Το κίνημα του γαλλικού ιμπρεσιονισμού μέσα από τα μάτια των παιδιών

Βαρβάρα Πυρομάλη, vpyromali@gmail.com

Εισαγωγή

Πολιτιστικό πρόγραμμα: «Το κίνημα του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού μέσα από τα μάτια των παιδιών»

Σχολείο Υλοποίησης: 2ο Δημοτικό Σχολείο Ηρακλείου Αττικής

Μάθημα: Γαλλικά & Εικαστικά

Θέμα: Οι μαθητές οργανώνουν μια εικονική ξενάγηση στο μουσείο Orsay του Παρισιού για τον Γερμανό φίλο τους

Στοιχεία υλοποίησης

Γνωστικό αντικείμενο: Γαλλικά ως δεύτερη ξένη γλώσσα

Βαθμίδα εκπαίδευσης: Πρωτοβάθμια

Τάξη: ΣΤ’ Δημοτικού

Επίπεδο γλωσσομάθειας: Α1-

Τμήμα: 16 μαθητές

Οργάνωση της τάξης: 4 τετραμελείς ομάδες

Σχολικό έτος εφαρμογής: 2018-2019

Διάρκεια: 2 διδακτικές ώρες

Τόπος διεξαγωγής: εργαστήριο της πληροφορικής ή αίθουσα διδασκαλίας με διαδραστικό πίνακα ή βιντεοπροβολέα και υπολογιστή με σύνδεση στο διαδίκτυο

Στόχοι – επιδιώξεις

Γνωστικό αντικείμενο: **Κατανόηση γραπτού λόγου**

Οι μαθητές αναμένεται:

- να κατανοούν και να παράγουν προτάσεις με απλή δομή, με λέξεις ευρείας χρήσης και τυποποιημένες εκφράσεις, προκειμένου να ανταποκριθούν σε ανάγκες της καθημερινής ζωής
- να κατανοούν το βασικό νόημα ενός σύντομου, πολύ απλά δομημένου κειμένου
- να εντοπίζουν συγκεκριμένες πληροφορίες σε καταλόγους ή κείμενα με περιορισμένο λεξιλόγιο, απλές γραμματικές δομές και τυποποιημένα προτασιακά σχήματα
- να αναγνωρίζουν οικεία ονόματα και απλούς προσδιορισμούς χρόνου, τόπου και ποσότητας
- να κατανοούν τη σημασία κοινών διεθνοποιημένων λέξεων που σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες
- να κατανοούν τη σημασία μεμονωμένων λέξεων ή φράσεων με βάση τα άμεσα γλωσσικά συμφραζόμενα ή το ευρύτερο επικοινωνιακό περιβάλλον όπου αυτές εμφανίζονται
- να έχουν επίγνωση απλών γλωσσικών στοιχείων σύνδεσης των προτάσεων
- να συλλέγουν πληροφορίες σχετικά με πρόσωπα, αντικείμενα, τοποθεσίες από ένα ή περισσότερα σύντομα πληροφοριακά κείμενα και να τις ταξινομούν

Στόχοι – επιδιώξεις

***Γνωστικό αντικείμενο:* Παραγωγή γραπτού λόγου και γραπτή διάδραση**

Οι μαθητές αναμένεται:

- να συντάσσουν απλές προτάσεις δίνοντας πληροφορίες
- να συμπληρώνουν προσωπικά στοιχεία
- να συντάσσουν σύντομα κείμενα δίνοντας ή ζητώντας πληροφορίες
- να περιγράφουν καθημερινές συνήθειες και πρόσωπα
- να διατυπώνουν σύντομα σχόλια
- να συμπληρώνουν τις απαντήσεις τους σε ερωτηματολόγιο ή κουίζ
- να ολοκληρώνουν ένα σύντομο πληροφοριακό κείμενο, μέρος του οποίου τους δίνεται
- να διατυπώνουν μια στοιχειώδη αφήγηση
- να συνθέτουν ένα σύντομο κείμενο αξιοποιώντας πληροφορίες από διαφορετικές πηγές

Στόχοι – επιδιώξεις

***Γνωστικό αντικείμενο:* Κατανόηση προφορικού λόγου**

Οι μαθητές αναμένεται:

- να απαντούν σε απλά ερωτήματα στην ξένη γλώσσα ή σε πιο σύνθετα ερωτήματα στην ελληνική
- να κατανοούν πολύ βασικές, τυποποιημένες εκφράσεις και πληροφορίες
- να ακούν απλές προτάσεις οδηγιών
- να κατανοούν τη σημασία κοινών διεθνοποιημένων λέξεων που σχετίζονται με τις νέες τεχνολογίες
- να αναγνωρίζουν οικεία ονόματα που ακούν, απλούς προσδιορισμούς χρόνου, τόπου και ποσότητας
- να ταξινομούν γενικές ή ειδικές πληροφορίες που περιέχονται σε ένα ή περισσότερα απλά κείμενα

Στόχοι – επιδιώξεις

***Γνωστικό αντικείμενο:* Παραγωγή προφορικού λόγου και προφορική διάδραση**

Οι μαθητές αναμένεται:

- να απαντούν και να θέτουν απλές ερωτήσεις
- να διατυπώνουν μια στοιχειώδη αφήγηση, συνδέοντας τις φράσεις και προτάσεις με απλούς συνδέσμους ή επιρρήματα
- να χειρίζονται σωστά την έννοια του χρόνου, του τόπου και της ποσότητας
- να περιγράφουν άτομα, αντικείμενα, τοποθεσίες
- να χρησιμοποιούν καθημερινές εκφράσεις
- να ζητούν βοήθεια ή διευκρινίσεις

Στόχοι – επιδιώξεις

Γνωστικό αντικείμενο: **Γλωσσικά μέσα**

Οι μαθητές αναμένεται:

- να χρησιμοποιούν λεξιλόγιο σχετικό με την περιγραφή ατόμων, ζώων και τοπίων
- να εστιάζουν γραμματικά στην ονοματική φράση χρησιμοποιώντας άρθρα, ουσιαστικά, επίθετα, προθέσεις, επιρρήματα, στη ρηματική φράση, χρησιμοποιώντας βασικά ομαλά ρήματα στην οριστική ενεστώτα, και λέξεις

Κειμενικοί τύποι

Σημειώματα, κανόνες παιχνιδιού, κείμενα επικαιρότητας και ενημέρωσης, κατάλογοι, ιστοσελίδες

Στόχοι – επιδιώξεις

Χρήση τεχνολογίας

Οι μαθητές αναμένεται:

- να κατανοούν την παρουσίαση ψηφιακών περιεχομένων
- να χρησιμοποιούν ψηφιακά εργαλεία για την κατανόηση, παραγωγή και παρουσίαση πληροφοριών
- να αποκτήσουν ψηφιακές γνώσεις, επεκτείνοντας τη νέα γνώση, τη χρήση της τεχνολογίας και της πληροφορίας και εκτός σχολικής τάξης με στόχο να συμμετέχουν ενεργά στην κοινωνική ζωή
- να αξιοποιούν ηλεκτρονικά λεξικά για να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους στη γλώσσα-στόχο
- να κάνουν χρήση ψηφιακών εργαλείων συνεργατικής μορφής προκειμένου να συνδιαμορφώσουν ένα τελικό πολυτροπικό κείμενο
- να καλλιεργήσουν τις ψηφιακές δεξιότητές τους, έτσι ώστε να μπορούν να αναλάβουν παρόμοιες πρωτοβουλίες στο μέλλον
- να κάνουν έρευνα στο διαδίκτυο αναζητώντας και εντοπίζοντας το κατάλληλο για την περίσταση υλικό

Στόχοι – επιδιώξεις

Μαθησιακή διαδικασία και γνώσεις για τον κόσμο

Οι μαθητές αναμένεται:

- να αποκτήσουν υψηλό βαθμό αυτενέργειας
- να αναλαμβάνουν σχεδόν εξ ολοκλήρου να υλοποιήσουν οι ίδιοι τις δραστηριότητες που τους ανατίθενται
- να βελτιώνουν τις γνώσεις τους στην ξένη γλώσσα μέσα από την κατανόηση και την παραγωγή πολυτροπικών κειμένων, ανακαλώντας γνώσεις που απέκτησαν στο παρελθόν
- να κάνουν χρήση γραμματισμών από άλλα γνωστικά αντικείμενα
- να εμπλέκονται σε συλλογικές βιωματικές δράσεις
- να προωθούν την αυθεντική χρήση της γλώσσας
- να εμπλακούν σε δραστηριότητες διερευνητικού τύπου που ευνοούν τη μάθηση βασισμένη στην επίλυση προβλήματος, ενεργοποιώντας την κριτική σκέψη για να ερευνήσουν, να προβληματιστούν για τις προτεινόμενες λύσεις και να αποκτήσουν ρεαλιστική γνώση για το περιεχόμενο του γνωστικού αντικειμένου

Στόχοι – επιδιώξεις

Μαθησιακή διαδικασία και γνώσεις για τον κόσμο (συν.)

- να μαθαίνουν να συνεργάζονται, να αλληλοεπιδρούν, να επικοινωνούν, αναπτύσσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες μέσα από την ομαδική εργασία
- να καλλιεργήσουν τη στοχαστική τους ικανότητα και δημιουργική σκέψη
- να γίνουν ενεργοί και κριτικοί αναγνώστες
- να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να παρουσιάσουν πρωτότυπες ιδέες
- να κατανοούν την ύπαρξη εναλλακτικών προσεγγίσεων και ποικίλων πτυχών ενός ζητήματος
- να ενισχύουν τα αποθέματα γνώσεων και δεξιοτήτων που είναι απαραίτητα για να παρατηρήσουν και να ερμηνεύσουν
- να γίνουν ενεργοί μέτοχοι της γνώσης
- να μάθουν να αξιολογούν και να χρησιμοποιούν επιλεκτικά τον τεράστιο όγκο πληροφοριών στο διαδίκτυο
- να εξοικειωθούν με τις ιδιαίτερες εκφραστικές δυνατότητες που φέρει ο συνδυασμός εικόνας και γραπτού κειμένου μέσω της έκθεσής τους σε πολυτροπικά κείμενα

Στόχοι – επιδιώξεις

Μαθησιακή διαδικασία και γνώσεις για τον κόσμο (συν.)

Γραμματισμοί (Cope & Kalantzis, 1993)

- ψηφιακός, οπτικός, πληροφοριακός, πολυτροπικός, κοινωνικός, διαπολιτισμικός, κριτικός, συναισθηματικός

«Δεξιότητες του 21ου αιώνα» (Trilling & Fadel, 2009)

- δεξιότητες μάθησης και καινοτομίας: κριτική σκέψη, ικανότητες επικοινωνίας και συνεργασίας, δημιουργικότητας και καινοτομίας
- δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού: ικανότητα αναζήτησης και εξεύρεσης κατάλληλων πληροφοριών
- δεξιότητες καριέρας και ζωής: πρωτοβουλία και αυτοκυριαρχία, παραγωγικότητα και διάθεση για ανάληψη ευθυνών

Μεθοδολογία

Μοντέλο της «ανεστραμμένης τάξης» (Baker)

→ καλύτερη δυνατή αξιοποίηση του διδακτικού χρόνου στην τάξη

→ ενεργός εμπλοκή και συμμετοχή των μαθητών στη εκπαιδευτική διαδικασία

- βιωματική προσέγγιση του γνωστικού αντικειμένου
- συνδυασμός σύγχρονης και ασύγχρονης διδασκαλίας

- Διδακτικό υλικό

→ παράγεται από τους μαθητές

Διδακτικά βήματα

Προαπαιτούμενα

- Εγκατάσταση λογισμικού και απαραίτητων εργαλείων
- Εξοικείωση μαθητών με νέες τεχνολογίες και εργαλεία, όπως wordart, Answer Garden, Google Jumboard, LearningApps, Google maps, padlet, YouTube, Google Docs, Google Forms, kahoot, quizlet, Gmail
- Εξοικείωση με πλοήγηση στο διαδίκτυο και χρήση ηλεκτρονικών λεξικών, όπως το Glosbe
- Προσθήκη Gmail μαθητών στο Google Drive, για κοινή χρήση Google Docs, Google Forms, Google Jamboard
- Εξοικείωση μαθητών με το ιστολόγιο της εκπαιδευτικού, την ιστοσελίδα του σχολείου και με τη συγγραφή εφημερίδας
- Εξοικείωση με ομαδοσυνεργατικό τρόπο εργασίας, συνεργασία
- Γνώση λεξιλογίου χρωμάτων, προσδιοριστικών επιθέτων, επιρρημάτων και προθέσεων τόπου για περιγραφή ατόμων, ζώων, τοπίων και αφήγηση δραστηριοτήτων

1η διδακτική παρέμβαση

Πριν την τάξη

- Έχει προηγηθεί γνωριμία με το καλλιτεχνικό ρεύμα του Ιμπρεσιονισμού και εκτενής αναφορά στους εκπροσώπους του, στο μάθημα των Εικαστικών
- Ασύγχρονη πλοήγηση ιστοσελίδα του Μουσείου Orsay του Παρισιού και εξερεύνηση των Πινάκων ζωγραφικής στην Ενότητα Συλλογές
- Καταγραφή σε τέσσερα κοινόχρηστα Jamboard, από τις τέσσερις ομάδες, των τίτλων τεσσάρων έργων Γάλλων ιμπρεσιονιστών στα Ελληνικά, των μεταφρασμένων τίτλων τους, των ονοματεπωνύμων των δημιουργών και επικόλληση εικόνων σε sticky notes, με χρήση Glosbe για τις μεταφράσεις

1η διδακτική παρέμβαση

Μέσα στην τάξη

- Ομαδική διαδικτυακή συμπλήρωση συννεφόλεξου με ονόματα εκπροσώπων του Γαλλικού Ιμπρεσιονισμού στο Answer Garden & ανάδειξη αγαπημένου ιμπρεσιονιστή της τάξης.
- Αντιστοίχιση ελληνικού τίτλου πίνακα ζωγραφικής, μεταφρασμένου τίτλου, ονόματος δημιουργού και εικόνας, από τις ομάδες, στο Jamboard
- Ομαδικό παιχνίδι συμπλήρωσης ταυτότητας ζωγράφων (Όνομα, επώνυμο, ημερομηνία γέννησης, ημερομηνία θανάτου, τρία βασικά έργα, πόλη και χώρα γέννησης, εθνικότητα, όνομα συζύγου και παιδιών), με χρήση GoogleDocs, Wikipedia, Wikiart
- Ομαδικό παιχνίδι «Μάντεψε τον ζωγράφο»
- Ομαδική παρουσίαση εκπροσώπων στην ολομέλεια
- Σχολιασμός ομαδικών παρουσιάσεων

1η διδακτική παρέμβαση

Μετά την τάξη

- Ανάρτηση σε ομαδικό padlet με θέμα «Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός», στο Ιστολόγιο του εκπαιδευτικού και στο Ιστολόγιο του σχολείου των ομαδικών εργασιών στο Jamboard και στο Google docs
- Περιγραφικός σχολιασμός και αξιολόγηση αναρτήσεων των ομάδων
- Συμπλήρωση δελτίου αυτοαξιολόγησης σε google form
- Ανταλλαγής απόψεων και προτάσεων στο Forum της η-τάξης

2η διδακτική παρέμβαση

Πριν την τάξη

- Παιχνίδι domino στο εργαλείο LearningApps με σκοπό να εμπεδώσουν τα κυριότερα έργα των εκπροσώπων του γαλλικού ιμπρεσιονισμού
- Επιλογή τριών έργων διαφορετικών Γάλλων ζωγράφων από κάθε ομάδα
- Οι μαθητές φέρνουν στην τάξη τρία αντικείμενα που σχετίζονται με τα έργα που επέλεξαν και τρεις καρτέλες βοηθείας με λέξεις κλειδιά για το κάθε έργο

2η διδακτική παρέμβαση

Μέσα στην τάξη

- Ομαδικό κουίζ ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής με χρήση του εργαλείου Kahoot
- Παιχνίδι ερωτήσεων σε ομάδες σχετικά με τα έργα ζωγραφικής με χρήση των επιλεγμένων αντικειμένων και των καρτών με τις λέξεις κλειδιά

«…Ξεκινάει η πρώτη ομάδα. Τοποθετούνται ένα-ένα τα αντικείμενα που σχετίζονται με το πρώτο έργο που έχει επιλέξει, ενώ οι κάρτες βοηθείας είναι αναποδογυρισμένες. Το παιχνίδι αρχίζει με την επίδειξη του πρώτου αντικειμένου. Η άλλη ομάδα πρέπει να κάνει μία σχετική ερώτηση, όπου η απάντηση θα είναι ναι / όχι (oui /non). Για κάθε σωστή ερώτηση παίρνει 2 πόντους. Μόλις τελειώσουν τα πέντε αντικείμενα η ομάδα που κάνει ερωτήσεις μαντεύει τον πίνακα ζωγραφικής ή ζητάει κάρτα βοηθείας. Για κάθε κάρτα βοηθείας που ζητάει χάνει ένα πόντο ή για κάθε λάθος μάντεμα. Εάν μαντέψουν σωστά παίρνουν δέκα πόντους. Μπορούν να μαντέψουν μέχρι πέντε φορές. Αφού καταγραφούν οι πόντοι της πρώτης αναμέτρησης, συνεχίζεται το παιχνίδι με την επόμενη ομάδα και ούτω καθεξής».

- Ομαδική περιγραφή έργων με χρήση συγκεκριμένων λέξεων, παρουσίαση στην ολομέλεια και σχολιασμός ποιότητας της παρουσίασης

2η διδακτική παρέμβαση

Μετά την τάξη

- Ανάρτηση εργασιών στο κοινό padlet, στο ιστολόγιο της εκπαιδευτικού, στην ιστοσελίδα του σχολείου
- Σύνταξη ειδικού τεύχους του περιοδικού της τάξης με αφιέρωμα στους Γάλλους ιμπρεσιονιστές
- Συμπλήρωση ερωτηματολόγιου αυτοαξιολόγησης
- Συμπλήρωση ανώνυμου ερωτηματολόγιου αξιολόγησης της παρέμβασης και νέων προτάσεων σε Google Forms
- Παραγωγή ομαδικού ιμπρεσιονιστικού έργου, βασισμένου στα αντικείμενα που είχαν επιλέξει οι μαθητές, στο μάθημα των Εικαστικών

Αξιολόγηση

- Από εκπαιδευτικό & μαθητές
- Απόδοσης στο γνωστικό αντικείμενο &δεξιοτήτων, όπως κριτικής σκέψης, επικοινωνίας, συνεργασίας, δημιουργικότητας, καινοτομίας, πρωτοβουλίας, αυτοκυριαρχίας, παραγωγικότητας, διάθεσης ανάληψης ευθυνών
- Καθ’ όλη τη διάρκεια του σεναρίου
- Σε όλες τις δραστηριότητες
- Με ρουμπρίκα

- Οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να αξιολογήσουν τον εαυτό τους, τους άλλους, το σύνολο της εκπαιδευτικής παρέμβασης και να προτείνουν εναλλακτικές προτάσεις και νέες ιδέες υλοποίησης.