

ΣΧΕΔΙΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σχολικό Έτος: 2014-2015

ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ: Α΄ ΑΡΣΑΚΕΙΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΨΥΧΙΚΟΥ

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

“Ο θαυμαστός κόσμος των κόμικς εισβάλλει στο σύμπαν των μαθηματικών.”

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΠΕΥΘΥΝΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΕΙΔΙΚΟ ΤΗΤΑ (ΠΕ)	ΔΙΑΤΙΘΕΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝ Α ΕΤΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)	ΣΧΕΤΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩ ΣΗ (ΦΟΡΕΑΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩ ΣΗΣ)
Τριανταφύλλου Δήμος	ΠΕ03	1	ΟΧΙ	

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

Α. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ, ΣΑΦΩΣ ΔΙΑΤΥΠΩΜΕΝΑ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

(Μέχρι 250 λέξεις):

Τα τελευταία χρόνια συνηθίζεται τα σχολικά εγχειρίδια να περιέχουν εικόνες κόμικς, έτσι ώστε να δημιουργούν ένα πιο ευχάριστο κλίμα, απ' αυτό που δημιουργεί το κείμενο (Zoraini, 2002, Marisa, 2003). Στην εκπαιδευτική διαδικασία τα κόμικς μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσα για τη δημιουργία κατάλληλης ατμόσφαιρας μάθησης. Σύμφωνα με τον Hartmann (1996), ο σημερινός κόσμος είναι περισσότερο από ποτέ εξοικειωμένος με την οπτικοποιημένη πληροφορία, αλλά τα σχολεία δεν έχουν συμβαδίσει με αυτήν την εξέλιξη. Συχνά ακούμε τα παράπονα των παιδιών για βαρετά σχολικά μαθήματα και δραστηριότητες. Η χρησιμοποίηση των κόμικς θα ανέτρεπε τη μονοτονία (Rae, 2000) της ανάγνωσης πολλαπλών κειμένων στα σχολικά βιβλία.

Σκοπός Έρευνας: Η εμπλοκή των μαθητών με μειωμένη συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία, με την ενίσχυση της ομαδικότητας, της συνεργασίας και τη χρήση πολλών συστημάτων αναπαράστασης ως μέσο επικοινωνίας, κατανόησης και μαθησιακής δραστηριότητας έχει ως απώτερο σκοπό τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού έτσι ώστε να αξιοποιηθεί μελλοντικά μαθησιακά.

Ενδεικτικά ερευνητικά ερωτήματα: Α) Η εισαγωγή καινοτομιών στην εκπαιδευτική διαδικασία αλλάζει τις στάσεις και τις πεποιθήσεις των μαθητών; Β) Μήπως το κατάλληλο κίνητρο είναι ένας από τους τρόπους που οι μαθητές θα οδηγηθούν στη μάθηση; Γ) Βοηθάει η διδασκαλία μέσω των κόμικς να αποφύγουμε τη μαθηματικοφοβία;

B. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ (κριτήρια επιλογής θέματος, συσχέτιση με διδασκόμενα μαθήματα, αναμενόμενα μαθησιακά οφέλη κ.λπ., ενδεικτικά μέχρι 300 λέξεις).

Κύκλος: «Τέχνη και Πολιτισμός».

Εμπλεκόμενα Μαθήματα: Μαθηματικά, Πληροφορική, Καλλιτεχνική Παιδεία.

Η θεωρία του Gardner (1999) υποστηρίζει την ύπαρξη πολλών τύπων νοημοσύνης, γι' αυτό και προτρέπει να ενισχύσουμε τις διαφορετικές δυνατότητες του κάθε μαθητή ώστε να μην παραμένει αναξιοποίητο το εσωτερικό του δυναμικό. Ο Woolnough (1994) σημειώνει ότι εάν οι μαθητές και οι μαθήτριες έχουν κατάλληλα παρακινηθεί και εάν τους δίνεται η ελευθερία και η ευκαιρία, θα βρουν τους τρόπους για να οδηγηθούν στη μάθηση. Πολλά βιβλία εκπαίδευσης χρησιμοποιούν τα κόμικς ως στρατηγική διδασκαλίας. Βιβλία κατάρτισης περιέχουν ασκήσεις, παιχνίδια και δραστηριότητες με τη μορφή κόμικς (Kroehnert, 1991).

Αναμενόμενα μαθησιακά οφέλη

Οι μαθητές, εμπλεκόμενοι στις δραστηριότητες της προτεινόμενης ερευνητικής εργασίας, έχουν τη δυνατότητα:

- Να αποκτήσουν ικανότητες διαχείρισης και αξιοποίησης πληροφοριών.
- Να διεξάγουν έρευνα θέτοντας τα δικά τους ερευνητικά ερωτήματα.
- Να αναπτύξουν δεξιότητες ψηφιακού εγγραμματος.
- Να εξοικειωθούν με προγραμματιστικά περιβάλλοντα.
- Να δημιουργήσουν έντυπο υλικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μαθησιακά μελλοντικά.
- Να αποκτήσουν εμπειρία ενός επαγγέλματος μέσα από συγκεκριμένες δραστηριότητες που θα πραγματοποιήσουν (δημοσιογράφος, ερευνητής, σκιτσογράφος).

Στάσεις

- Αλλαγή στην αρνητική στάση των μαθητών έναντι του γνωστικού αντικείμενου των μαθηματικών.
- Ενίσχυση της ομαδικότητας και της συνεργασίας των μαθητών.

Γ. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΗΓΩΝ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ, ΜΕΘΟΔΟΥ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΛΕΙΩΝ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΚΑΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΤΩΝ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ ΠΟΥ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΘΕΙ ΠΡΟΚΕΙΜΕΝΟΥ ΝΑ ΑΠΟΦΕΥΧΘΟΥΝ ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ ΑΝΤΙΓΡΑΦΗΣ (μέχρι 200 λέξεις)

Οι μαθητές/τριες που αποτελούν την ομάδα της ερευνητικής εργασίας χωρίζονται σε μικρότερες υποομάδες, ετερογενείς ως προς φύλο και επίδοση, όπου καθεμία έχει το δικό της ξεχωριστό ρόλο. Αξιοποιούν την εκπαιδευτική διαδικτυακή κοινότητα logogreekworld.ning.com ως χώρο επικοινωνίας και ανατροφοδότησης.

Φαινόμενα αντιγραφής δεν πρόκειται να υπάρξουν, εφόσον στόχος της παρούσας έρευνας είναι η βιωματική δημιουργία αναλλοίωτων από τους μαθητές/τριες και κάτι τέτοιο θα επιτευχθεί με:

- Συνεντεύξεις.
- Ποσοτική έρευνα.
- Δημιουργία ψηφιακών ιστοριών κόμικς μέσω του προγράμματος toondo.
- Σκιτσογραφία.
- Έκθεση κόμικς.

Δ. ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΩΝ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΤΟΥ ΤΕΧΝΗΜΑΤΟΣ (μέχρι 200 λέξεις)

Αναμενόμενα αποτελέσματα:

- Η ευαισθητοποίηση των μαθητών μέσω κατάλληλων κινήτρων.
- Η ενίσχυση της ομαδικότητας και της συνεργασίας.
- Η μεταστροφή της στάσης των αδιάφορων μαθητών απέναντι στο σχολείο.
- Η βιωματική κατανόηση μαθηματικών εννοιών.
- Η ανάπτυξη δεξιοτήτων διερεύνησης και αξιοποίησης ψηφιακών εργαλείων.
- Μία πρώτη επαφή των παιδιών με πιθανούς επαγγελματικούς στόχους τους (ερευνητής, δημοσιογράφος, συγγραφέας, σκιτσογράφος, καθηγητής).

Ενδεικτικά, οι μαθητές/τριες μπορούν να εμπλακούν στην:

- Ποσοτική έρευνα.
- Προσωπική συνέντευξη.
- Δημιουργία μαθηματικής ιστορίας μέσα από κόμικς (είτε ψηφιακής είτε έντυπης).
- Έκθεση κόμικς.

