

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

1. Οι δραστηριότητες που θα σχεδιάσουν και θα παρουσιάσουν οι φοιτητές και οι φοιτήτριες στο πλαίσιο του μαθήματος «Έννοιες Φυσικών Επιστημών Ι» (ΕΦΕ Ι) θα είναι συνδεδεμένες με κάποιον από τους διδακτικούς στόχους (όπως αυτοί περιγράφονται στο file: ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ_14-15).

2. Η κάθε δραστηριότητα, επομένως, θα είναι συνδεδεμένη με κάποια ιδέα/ έννοια των Φυσικών Επιστημών (ΦΕ). Την ιδέα αυτή θα πρέπει να οικοδομήσουν τα παιδιά, στο πλαίσιο της δραστηριότητας.

3. Η δραστηριότητα που θα σχεδιαστεί θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη τις παρακάτω δεσμεύσεις:

A. Η δραστηριότητα θα πρέπει να έχει βασική δομή τέτοια που να προκαλεί τα παιδιά να ασχοληθούν μαζί της (να εμπλακούν). Δραστηριότητες όπου μιλούν οι εκπαιδευτικοί (στην περίπτωση οι φοιτητές), δείχνουν (π.χ. πειράματα) ή ρωτούν, είναι δραστηριότητες που εμπλέκουν κυρίως τους εκπαιδευτικούς και όχι τα παιδιά! Τα παιδιά, όταν εσείς, ως εκπαιδευτικοί, μιλάτε ή δείχνετε, ακούν και βλέπουν. Όλοι οι άνθρωποι ακούν και βλέπουν όσο ζουν και, από ότι φαντάζομαι το ξέρετε από δική σας πείρα, πολλές φορές οι μαθητές προσποιούνται ότι ακούν και βλέπουν ενώ σκέφτονται άλλα πράγματα, πιο ενδιαφέροντα απ' αυτά που τους λέτε!

B. Δραστηριότητες που εμπλέκουν τα παιδιά είναι το παιχνίδι ή κάποια προβληματική κατάσταση. Μόνο που αν δοκιμάσετε να στήσετε μια δραστηριότητα, για παράδειγμα ως προβληματική κατάσταση, θα πρέπει να φροντίσετε το πρόβλημα να είναι πράγματι πρόβλημα των παιδιών και όχι μια «εικονική» κατάσταση με προβλήματα που δεν αφορούν κανένα (π.χ. το πρόβλημα «γιατί έπεσε το βιβλίο;» είναι μάλλον αστείο. Όλα τα παιδιά θα «ξέρουν» ότι το βιβλίο έπεσε επειδή το σπρώξατε ή το αφήσατε να πέσει...).

Γ. Δραστηριότητες με κυρίαρχο εργαλείο το λόγο, που εμπλέκουν τα παιδιά, είναι και οι αφηγήσεις. Οι αφηγήσεις όμως, για να εμπλέξουν τα παιδιά πρέπει να είναι καλά δομημένες: να έχουν ήρωα με τον οποίο θα ταυτιστούν τα παιδιά, να έχουν προβληματική κατάσταση που μέσω της ταύτισης θα γίνει προβληματική κατάσταση των παιδιών κ.ο.κ.

Δ. Με τη συμμετοχή τους στη δραστηριότητα, τα παιδιά θα πρέπει να πετύχουν κάτι (αυτό που θα περιλαμβάνει ο προσωπικός τους στόχος). Και η μάθηση / οικοδόμηση γνώσης που υποδεικνύει ο στόχος θα πρέπει να περιλαμβάνεται στη δραστηριότητα με τέτοιο τρόπο που αν δεν την πραγματοποιήσουν τα παιδιά δεν θα είναι σε θέση να πετύχουν στη δραστηριότητα. Για παράδειγμα, η μάθηση/γνώση θα πρέπει να είναι κάτι που επιτρέπει στον παίχτη να κερδίσει στο παιχνίδι ή στα παιδιά να λύσουν πρακτικά το πρόβλημά τους!

4. Τέλος, θα πρέπει οι φοιτητές να είναι σε θέση να εξηγήσουν γιατί η δραστηριότητα που τελικά θα προτείνουν έχει τα παραπάνω χαρακτηριστικά.