

Σχολική Μονάδα: 1^ο ΗΜΕΡΗΣΙΟ ΓΥΜΝΑΣΙΟ ΑΓΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΛΑΣΙΘΙΟΥ

Σχολικό Έτος: 2024 - 2025

Τίτλος Δράσης: Κάνε το μάθημα παιχνίδι και το παιχνίδι μάθημα...

Στόχος Βελτίωσης:

Η απόφαση λήψης για την υλοποίηση του συγκεκριμένου σχεδίου δράσης αφορμάται από τον κοινό προβληματισμό των μελών της ομάδας μας σχετικά με τη βαθμιαία πτώση του ενδιαφέροντος των μαθητριών και των μαθητών στο σύνολο σχεδόν των γνωστικών αντικειμένων του Γυμνασίου. Στόχος είναι η προσθήκη του εκπαιδευτικού παιχνιδιού εντός της μαθησιακής διαδικασίας με τη δημιουργία επιτραπέζιου παιχνιδιού για γνωστικά αντικείμενα της Α' και της Β' Γυμνασίου. Επιπρόσθετα, η ενεργοποίησή τους στη δημιουργία νέων πειραμάτων στα θετικά μαθήματα, η οποία θα αντικαταστήσει την μέχρι τώρα παθητική θέαση τους, θα συμβάλει στην αυτενέργεια και ακολούθως στη βελτίωση της αυτοεικόνας των παιδιών.

Άξονας: Διδασκαλία, μάθηση και αξιολόγηση

Στόχοι –Αναγκαιότητα



Για την τρέχουσα χρονιά αποφασίσαμε να αποδώσουμε έναν παιγνιώδη χαρακτήρα στα γνωστικά αντικείμενα της Λογοτεχνίας και της Βιολογίας της Α' και Β' Γυμνασίου στοχεύοντας να μετατραπεί η τάξη από παθητικό καταναλωτή έτοιμης γνώσης σε παραγωγό εκπαιδευτικού υλικού και (συν)δημιουργό του μαθήματος. Η σκοποθεσία της δράσης προσανατολίζεται στην απόκτηση εμπειρίας σε ζητήματα που τα παιδιά καλούνται να αναλάβουν πρωτοβουλία, ώστε να ξεπεράσουν αναδυόμενες δυσκολίες αλλά και στην καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας. Επιπροσθέτως, λαμβάνοντας υπόψιν την καταλυτική λειτουργία του παιχνιδιού ως αναπόσπαστο στοιχείο της εφηβικής ηλικίας, αποσκοπούμε αυτό να καλλιεργήσει εκτός από τις νοητικές διεργασίες και άλλες πτυχές της ανθρώπινης ολότητας: κιναισθητικές δεξιότητες, ψυχικές λειτουργίες, κοινωνικές συμπεριφορές.

Ενέργειες που υλοποιήθηκαν



Στο κέντρο της στοχοθεσίας μας προτάξαμε την απομάκρυνση κάθε ίχνους δασκαλοκεντρικής προσέγγισης και καθηγητικής αυθεντίας κατά τη διδασκαλία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας και της Βιολογίας. Η οργάνωση των σεναρίων διδασκαλίας υλοποιήθηκε με γνώμονα τη μετατροπή του μαθήματος σε πόλο έλξης ώστε να εγερθεί το ενδιαφέρον της ολομέλειας του τμήματος, να αυξηθεί η συμμετοχικότητα και να επιτύχουμε στο μέγιστο δυνατό βαθμό την αυτορρύθμιση των παιδιών για να ανακαλύψουν τα ίδια τις δυνατότητές τους, τις λανθάνουσες δεξιότητές τους, να ανακτήσουν την αυτοπεποίθησή τους, να κερδίσουν την εκτίμηση των υπολοίπων· πρωτίστως όμως να ενισχύσουν την αυτοεκτίμησή τους.

Πιο συγκεκριμένα, στο μάθημα της Λογοτεχνίας εργαστήκαμε με τα τμήματα Β2 και Β3. Σε πρώτο στάδιο συζητήθηκε με τα παιδιά με ποιον τρόπο τα ίδια μπορούσαν να καταθέσουν ιδέες για την κατασκευή ενός επιτραπέζιου με βάση τις εμπειρίες τους. Τους γνωστοποιήθηκε ότι το όλο εγχείρημα θα πραγματοποιούνταν εξ ολοκλήρου με ό,τι υλικοτεχνικά μέσα διέθετε η σχολική μονάδα και με τη δική τους συνεργασία, χωρίς τη λήψη εξωτερικής επαγγελματικής βοήθειας. Η ανταπόκριση ξεπέρασε κάθε προσδοκία: το μαθητικό δυναμικό εκφράστηκε θετικά σε αυτή την πρόταση και επέδειξε το μέγιστο ενδιαφέρον για την οργάνωση της δημιουργικής κατασκευής.

Συναποφασίστηκε με τα παιδιά, μετά την ολοκλήρωση καθενός από τα επιλεγμένα λογοτεχνικά κείμενα του σχολικού εγχειριδίου, να αφιερώνεται ένα δίωρο για την εύρεση ερωτήσεων και απαντήσεων σχετιζομένων με το θεματικό περιεχόμενο και την τεχνική του διδαγμένου κειμένου. Οι μαθητές μετά την ολοκλήρωση της καταγραφής, αποφάσιζαν ποια από τα ερωτήματα ήταν αρτιότερα από άποψη σαφήνειας, ώστε να

συμπεριληφθούν στο επιτραπέζιο. Επίσης, σε κάποια από τα ερωτήματα, αναλόγως με τον βαθμό δυσκολίας, έδιναν και τον χαρακτηρισμό bonus ως προς τη συλλογή πόντων.

Παράλληλα, οι μαθητές κατέθεσαν τις προτάσεις τους για τις φιγούρες που θα απεικόνιζαν τα πιόνια και τα οποία θα κατασκευάζονταν με τον 3D εκτυπωτή που διαθέτει η σχολική μονάδα. Οι φιγούρες αποτύπωναν ήρωες, αντικείμενα, έννοιες, συνυφασμένες με τα λογοτεχνικά κείμενα. Η απόφαση σχετικά με την εκτύπωση λήφθηκε κατόπιν συζητήσεως των παιδιών με τον εικαστικό του σχολείου, ο οποίος διέθετε τις εξειδικευμένες γνώσεις για το ποιες φιγούρες ήταν εφικτό να κατασκευαστούν στον συγκεκριμένο εκτυπωτή.

Ακολούθησε η πληκτρολόγηση και η πλαστικοποίηση των καρτελών ώστε να είναι ανθεκτικές στη χρήση. Οι μαθητές συνέταξαν το φυλλάδιο οδηγιών καταγράφοντας τους κανόνες που πρέπει να ακολουθούν οι παίκτες, τις ποινές, τα πλεονεκτήματα και τον τρόπο ανάδειξης του νικητή.

Σχεδιάστηκε το ταμπλό και επιλέχθηκαν οι εικόνες που θα το διακοσμούσαν. Το κουτί με το ταμπλό, τις φιγούρες-πιόνια, τις καρτέλες με τα ερωτήματα και τις απαντήσεις τους, το φυλλάδιο οδηγιών και τα ζάρια, κατασκευάστηκε από χρησιμοποιημένα χαρτόνια και φιλοτεχνήθηκε η εξωτερική του όψη.

Η παρουσίαση του παιχνιδιού στην τελική του μορφή έγινε τις τελευταίες ημέρες της σχολικής χρονιάς. Τα παιδιά των τμημάτων που συμμετείχαν στο όλο σχέδιο είχαν τη χαρά να παίξουν πρώτα και στη συνέχεια προσκάλεσαν και συμμαθητές από τα άλλα τμήματα της Β' τάξης για να παίξουν μαζί τους.

Παράλληλα με την κατασκευή του επιτραπέζιου παιχνιδιού, το μάθημα της Βιολογίας στην Α' Γυμνασίου εμπλουτίστηκε με παιγνιώδεις δραστηριότητες, όταν το επέτρεπε η θεματική ενότητα.

Αρχικά, για την κατανόηση της έννοιας του ευκαρυωτικού κυττάρου, οι μαθητές κλήθηκαν να ανακαλύψουν και να κατονομάσουν τα διάφορα οργανίδια σε ένα τρισδιάστατο μοντέλο κυττάρου φτιαγμένο από φελιζόλ.

Επιπλέον, η διδασκαλία του πεπτικού συστήματος του ανθρώπου έγινε με τη μορφή παιχνιδιού ρόλων. Κάθε μαθητής από μια ομάδα ανέλαβε τον ρόλο ενός οργάνου του πεπτικού συστήματος, χρησιμοποιώντας χάρτινες καρτέλες που είχε ο ίδιος δημιουργήσει. Στο τέλος της σχολικής χρονιάς, μια ομάδα μαθητών ανέλαβε τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού, το οποίο κάλυπτε μεγάλο μέρος της διδακτέας ύλης της Βιολογίας της Α' Γυμνασίου. Το παιχνίδι είχε ως στόχο να βοηθήσει στην επανάληψη βασικών εννοιών μέσα από έναν διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο μάθησης.

Η δραστηριότητα ήταν εμπνευσμένη από γνωστό επιτραπέζιο. Οι μαθητές κατασκεύασαν πλαστικοποιημένες κάρτες, καθεμία από τις οποίες απεικόνιζε μια έννοια ή όρο από τη σχολική ύλη — όπως ένα όργανο του σώματος, ένα είδος κυττάρου ή μια λειτουργία του οργανισμού. Παράλληλα, χρησιμοποίησαν πλαστικά στεφάνια για το κεφάλι, στα οποία στερεωνόταν η κάρτα κάθε παίκτη, χωρίς όμως ο ίδιος να γνωρίζει τι γράφει.

Στόχος του κάθε μαθητή ήταν να μαντέψει τι έγραφε η κάρτα που φορούσε, κάνοντας ερωτήσεις στους συμμαθητές του, οι οποίες μπορούσαν να απαντηθούν με «ναι» ή «όχι». Με αυτόν τον τρόπο, οι μαθητές εξασκήθηκαν στην επιστημονική ορολογία, ανέπτυξαν δεξιότητες παρατήρησης και επανέλαβαν βασικές έννοιες της Βιολογίας με παιγνιώδη και ευχάριστο τρόπο.

Αποτελέσματα της Δράσης



Η ομάδα μας είναι σε μέγιστο βαθμό ικανοποιημένη από τα ορατά αποτελέσματα κατά τον τελικό αναστοχασμό της. Η φετινή μας δράση απελευθέρωσε τους μαθητές από το άγχος της εξέτασης: τα παιδιά εξασκούσαν μεν στην κατανόηση του περιεχομένου και των τεχνικών αφήγησης χωρίς ωστόσο αυτός ο τρόπος να τα δημιουργεί αισθήματα φόβου, μειονεξίας, συστολής. Οι μαθητές εργάστηκαν αλληλεπιδρώντας με τους υπολοίπους μέσα στην τάξη. Οι πολιτισμένες αντιπαραθέσεις σχετικά με τις επιλογές όλων των παραμέτρων του παιχνιδιού αποτέλεσε μία σημαντική πρόοδο στο μείζον ζήτημα της προσαρμογής στην ομαδοσυνεργατικότητα.

Στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας δημιουργήθηκε και διανεμήθηκε ένα ερωτηματολόγιο σε ομάδα 100 μαθητών με σκοπό να διερευνηθούν οι απόψεις και οι εμπειρίες τους σχετικά με την ενσωμάτωση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία. Πιο συγκεκριμένα, η πλειοψηφία των μαθητών (94%) απολαμβάνει τα μαθήματα που περιλαμβάνουν παιχνίδια, ενώ το 88% θεωρεί ότι μαθαίνει καλύτερα μέσω αυτών. Το 91% νιώθει πιο ενεργό και συμμετέχει περισσότερο όταν το μάθημα γίνεται με παιγνιώδη τρόπο και το 85% δηλώνει πως θυμάται ευκολότερα την ύλη. Όσον αφορά το είδος παιχνιδιού, οι περισσότεροι μαθητές προτιμούν ψηφιακά και διαδραστικά παιχνίδια. Επίσης, το 89% σημείωσε ότι το παιχνίδι μειώνει το άγχος τους. Τέλος, το 54% πιστεύει πως το παιχνίδι μπορεί να συνδυαστεί με την παραδοσιακή διδασκαλία, ενώ το 32% θεωρεί ότι μπορεί να την αντικαταστήσει πλήρως. Είναι φανερό πως η πλειοψηφία των μαθητών ανταποκρίθηκε θετικά στην ιδέα της ενσωμάτωσης παιχνιδιών στη διδασκαλία. Ωστόσο, διαφαίνεται η ανάγκη για ισορροπία μεταξύ παραδοσιακής και παιγνιώδους μάθησης, με προσαρμογή στις ανάγκες και τα μαθησιακά στυλ κάθε παιδιού.

Δυσκολίες που παρουσιάστηκαν

Η δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν η εξεύρεση υλικών για την κατασκευή του παιχνιδιού, δεδομένου του γεγονότος ότι είχε προαποφασιστεί να μην λάβουμε επαγγελματική βοήθεια και να χρησιμοποιηθούν μόνο ό,τι μέσα διαθέτει η σχολική μονάδα. Ωστόσο, αρκετές φορές υπήρχε λ.χ. έλλειψη χρωματιστών μελανιών για εκτύπωση, παράμετρος που καθυστέρουσε τη διαδικασία. Ακόμη, η πίεση για την κάλυψη της διδακτέας ύλης καθιστούσε κατά διαστήματα ασφυκτική την υλοποίηση της δράσης ως προς την τήρηση των χρονοδιαγραμμάτων.

Υλικό που παρήχθη ή αξιοποιήθηκε



Το υλικό που δημιουργήθηκε από τις διδάσκουσες και τους μαθητές/τις μαθήτριες βρίσκονται στο παρακάτω link:

<https://1gym-ag-nikol.edu.gr/1gym-epitrapezomaniacs/>

Επιμορφώσεις που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο της Δράσης



Οι εκπαιδευτικοί της ομάδας παρακολούθησαν τα εξής επιμορφωτικά προγράμματα:

1. «Η οπτικοακουστική αγωγή στο σύγχρονο σχολείο: θεωρητικές και πρακτικές προσεγγίσεις» - Επιμορφωτικό πρόγραμμα 9 μηνών από ΚΕΔΙΒΙΜ Διεθνούς Πανεπιστημίου Ελλάδας.
2. «Αξιοποίηση διαδραστικών συστημάτων στη διδασκαλία», διάρκειας 200 ωρών από τον Εθνικό Οργανισμό Υποστήριξης e- Twinning.
3. «Εκπαιδευτικό παιχνίδι και εφαρμογές» - Επιμορφωτικό πρόγραμμα 4 εβδομάδων – Επιστημονική Ένωση για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας- ΕΕΠΕΚ.
4. «Διδάσκοντας Βιωματικά: Τεχνικές Διδακταλίας και Βιωματική Μέθοδος», Επιμορφωτικό πρόγραμμα διάρκειας 15 ωρών – Επιστημονική Ένωση για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας- ΕΕΠΕΚ.