

Διδακτική Μεθοδολογία

Εαρινό εξάμηνο 2020-21

**Ευέλικτες/καινοτόμες προσεγγίσεις στη
διδασκαλία (2)**

Διαθεματική προσέγγιση

Οι *διαθεματική προσέγγιση* βασίζεται στην κατάργηση των ορίων μεταξύ των διακριτών σχολικών μαθημάτων και αντιμετωπίζει τη γνώση ως ενιαία ολότητα.

Το Δ.Ε.Π.Π.Σ. καθορίζει ένα γενικό πλαίσιο για τους σκοπούς και τα περιεχόμενα της διδακτικής διαδικασίας, ενώ παράλληλα ο εκπαιδευτικός έχει την ελευθερία να ερμηνεύσει και να επιτελέσει το έργο του αναλαμβάνοντας τις απαραίτητες πρωτοβουλίες και ευθύνες.

Μάθηση με διερεύνηση (1/2) (Inquiry learning)

Προϋπόθεση: Συστηματική εξοικείωση με επιστημονικούς και λογικούς κανόνες



Στόχος: η θεμελίωση μιας πεποίθησης μέσα από τη χρήση:

- ✓ της αιτιολόγησης
- ✓ της τεκμηρίωσης
- ✓ της εξαγωγής αποτελέσματος
- ✓ της γενίκευσης

Μάθηση με διερεύνηση (2/2) (Inquiry learning)

Στάδια:

1. Κατατοπισμός (suggestion)
2. Επιχειρηματολογία (intellectualization)
3. Υπόθεση
4. Αιτιολόγηση
5. Έλεγχος υποθέσεων

Μοντέλα διερευνητικής μεθόδου

1. Ομαδική έρευνα
2. Κοινωνική διερεύνηση
3. Μέθοδος εργαστηρίου
4. Νομολογική μέθοδος
5. Κοινωνική απομίμηση

(Joyce & Weil 1986)

Χαρακτηριστικά των διερευνητικών μοντέλων

Στόχοι: (με συλλογιστική διαδικασία)

- διευκρίνιση του προβλήματος
- διάλυση αντιθέσεων
- προσδιορισμός λύσεων

Ρόλος δασκάλου:

- δημιουργία συνθηκών για ανάπτυξη προβλήματος
- διασφάλιση διαθέσιμων υλικών και πηγών
- ενθάρρυνση μαθητών (μέσα από ερωτήσεις)

Χαρακτηριστικά των προγραμμάτων διερευνητικής μεθόδου

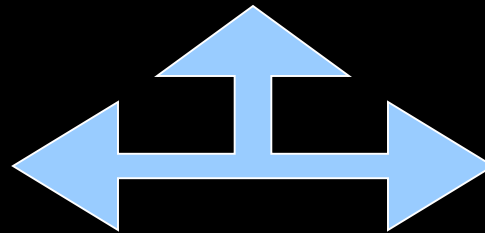
- Εστίαση σε έννοιες και ιδέες **όχι αποσπασματικές**
- Συστηματική εξοικείωση με **επιστημονικούς** και **λογικούς κανόνες**
- **Ενεργητική συμμετοχή** των μαθητών
- Έμφαση στις μεθόδους **επαλήθευσης** και **ελέγχου υποθέσεων**
- Περιεχόμενο και διδασκαλία=αχώριστα **συστατικά** της μάθησης

Μάθηση με ανακάλυψη (Discovery learning)

Διαδικασία παραγωγής
εννοιών και ιδεών
από τους μαθητές
σχετικά με το αντικείμενο διδασκαλίας

Προϋποθέσεις

Δημιουργία
εσωτερικών
κινήτρων



Υψηλή
παρώθηση

Διάκριση μεταξύ ανακαλυπτικής και διερευνητικής μάθησης

Ανακαλυπτική

Ψυχολογικό γεγονός

- ενορατική σκέψη (αποκλίνουσα)
- όχι καθορισμένη νοητική διαδικασία
- σύντομοι δρόμοι
- άλματα

Διερευνητική

Διανοητικό γεγονός

- αναλυτική σκέψη (συγκλίνουσα)
- διαδοχή νοητικών σταδίων
- επαγωγική λογική διαδικασία
- καθορισμένη και τακτική πορεία σκέψης

Μάθηση από παρουσιάσεις

Διδακτικό μοντέλο
προσανατολισμένο
στην προσέγγιση της πληροφορίας

«προκαταβολικός οργανωτής»

Σύνδεση
(scaffolding")

Περιγραφή
της νέας γνώσης

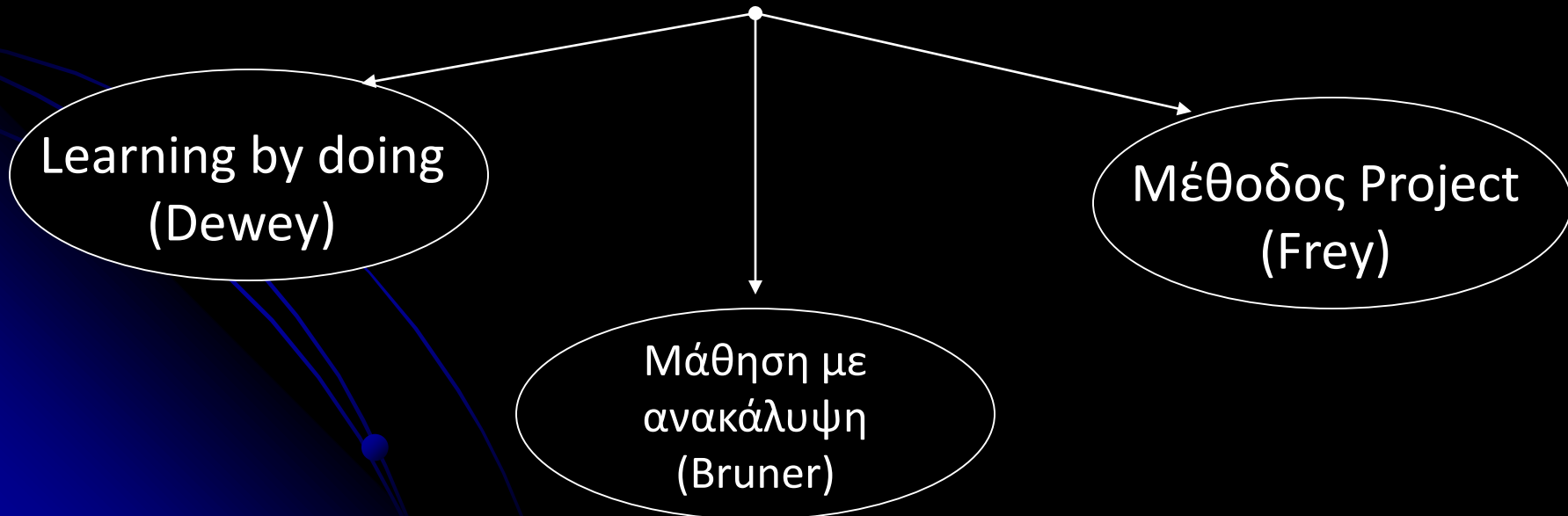
Επανάληψη της
προηγούμενης
γνώσης

Βιωματική μάθηση (1/3)

Βήματα:

- παρατήρηση του υπό μελέτη φαινομένου
- συμμετοχή σε ενέργειες σε σχέση με αυτό
- στοχασμός πάνω στο θέμα
- δράση

Αρχές – ορόσημα



Βιωματική μάθηση (2/3)

Α' χρήση του όρου:

Δραστηριότητες μάθησης μέσα από :

- παραστατικό υλικό
- παιχνίδια ρόλων
- άμεσες εμπειρίες

Κατανόηση και εκτίμηση
του ζητήματος που ερευνάται

συναισθήματα, στάσεις,
αξίες

Βιωματική μάθηση (3/3)

Β' χρήση του όρου:

**Διαδικασία κατανόησης του εαυτού μας (αυτογνωσία)
και των εμπειριών μας,
ιδιαίτερα αυτών που συνήθως απωθούμε**

Πλαίσιο:

Ατμόσφαιρα
συναισθηματικής στήριξης
και αποδοχής

συναισθήματα

ιδέες

αξίες

στάσεις

Βιωματική μάθηση μέσα από Προαιρετικά Εκπαιδευτικά Προγράμματα



Ενέργειες:

- ❖ εκτίμηση αναγκών
- ❖ προσδιορισμός στόχων
- ❖ προσδιορισμός περιεχομένου
- ❖ επιλογή διδακτικών μεθόδων
- ❖ αξιολόγηση

Συνοψίζοντας:

Παραδοσιακή διδασκαλία

Προσέγγιση
ενός γνωστικού
αντικειμένου

*«Τι σκέφτεται
ο δάσκαλος;»*

Βιωματική μάθηση

- Παρατήρηση ενός φαινομένου
- Συμμετοχή σε ενέργειες
- Στοχασμός και δράση

Δραστηριότητες μάθησης με:

- ✓ παραστατικό υλικό
- ✓ παιχνίδια ρόλων
- ✓ άμεσες εμπειρίες

Δημιουργικός Στοχασμός:

- ✓ συναισθήματα
- ✓ ιδέες
- ✓ αξίες
- ✓ στάσεις

Προσομοίωση (1/2)

Στόχος: να αποκτήσουν οι μαθητές το υποκατάστατο μιας εμπειρίας που θα αναφέρεται στο δυναμικό μοντέλο μιας περίπτωσης (κοινωνικής, μαθηματικής ή φυσικής).

Χαρακτηριστικά:

- ενσωμάτωση στοιχείων από το παίξιμο ρόλων
- “as if” σε πραγματική περίπτωση μικρότερης κλίμακας
- όχι ακριβής, απλουστευμένη πραγματικότητα
- διαπροσωπική αλληλεπίδραση

Παιχνίδια προσομοίωσης: (στοιχεία παιχνιδιού)

- ❖ κίνητρα συμμετοχής
- ❖ στόχοι με ποσοτικά κριτήρια
- ❖ κανόνες για νικητές

Προσομοίωση (2/2)

Πλεονεκτήματα: *απόκτηση και βελτίωση δεξιοτήτων που χρειάζονται στον πραγματικό κόσμο:*

- ✓ Ειδικές δεξιότητες για ιδιαίτερες περιστάσεις
- ✓ Δεξιότητες επικοινωνίας
- ✓ Δεξιότητες συνεργασίας
- ✓ Ενασχόληση με σύνθετο ή ουσιαστικό υλικό με έναν ξεκάθαρο, ευθύ τρόπο
- ✓ Ενθάρρυνση στην ακρίβεια και στην πρακτική λήψη αποφάσεων
- ✓ Ανάπτυξη υψηλών γνωστικών διαδικασιών

Παραδείγματα στο σχολείο:

- Μοντέλα χώρων εργασίας



Κατασκευή προσομοίωσης γέφυρας στο Gratz



Υλικά:

- ✓ Χαρτί του μέτρου (40 κομμάτια περίπου)
- ✓ Σχοινί
- ✓ Σελοτέιπ
- ✓ Ψαλίδι

ΟΔΗΓΙΕΣ προς τις ομάδες...

Με τα παραπάνω υλικά κατασκευάστε μία γέφυρα ύψους έως 60 cm,

Βραχύχρονες ομαδοποιήσεις

Huddles

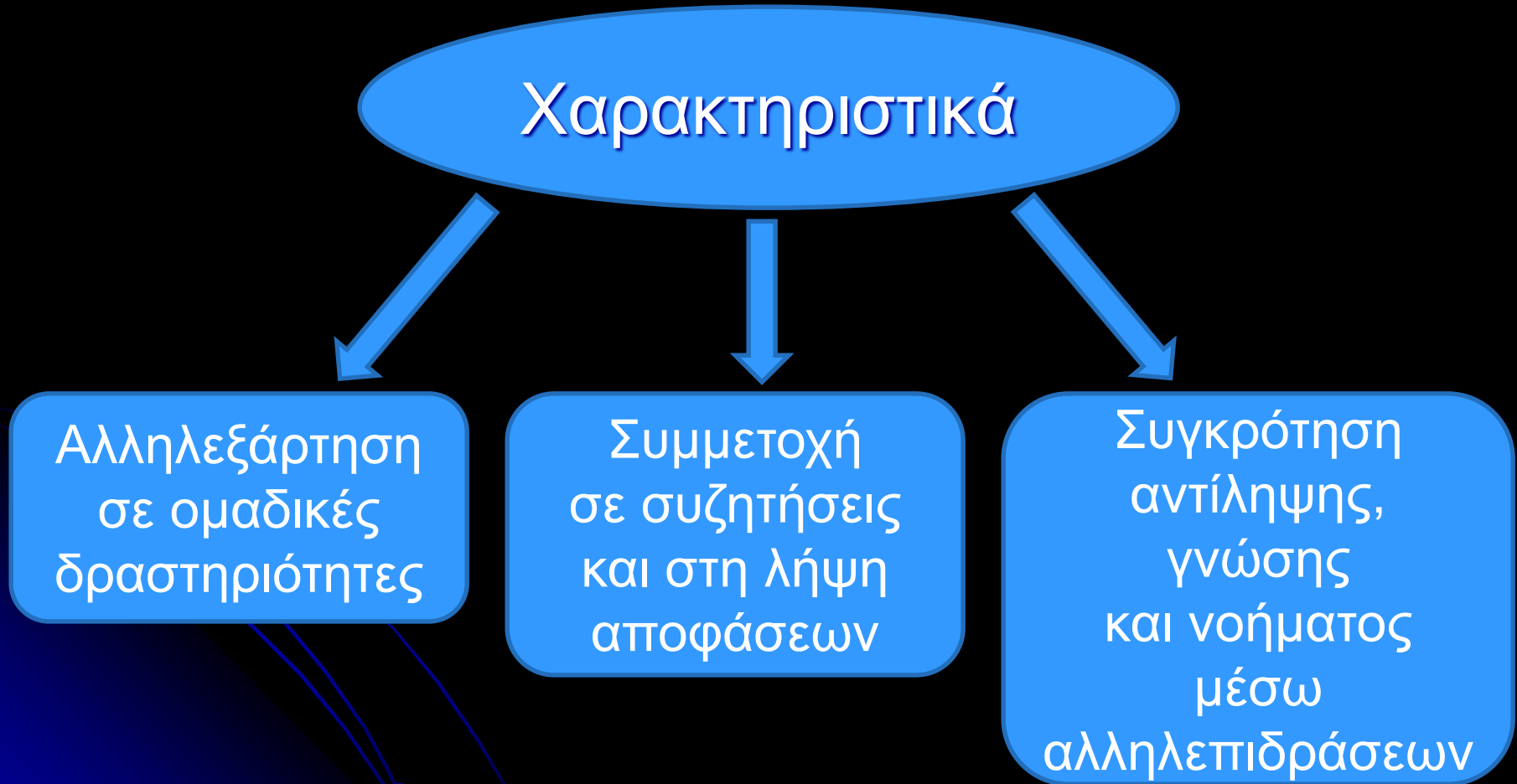
Μικρές ομαδοποιήσεις για πραγμάτωση ειδικού έργου σε σύντομο χρονικό διάστημα (εστιασμένες συζητήσεις)

Στόχος: η διευκόλυνση της μάθησης, της εμπλοκής και της κινητοποίησης των μαθητών, ώστε:

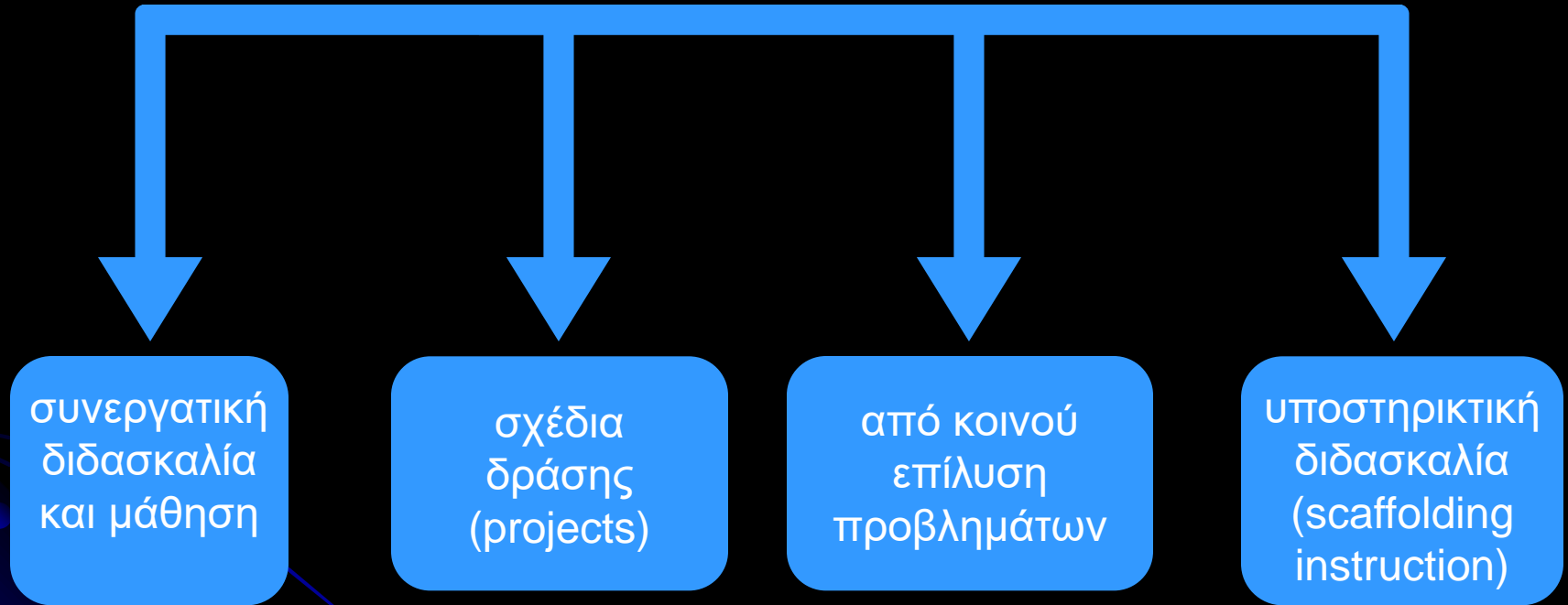
- να παραγάγουν μια ερώτηση, ένα παράδειγμα, μια απάντηση
- να επανεξετάσουν
- να συνοψίσουν
- να συζητήσουν
- να υποβοηθήσουν ο ένας τον άλλον
- να δημιουργήσουν κάτι μαζί κ.λπ.

(Ο εκπαιδευτικός επιλέγει τυχαία 2-3 μαθητές για να συνοψίσουν τη συζήτηση της ομάδας τους).

Κοινότητες μάθησης



Εκδοχές κοινοτήτων μάθησης



Κοινότητες μάθησης: αποτίμηση πρακτικών

Οι μαθητές:

1. καλούνται να συμμετέχουν σε όλες τις επιλογές της διδακτικής διαδικασίας
2. δεν καλούνται να εκπληρώσουν προκαθορισμένους στόχους
3. δεν καλούνται να ανταποκριθούν στην αναπαραγωγή έτοιμης γνώσης
4. προσπαθούν να λύσουν μαζί προβλήματα
5. εργάζονται συλλογικά, όχι ανταγωνιστικά
6. ανακαλύπτουν κίνητρα για μάθηση, αλλάζοντας τη δυναμική της σχολικής κουλτούρας

Κοινότητες μάθησης: εστίες ενδυνάμωσης ή άγονες κυψέλες;

**Προϋποθέσεις για μορφωτική και
απελευθερωτική λειτουργία:**

- Όρος: η ανθρώπινη ενδυνάμωση και χειραφέτηση
- Εμπλοκή των μαθητών σε απαιτητικές διαδικασίες
- Καλλιέργεια «διερευνητικής ομιλίας»

Παιχνίδι ρόλων

Πλεονεκτήματα:

- ❖ Γνωριμία του παιδιού με το σώμα του· συνειδητοποίηση της δυναμικής του
- ❖ Κοινωνικοποίηση στο πλαίσιο της ομάδας
- ❖ Ανάπτυξη αυτοσυναίσθηματος, φαντασίας, αισθήσεων, σύνθετων γνωστικών λειτουργιών
- ❖ Ανάπτυξη δεξιοτήτων χειρισμού του χώρου και του χρόνου
- ❖ Ευαισθητοποίηση στις τέχνες
- ❖ Αισθητική καλλιέργεια
- ❖ Ανάπτυξη βιωματικής εμπειρίας
- ❖ Καλλιέργεια της γλώσσας· σύνδεσή της με τη γλώσσα του σώματος
- ❖ Συμβολική πραγμάτωση επιθυμιών
- ❖ Διεύρυνση του εσωτερικού εαυτού
- ❖ Αυτογνωσία
- ❖ Εκτόνωση, αποφόρτιση
- ❖ Ανάπτυξη αισθημάτων χαράς και απόλαυσης