



Οδηγίες προς τους/τις Εκπαιδευτικούς σχετικά με την χρήση των εφαρμογών.

Ηλιοπούλου Μαρία

Εκπαιδευτικός Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, Msc στις Ψηφιακές Εφαρμογές στην Εκπαίδευση των STEM

Θεματική: Χριστιανοί της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας και το γεγονός της Γενοκτονίας

1. Πρώτη εφαρμογή: Κάρτες Μνήμης (Α και Β)

Στην πρώτη δραστηριότητα τα παιδιά, είτε ατομικά είτε σε ομάδες, καλούνται να εντοπίσουν τα ζευγάρια από τις κάρτες που έχουν μπροστά τους. Πρέπει να τις αναποδογυρίζουν και να βρίσκουν το ζευγάρι της πρώτης κάρτας που ανοίγουν. Με αυτόν τον τρόπο εξασκούν τη μνήμη τους και γνωρίζουν καλύτερα τα κτίρια και τις δομές που άφησαν ανεξίτηλο αποτύπωμα στην ιστορία του Ευξείνου Πόντου.

Υπάρχουν τρεις διαφορές ανάμεσα στην Α και στη Β έκδοση. Αρχικά, η Α έκδοση προσφέρει την ακουστική παρουσίαση της κάρτας που ανοίγουν τα παιδιά. Με αυτό το προνομιακό χαρακτηριστικό μπορούν να ενταχθούν πιο ενεργά στη διδασκαλία και τα παιδιά με μειωμένη όραση. Ένα δεύτερο χαρακτηριστικό αυτής της εκδοχής είναι η καταμέτρηση των κινήσεων, δηλαδή καταγράφονται οι προσπάθειες των παιδιών να λύσουν το παιχνίδι.

Αυτό το χαρακτηριστικό διατίθεται και στη δεύτερη (Β) εκδοχή, η οποία φέρει την ονομασία “Άνοιγμα Κάρτας.” Επιπλέον, η πιο κομψή εμφάνιση των καρτών της Β εκδοχής καθιστά τη δραστηριότητα περισσότερο ελκυστική. Ένα ακόμα θετικό στοιχείο της εκδοχής αυτής είναι η καταμέτρηση της διάρκειας του παιχνιδιού. Τέτοιου τύπου εργαλεία είναι ιδιαίτερα επιβοηθητικά για τον/την εκπαιδευτικό για την αποτελεσματική εκπλήρωση του μαθήματος.

2. Δεύτερη Εφαρμογή: Σημαντικά πρόσωπα της Ιστορίας

Στην εφαρμογή αυτή είναι προτιμότερο οι μαθητές να εργάζονται ομαδικά, καθώς μέσω του διαλόγου με τους συνομηλίκους τους ανταλλάσσονται σημαντικές πληροφορίες και η γνώση αποκτάται με μεγαλύτερη ευκολία. Στόχος της δραστηριότητας είναι να ταιριάζουν τα πρόσωπα με τα ονόματα αυτών των οποίων ο ρόλος ήταν καθοριστικός σε συγκεκριμένη ιστορική περίοδο. Αφού ολοκληρωθεί η σύνδεση, οι ομάδες ελέγχουν τις απαντήσεις τους μέσω του



κουμπιού "Έλεγχος" στην κάτω αριστερή γωνία. Οι εικόνες με πράσινο περίγραμμα υποδηλώνουν σωστές απαντήσεις, ενώ εκείνες με κόκκινο είναι λανθασμένες. Μετά τον έλεγχο εμφανίζεται η συνολική βαθμολογία της προσπάθειας των μαθητών.

Η δραστηριότητα αυτή μπορεί να υλοποιηθεί κατά τη χρονική περίοδο που τα παιδιά μαθαίνουν για τους ήρωες της ιστορίας. Οι ομάδες θα μπορούσαν να αναζητήσουν πληροφορίες για μια προσωπικότητα που εμφανίζεται στη δραστηριότητα και, στη συνέχεια, να παρουσιάσουν το υλικό που θα βρουν στην ολομέλεια της τάξης. Επίσης η εφαρμογή αυτή μπορεί εύκολα να χρησιμοποιηθεί στο τέλος του μαθήματος ως επαναληπτική άσκηση.

3. Τρίτη Εφαρμογή: Κρεμάλα Λέξεων μέσα από εικόνες.

Η τρίτη εφαρμογή βασίζεται στο παραδοσιακό παιχνίδι της κρεμάλας αλλά σε εξελιγμένη μορφή. Συγκεκριμένα, οι μαθητές, είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες, μελετούν μια εικόνα και προσπαθούν να μαντέψουν ποιο ιστορικό γεγονός αναπαριστά η εικόνα αυτή επιλέγοντας τα γράμματα της λέξης. Στην οθόνη τους εμφανίζεται ένα λουλούδι, του οποίου τα πέταλα αναπαριστούν τις διαθέσιμες ευκαιρίες των μαθητών. Με κάθε λανθασμένη απάντηση αφαιρείται ένα πέταλο από το λουλούδι. Εάν τα πέταλα χαθούν και ο χρήστης της εφαρμογής δεν έχει βρει τη σωστή απάντηση, τότε το παιχνίδι θεωρείται χαμένο.

4. Τέταρτη Εφαρμογή: Χάρτης Πάζλ

Όπως και οι προηγούμενες δραστηριότητες, και η τέταρτη μπορεί να εφαρμοστεί τόσο σε ομαδικό όσο και σε ατομικό πλαίσιο. Οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν ένα παζλ με τον χάρτη του Ευξείνου Πόντου. Η ομάδα ή το παιδί που θα το λύσει στον συντομότερο δυνατό χρόνο αναδεικνύεται νικητής. Στην μπάρα της εφαρμογής υπάρχουν εργαλεία που επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να προσαρμόσει το επίπεδο δυσκολίας της δραστηριότητας. Συγκεκριμένα διατίθενται α) η επιλογή εμφάνισης της εικόνας, που βοηθά στην προβολή της τελικής μορφής του χάρτη, β) η λειτουργία "Ghost" για την προβολή της σκιάς του παζλ, ώστε να διευκολυνθεί η επίλυσή του, και γ) η διαμόρφωση της διάταξης των κομματιών του παζλ, είτε παραταγμένα το ένα δίπλα στο άλλο είτε



ανακατεμένα. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα επιλογής του χρώματος του φόντου, η επιλογή επανεκκίνησης του παιχνιδιού, καθώς και η προσαρμογή των ρυθμίσεων της δραστηριότητας σύμφωνα με τις επιθυμίες του χρήστη.

5. Πέμπτη Εφαρμογή : Βίντεο με ερωτήσεις

Στη εφαρμογή αυτή τα παιδιά παρακολουθούν ένα οπτικοακουστικό υλικό (το ντοκιμαντέρ «Στα χνάρια των Αργοναυτών») και κατά τη διάρκεια της προβολής γίνονται παύσεις. Σε αυτές τις παύσεις, εμφανίζεται είτε μια πρόσθετη πληροφορία είτε μια ερώτηση. Ανάλογα με τις απαντήσεις των μαθητών, η ένδειξη του σημείου παύσης στη μπάρα του βίντεο αλλάζει χρώμα: πράσινο για σωστή απάντηση και κόκκινο για λανθασμένη. Αν παραμένει γκρι, σημαίνει ότι είτε δεν έχει καταχωριστεί απάντηση είτε πρόκειται για ερώτηση ανοιχτού τύπου.

Κατά τις παύσεις προσφέρονται τρεις επιλογές: α) η επιλογή "rewatch" για επανάληψη των προηγούμενων σκηνών, β) η επιλογή "skip" για παράλειψη της ερώτησης και γ) η επιλογή "submit" για υποβολή της απάντησης και συνέχιση της προβολής.

6. Έκτη Εφαρμογή: Au lieu de memoire Τα μέρη όπου η μνήμη αποκρυσταλλώνεται και αποκαλύπτεται

Οι μαθητές/τριες καλούνται να συνδέσουν τα εικονιζόμενα μέρη, τα οποία σχετίζονται με την πατρογονική εστία των προσφύγων, με την ονομασία τους. Στα παιδιά παρουσιάζονται ομώνυμοι ναοί και εκκλησίες στην Ελλάδα, οι οποίοι αντιστοιχούν σε αυτούς του Ευξείνου Πόντου. Στο σημείο αυτό μπορεί να γίνει μια ουσιαστική συζήτηση στην τάξη για να τονιστεί η επιθυμία των προσφύγων να δημιουργήσουν κάτι που να τους θυμίζει τις ρίζες τους. Τέτοια έργα φανερώνουν την επιθυμία για ζωή και την ανάγκη διατήρησης της μνήμης.

7. Έβδομη Εφαρμογή: Χρονογραμμή

Τα παιδιά, είτε σε ομάδες είτε ατομικά, καλούνται να δημιουργήσουν τη χρονογραμμή που έχουν μπροστά τους. Τα γεγονότα παρουσιάζονται σε οπτική μορφή (φωτογραφίες), και τα παιδιά πρέπει να τοποθετήσουν κάθε γεγονός στο σωστό χρονικό σημείο. Η τοποθέτηση γίνεται είτε σύροντας τις εικόνες με το



ποντίκι στη σωστή θέση είτε εισάγοντας τη χρονολογία που αντιστοιχεί στο κάθε γεγονός. Αν τα παιδιά δεν καταλάβουν σε ποιο ιστορικό γεγονός γίνεται αναφορά, μπορούν να πατήσουν στην εικόνα, για να τη μεγεθύνουν και να παρατηρήσουν περισσότερες λεπτομέρειες. Εναλλακτικά μπορούν να περάσουν τον κέρσορα πάνω από την ένδειξη "i" (info) της εικόνας, για να εμφανιστεί ένα σύντομο κείμενο περιγραφής του γεγονότος. Ο έλεγχος των απαντήσεων εμφανίζεται, όταν πατηθεί το μπλε κουμπί της δραστηριότητας στην κάτω δεξιά γωνία. Οι εικόνες που περιβάλλονται από πράσινο πλαίσιο είναι τοποθετημένες σωστά στη χρονογραμμή, ενώ οι εικόνες με κόκκινο πλαίσιο έχουν τοποθετηθεί λανθασμένα.

8. Όγδοη Εφαρμογή: Οπτικοακουστικό υλικό και ερωτήσεις κλειστού τύπου (Μετακινήσεις και ανταλλαγές πληθυσμών από και προς την ελληνική χερσόνησο, προσφυγικά ρεύματα)

Στη δραστηριότητα αυτή οι χρήστες έρχονται αντιμέτωποι με το δύσκολο θέμα της προσφυγιάς. Μέσα από ένα βίντεο παρακολουθούν στιγμιότυπα που απεικονίζουν την τραγική πραγματικότητα των προσφύγων, οι οποίοι ξεριζώθηκαν από την πατρίδα τους και έφτασαν στην Ελλάδα. Οι εικόνες παρουσιάζουν τις συνθήκες διαβίωσης κάτω από αντίξοες καιρικές συνθήκες. Με τη χρήση του δεξιού βέλους στην κάτω δεξιά γωνία της εφαρμογής, εμφανίζονται ερωτήσεις κλειστού τύπου (Σωστό/Λάθος) για την καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου. Στο τέλος της άσκησης παρουσιάζεται η απόδοση του χρήστη είτε ως αριθμός σωστών απαντήσεων είτε ως ποσοστό επιτυχίας.

9. Ένατη Εφαρμογή: Νεότουρκοι

Η ένατη δραστηριότητα επικεντρώνεται σε ένα σημαντικό ιστορικό κεφάλαιο της Μικρασιατικής Καταστροφής, συγκεκριμένα στο Κίνημα των Νεοτούρκων. Οι μαθητές, έχοντας ενημερωθεί από τον/την εκπαιδευτικό τους για το Κίνημα των Νεοτούρκων, που ξεκίνησε στη Θεσσαλονίκη το 1908, καλούνται να παρατηρήσουν προσεκτικά τις εικόνες που παρουσιάζονται. Οι εικόνες περιλαμβάνουν εξώφυλλα εφημερίδων της εποχής, φωτογραφίες και σκίτσα, και η άσκηση ζητά από τους μαθητές να επιλέξουν αυτά που σχετίζονται με το



κίνημα και τη δράση των Νεοτούρκων. Μετά την επιλογή τους, μπορούν να ελέγξουν τις απαντήσεις πατώντας το κουμπί "Ελεγχος". Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, εμφανίζεται η βαθμολογία του χρήστη, ο οποίος έχει τη δυνατότητα να επαναλάβει την άσκηση, αν επιθυμεί, πατώντας το κουμπί επανάληψης.

10. Δέκατη Εφαρμογή: 360 μοίρες

Η δέκατη δραστηριότητα αποτελεί μια σύνθεση ασκήσεων με ποικίλες δραστηριότητες. Αρχικά ο χρήστης βλέπει έναν χάρτη του Ευξείνου Πόντου, στον οποίο υπάρχουν τρεις σημάνσεις. Η πρώτη αφορά την εκπαίδευση που αναπτύχθηκε στην περιοχή, όπου ιδρύθηκαν σχολεία και εκπαιδευτικά ιδρύματα όπως το Φροντιστήριο της Τραπεζούντας, το Φροντιστήριο της Κρούνας και το Κολλέγιο Ανατόλια.

Επιλέγοντας την ενότητα της Εκπαίδευσης, εμφανίζεται μια εικόνα του Φροντιστηρίου της Τραπεζούντας. Οι μαθητές, με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, μπορούν να λάβουν επιπλέον πληροφορίες για την εικόνα πατώντας την ένδειξη "i" (info) στην κάτω αριστερή γωνία. Σε αυτό το σημείο η ομάδα μαθητών μπορεί να ερευνήσει και να συγκεντρώσει πληροφορίες για το Φροντιστήριο της Τραπεζούντας και να παρουσιάσει τα αποτελέσματα στην τάξη. Δίπλα στην εικόνα του Φροντιστηρίου εμφανίζονται δύο ενδεικτικά απολυτήρια μαθητών. Οι μαθητές παρατηρούν τα δεδομένα των εικόνων και καταλήσουν σε συμπεράσματα για τα γνωστικά αντικείμενα και τη βαθμολογική κλίμακα της εποχής. Επίσης μπορούν να συγκρίνουν την εμφάνιση των εγγράφων με τα σημερινά και, χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους, να σχεδιάσουν ένα δικό τους απολυτήριο, ορίζοντας τα μαθήματα που επιθυμούν να αξιολογούνται, μαζί με τα σχετικά επιχειρήματα. Στο τέλος της ενότητας οι μαθητές επιστρέφουν στην αρχική οθόνη με τις τρεις θεματικές ενότητες πατώντας το βέλος στην πάνω αριστερή γωνία.

Η δεύτερη ενότητα είναι η Οικονομία. Επιλέγοντας αυτήν την ενότητα, ο χρήστης μεταφέρεται σε ένα νέο περιβάλλον, όπου γίνεται αναφορά στα λιμάνια του Ευξείνου Πόντου και την οικονομική ανάπτυξη των κατοίκων. Αντλούνται



πληροφορίες για τα αλιευτικά προϊόντα και τη γαστρονομία της περιοχής. Στη συνέχεια οι μαθητές απαντούν σε δύο ερωτήσεις και επιστρέφουν στην αρχική οθόνη μέσω του βέλους στην πάνω δεξιά γωνία, όπου οδηγούνται στην τελευταία ενότητα, που είναι η Έξοδος, σχετική με την έξοδο των Ελλήνων της Ανατολής από την πατρίδα τους.

Στην ενότητα της Εξόδου ο χρήστης μεταφέρεται σε ένα περιβάλλον 360°, με φόντο τον χάρτη του Πόντου και τις πορείες των προσφύγων προς την Ελλάδα. Σε διάφορα σημεία του χάρτη υπάρχουν διαδραστικά στοιχεία που προσφέρουν είτε ερωτήσεις τύπου κουίζ είτε φωτογραφίες. Με τη βοήθεια των οπτικών μέσω των οποίων μπορεί να ξεκινήσει συζήτηση για τα πρόσωπα, τα μέρη και τις καταστάσεις που απεικονίζονται στις φωτογραφίες.

11. Ενδέκατη εφαρμογή: Αντιστοίχιση

Η ενδέκατη εφαρμογή απαιτεί από τα παιδιά είτε να δουλέψουν μόνοι τους είτε σε ομάδες για να λύσουν μια άσκηση αντιστοίχισης. Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να πραγματοποιηθεί στην τάξη από τον εκπαιδευτικό ή να ανατεθεί ως εξάσκηση για το σπίτι. Η αντιστοίχιση περιλαμβάνει τα εξής εργαλεία-στοιχεία: α) χρονομέτρηση, β) προσμέτρηση πόντων, γ) η δυνατότητα για λάθη, με 4 "ζωές". Για όσα δεδομένα της αντιστοίχισης περιλαμβάνουν οπτικό υλικό, οι χρήστες μπορούν να πατήσουν πάνω σε αυτά, για να δουν τις λεπτομέρειες με καλύτερη ευκρίνεια.

12. Δωδέκατη Εφαρμογή : Αντιστοίχιση

Η δωδέκατη δραστηριότητα δε διαφέρει λειτουργικά από την προηγούμενη, την ενδέκατη, αλλά διαφέρει θεματικά. Η αντιστοίχιση αυτή αφορά προσωπικότητες που σχετίζονται με τη νεότερη ιστορία της καθ' ημάς Ανατολής. Η μόνη διαφορά με την προηγούμενη δραστηριότητα είναι ο αριθμός των ευκαιριών-ζώων που έχει ο χρήστης, καθώς από τέσσερις γίνονται δύο.



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΤΕΧΝΙΚΗ ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ