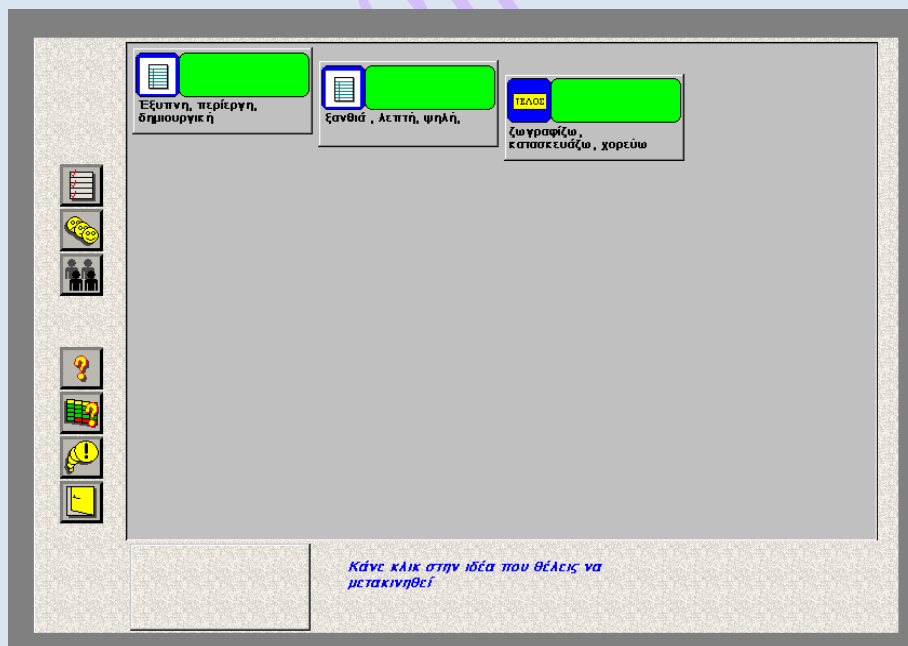


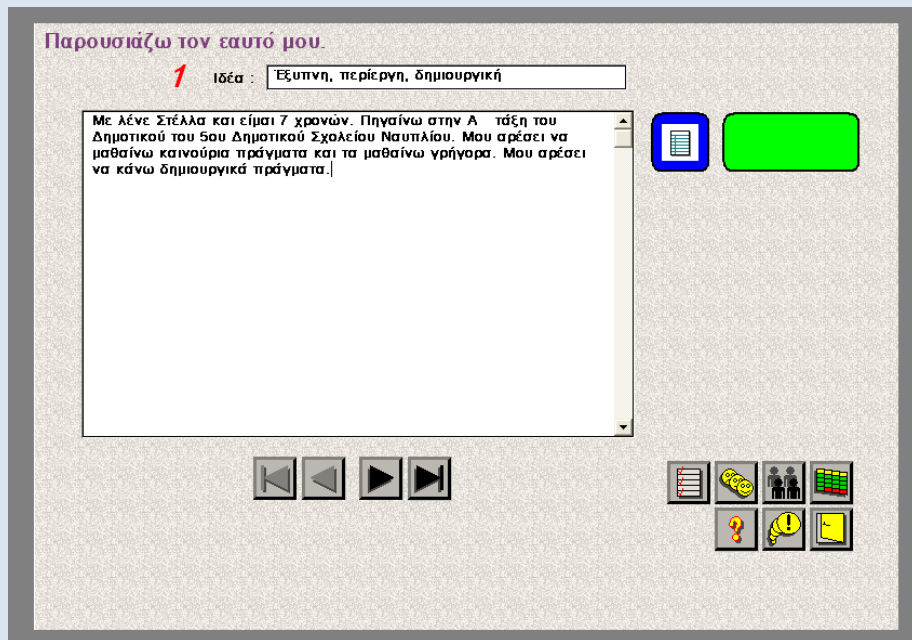
3^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: (PNA)- Το πρώτο γράμμα του ονόματός μου

4^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Αναζήτηση στο διαδίκτυο (ζώων, φαγητών, γλυκών, χόμπι)

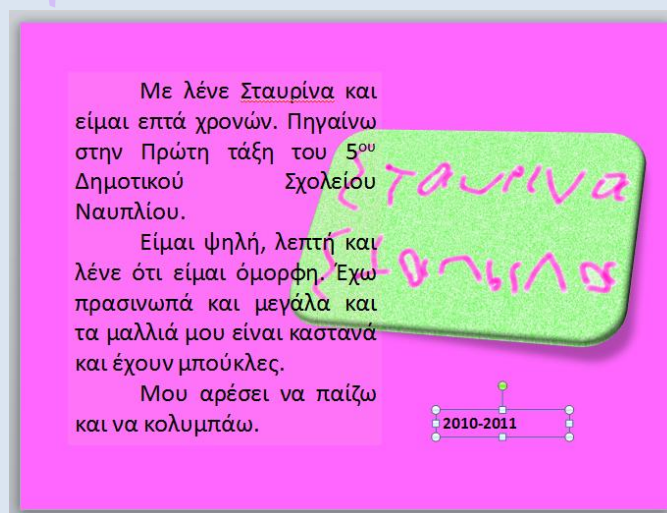
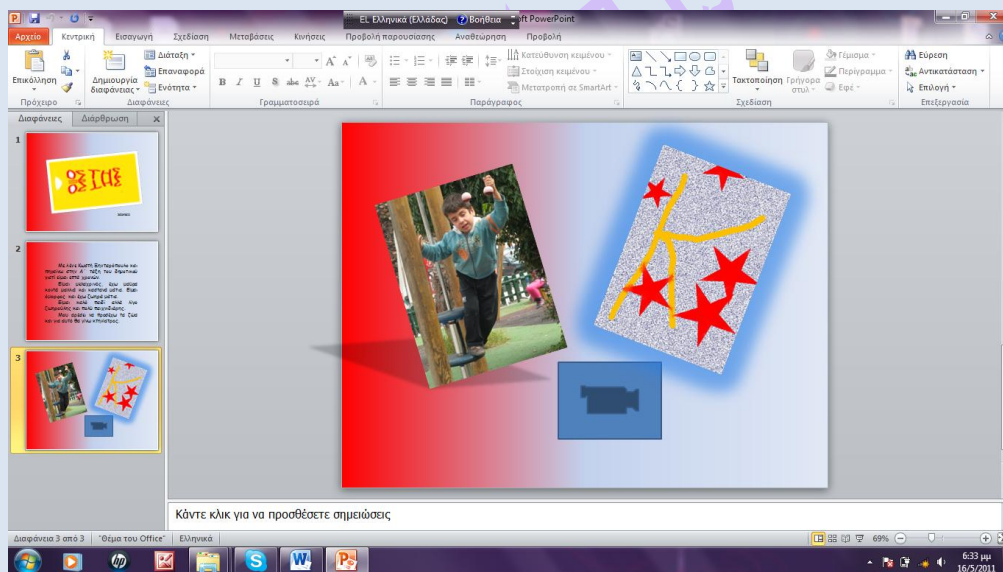


5^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: Ιδεοκατασκευές





6^ο ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ: P.P.- «Παρουσιάζω τον εαυτό μου»



ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ

	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
1	Ανακάλυψες πράγματα, που δεν ήξερες για τον εαυτό σου;		
2	Παρουσίασες αυτά τα πράγματα, που σε εκφράζουν περισσότερο;		
3	Αναπαράστησα επαρκώς τον εαυτό μου, εικονικά.		
4	Περιέγραψα, ικανοποιητικά, τον εαυτό μου;		
5	Αισθάνθηκες ευχαριστημένος / η, συμμετέχοντας σε αυτό το πρόγραμμα;		
6	Γνώρισες καλύτερα τους συμμαθητές σου;		
7	Σου άρεσε που συνεργάστηκες με άλλους μαθητές;		
8	Βρήκες ομοιότητες με κάποιον συμμαθητή σου;		
9	Έκανες καλή χρήση των εργαλείων και των λογισμικών του Η/Υ;		

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ

	ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ	ΝΑΙ	ΟΧΙ
1	Πιστεύετε ότι το παιδί σας έμαθε περισσότερα για τον εαυτό του μέσα από το πρόγραμμα αυτό;		
2	Νομίζετε ότι διεύρυνε τον ορίζοντα των γνώσεων του, εξαιτίας της εμπλοκής κι άλλων τρόπων μάθησης;		
3	Πιστεύετε ότι το παιδί σας έμαθε να χρησιμοποιεί τα εκπαιδευτικά λογισμικά - αυτά που χρησιμοποιήθηκαν στο πρόγραμμα -;		
4	Εντοπίσατε να απέκτησε το παιδί σας συνεργατικές δεξιότητες μετά την ολοκλήρωση του προγράμματος;		
5	Εκτιμάτε ότι το παιδί σας είναι περισσότερο ευχαριστημένο για το χρόνο που περνά στο σχολείο, γιατί κάνει «μοντέρνα» πράγματα.		
6	Πιστεύετε ότι ενθαρρύνθηκε η δημιουργικότητά του;		
7	Σας άρεσε που το παιδί ενεπλάκη και σε άλλα μαθησιακά αντικείμενα;		

Έχετε να προσθέσετε κάποια σκέψη σας για το πρόγραμμα, που δεν καλύπτεται από τις ερωτήσεις;