

Δραστηριότητα 11.5: Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου με Χρήση του Διαδραστικού Πίνακα

Σκοπός της Δραστηριότητας

Οι εκπαιδευόμενοι να σχεδιάσουν ένα εκπαιδευτικό σενάριο 1–2 διδακτικών ωρών, στο οποίο ο διαδραστικός πίνακας χρησιμοποιείται ως βασικό μέσο οπτικοποίησης, αλληλεπίδρασης, συνεργατικής επεξεργασίας περιεχομένου, πολυτροπικής μάθησης, διερεύνησης και αξιολόγησης. Το σενάριο πρέπει να αξιοποιεί τις προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) των διαδραστικών πινάκων και να λαμβάνει υπόψη τις πιθανές δυσχέρειες χρήσης τους.

Οδηγίες

Σχεδιάστε ένα εκπαιδευτικό σενάριο όπου ο διαδραστικός πίνακας δεν λειτουργεί ως « οθόνη προβολής», αλλά ως εργαλείο χειρισμού αντικειμένων, επίλυσης προβλημάτων και ομαδικής οικοδόμησης γνώσης, σύμφωνα με το μοντέλο του Παιδαγωγικού Σχεδιασμού.

Μέρη της Δραστηριότητας

1. Επιλογή γνωστικού αντικείμενου και τάξης

Καθορίστε γνωστικό αντικείμενο, ενότητα, Τάξη/ηλικιακή ομάδα, προϋπάρχουσες γνώσεις & πιθανές δυσκολίες μαθητών.

2. Σκοπός και μαθησιακοί στόχοι

Ορίστε σκοπό και μαθησιακούς στόχους

3. Τεκμηρίωση χρήσης Συστήματος Καθοδήγησης ως βασικού εργαλείου

α) Ποιες προσφερόμενες δυνατότητες (affordances) αξιοποιούνται για ενσωμάτωση πολυμέσων, για άμεση τροποποίηση/σχολιασμό υλικού, για χειρισμό αντικειμένων με αφή, για οπτικοποίηση διαδικασιών, για δυνατότητα κοινής θέασης και συνεργασίας.

β) Ποιες δυσχέρειες χρήσης πρέπει να ληφθούν υπόψη, όπως τεχνικά προβλήματα, πιθανή παθητική στάση των μαθητών, γνωστική υπερφόρτωση με πολυμέσα, περιορισμένος χρόνος μαθητικής αλληλεπίδρασης σε μεγάλες τάξεις.

γ) Πώς θα αξιοποιηθεί ο διαδραστικός πίνακας ως γνωστικό εργαλείο; (όχι απλώς προβολή, αλλά χειρισμός υλικού – animation – μοντελοποίηση – επίλυση προβλημάτων).

4. Σχεδίαση μαθησιακών δραστηριοτήτων

Για κάθε κατηγορία δραστηριότητας, περιγράψτε συγκεκριμένη δραστηριότητα στο διαδραστικό πίνακα.

A. Ψυχολογική και γνωστική προετοιμασία

Παραδείγματα: Προβολή εικόνας/βίντεο στον πίνακα και άμεση δραστηριότητα σχολιασμού. Ενεργοποίηση προτερων γνώσεων με ψηφιακές κάρτες/αντικείμενα προς ταξινόμηση.

B. Παρουσίαση νέας γνώσης στο διαδραστικό πίνακα

Χρήση κινούμενων γραφικών, εστίασης (spotlight tools), μοντελοποίησης βήμα-βήμα, εννοιολογικών χαρτών.

C. Φάση 3: Εφαρμογή – Διερεύνηση με διαδραστικές δραστηριότητες

Παραδείγματα: drag & drop ταξινομήσεις, αντιστοιχίσεις, προσομοιώσεις, επίλυση προβλήματος με πολλαπλά βήματα. Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες και εναλλάσσονται στον πίνακα.

D. Φάση 4: Αξιολόγηση

Παραδείγματα: κουίζ στον πίνακα, επίλυση ενός τελικού προβλήματος, ομαδική παραγωγή εννοιολογικού χάρτη.

E. Φάση 5: Μεταγνώση & αναστοχασμός

Παραδείγματα: χρήση του πίνακα για καταγραφή «τι έμαθα – τι με δυσκόλεψε», ομαδικός αναστοχασμός πάνω στη διαδικασία, ψηφιακό ημερολόγιο μάθησης στον πίνακα.

5. Ρόλοι Εκπαιδευτικού & Μαθητών

Ρόλος Εκπαιδευτικού: διευκολυντής και σχεδιαστής δραστηριοτήτων, όχι απλός παρουσιαστής, παροχή scaffolding (υποβοήθησης), διαχείριση αλληλεπίδρασης μαθητών–εργαλείου.

Ρόλος Μαθητών: χειρίζονται τον πίνακα, συνεργάζονται, συμμετέχουν ενεργά στις διερευνητικές δραστηριότητες, αναστοχάζονται.

6. Απαιτούμενο εκπαιδευτικό υλικό: Διαδραστικός πίνακας, κατάλληλο λογισμικό διαδραστικού πίνακα, προσομοιώσεις, εννοιολογικοί χάρτες, πολυμέσα, υλικό ασκήσεων.

7. Αξιολόγηση του σεναρίου

Οι εκπαιδευόμενοι πρέπει να αξιολογήσουν το βαθμό ενεργητικής συμμετοχής, την αποτελεσματικότητα της οπτικοποίησης, την ποιότητα αλληλεπίδρασης, τη συμβολή του πίνακα στην κατανόηση, πιθανά εμπόδια και τρόπους βελτίωσης.