

ΜΟΥΣΕΙΟ ΣΧΟΛΙΚΗΣ ΖΩΗΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ  
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ & ΔΙΑΣΕΣΗΣ ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΥΛΙΚΟΥ

ΒΑΣΙΛΕΥΣΙΑΚΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΕΛΛΑΔΟΣ  
ΕΤΟΣ ΙΔΡΥΣΕΩΣ 1981

maristes

ΛΕΟΝΤΕΙΟΣ ΣΧΟΛΗ  
ΑΘΗΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΙΔΙΥΜΑΤΩΝ  
DEPARTMENT OF TOURISM MANAGEMENT

ΥΠΟ ΤΗΝ ΑΙΓΙΔΑ: ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Παιδείας, Θρησκευμάτων  
και Αθλητισμού

# 9 Πανελλήνιο Συνέδριο

Εκπαίδευση και Πολιτισμός στον 21ο αιώνα



13-14 Απριλίου  
2024

Σενάριο Διδασκαλίας για το γλωσσικό μάθημα στο δημοτικό  
σχολείο με θέμα «Πώς αξιοποιούμε μια ηλεκτρονική  
εγκυκλοπαίδεια;»

Μαριάννα Λεπίδα, m3lepida@gmail.com

# Εισαγωγή

Η ραγδαία τεχνολογική εξέλιξη των τελευταίων χρόνων σχετίζεται με το αίτημα για **εισαγωγή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη**.

Απαραίτητες προϋποθέσεις:

- ύπαρξη κατάλληλου τεχνολογικού εξοπλισμού στα σχολεία,
- επιμόρφωση των εκπαιδευτικών,
- ευελιξία και ανάλογη διαμόρφωση των προγραμμάτων σπουδών των σχολικών μαθημάτων.

# Εγκυκλοπαίδεια

**Ορισμός:** συλλογή άρθρων που παρουσιάζουν με συστηματικό τρόπο πληροφορίες για ένα μεγάλο εύρος θεμάτων, σε αλφαβητική σειρά.

Διάκριση εγκυκλοπαιδειών σε *γραπτές* και *ηλεκτρονικές*.

Ένα παράδειγμα ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας που είναι δωρεάν διαθέσιμη στο διαδίκτυο είναι η **Wikipedia/ Βικιπαίδεια**.

# Τεχνητή Νοημοσύνη

**Τεχνητή Νοημοσύνη:** ραγδαία αναπτυσσόμενος τομέας με εφαρμογές στην εκπαίδευση.

**Αξιοποίηση της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση:** πολύ θετικά αποτελέσματα στους τομείς της εξατομίκευσης της διδασκαλίας, της ακαδημαϊκής επιτυχίας των μαθητών/τριών και της αποτελεσματικότητας των εκπαιδευτικών.

**Προκλήσεις:** θέσπιση ενός πλαισίου αρχών αξιοποίησης της Τεχνητής Νοημοσύνης στην εκπαίδευση – συνεργασία των κρατών μεταξύ τους για διαμόρφωση εθνικών πολιτικών.

# Ταυτότητα του σεναρίου διδασκαλίας

**Τίτλος:** «Πώς αξιοποιούμε μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια;»

**Τάξη:** Β' Δημοτικού

**Μάθημα:** Γλώσσα - Ενότητα 24: Να σου πω τι έμαθα, Μελέτη Περιβάλλοντος - Ενότητα: Τα Ζώα

**Απαιτούμενος χρόνος:** 3 διδακτικές ώρες (περίπου 135 λεπτά)

# Στόχοι του σεναρίου διδασκαλίας

Βασική επιδίωξη του παρόντος διδακτικού σεναρίου είναι να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με την **ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια** και να αναγνωρίσουν τη χρησιμότητά της στην αναζήτηση πληροφοριών για όρους και θέματα που μας ενδιαφέρουν.

# Στόχοι του σεναρίου διδασκαλίας

## Επίπεδο Γνώσεων:

- να κατανοούν την έννοια της εγκυκλοπαίδειας και τις διαφορές μεταξύ έντυπης και ηλεκτρονικής μορφής.
- να γνωρίζουν πώς να αναζητούν πληροφορίες στην ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια Βικιπαίδεια μέσω διαδικτύου.

# Στόχοι του σεναρίου διδασκαλίας

## Επίπεδο Δεξιοτήτων:

- να αναπτύξουν δεξιότητες εύρεσης πληροφοριών με τη χρήση της μηχανής αναζήτησης **Google**.
- να εξασκηθούν στη χρήση της εννοιολογικής χαρτογράφησης μέσω του εργαλείου **Mindmeister**.
- να εξασκηθούν στη χρήση δύο εργαλείων *Τεχνητής Νοημοσύνης*, του **Chat Gpt** για την υποβολή ερωτημάτων σε σχέση με ένα θέμα και του **Bing Image Creator** για την εισαγωγή δεδομένων και τη δημιουργία εικόνων.



# Στόχοι του σεναρίου διδασκαλίας

## Επίπεδο Στάσεων:

- να καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον και την περιέργεια για την αναζήτηση πληροφοριών.
- να κατανοήσουν τη σημασία της συνεργασίας και της ανταλλαγής ιδεών σε ομάδες.
- να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη κατά την επιλογή και αξιολόγηση πληροφοριών από το διαδίκτυο.

# Μέθοδος

Αξιοποιείται η *καθοδηγούμενη διερεύνηση/ανακάλυψη*. Τα παιδιά συνεργάζονται και ερευνούν το θέμα. Ο ρόλος του/της εκπαιδευτικού είναι υποστηρικτικός και καθοδηγητικός.

Στοιχεία της *παραδοσιακής/δασκαλοκεντρικής παρέμβασης* κυρίως κατά την εργασία στην ολομέλεια της τάξης. Στοιχεία της *ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας* κατά την εργασία σε ομάδες.

Διδακτικό υλικό: *Φύλλο εργασίας*

# Πορεία υλοποίησης

1. Δραστηριότητα αποτίμησης της προϋπάρχουσας γνώσης και ανίχνευσης των γνωστικών αναπαραστάσεων (διάρκεια: 30 λεπτά περίπου)

- Συζήτηση στην τάξη σχετικά με το τι είναι μια **εγκυκλοπαίδεια**.
- Αξιοποίηση του εργαλείου *Mindmeister* για την καταγραφή των αρχικών ιδεών και τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη σχετικά με τον όρο εγκυκλοπαίδεια.
- Αξιοποίηση του *Chat Gpt* για τη διερεύνηση του όρου εγκυκλοπαίδεια και εισαγωγή του όρου **ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια**. Συζήτηση για τη *Wikipedia/Βικιπαίδεια*.

# Παράδειγμα εννοιολογικού χάρτη για τον όρο εγκυκλοπαίδεια στο Mindmeister





**You**

Τι είναι η εγκυκλοπαίδεια;



**ChatGPT**

Η εγκυκλοπαίδεια είναι ένα σύνολο γνώσεων και πληροφοριών που οργανώνονται και παρουσιάζονται σε μια συστηματική και συνολική μορφή. Συνήθως περιλαμβάνει άρθρα ή κείμενα που καλύπτουν διάφορα θέματα, όπως ιστορία, επιστήμες, τέχνες, κοινωνικές επιστήμες και πολιτική. Ο σκοπός της εγκυκλοπαίδειας είναι να παρέχει στον αναγνώστη ολοκληρωμένη και αξιόπιστη πληροφόρηση για ένα ευρύ φάσμα θεμάτων. Συνήθως κυκλοφορούν σε έντυπη ή ηλεκτρονική μορφή.

## Παραδείγματα απαντήσεων του Chat Gpt σχετικά με τους όρους εγκυκλοπαίδεια και ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια



**You**

Υπάρχει κάποιο παράδειγμα ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας;



**ChatGPT**

Ναι, ένα παράδειγμα μιας ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας είναι η Wikipedia. Η Wikipedia είναι μια διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια που διατίθεται δωρεάν στο διαδίκτυο και παρέχει εκατομμύρια άρθρα σε πολλές διαφορετικές γλώσσες, καλύπτοντας μια ευρεία γκάμα θεμάτων. Οι χρήστες μπορούν να συνεισφέρουν στην επεξεργασία και ενημέρωση των πληροφοριών της Wikipedia, κάτι που κάνει το περιεχόμενό της να είναι συνεχώς ανανεούμενο και επεκτεινόμενο. Άλλα παραδείγματα ηλεκτρονικών εγκυκλοπαιδειών περιλαμβάνουν την Encyclopædia Britannica Online, την Encarta (που δεν υπάρχει πλέον), την Εθνική Εγκυκλοπαίδεια της Κίνας και πολλές άλλες.



# Πορεία υλοποίησης

## 2. Δραστηριότητα διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου (διάρκεια: 30 λεπτά περίπου)

- Σταδιακή εξοικείωση με τα μέρη και τα χαρακτηριστικά της ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας *Βικιπαίδεια*.
- Αναζήτηση του όρου **λύκος** στη Βικιπαίδεια. Εστίαση στο λήμμα **γκρίζος λύκος**.
- Διαχείριση του όγκου των πληροφοριών που δίνονται για τον λύκο - Εστίαση στο πεδίο που μας ενδιαφέρει περισσότερο.
- Αξιοποίηση του *Bing Image Creator* για τη δημιουργία της εικόνας ενός γκρίζου λύκου.

Από τις 21 Μαρτίου έως τις 31

Συνεισφ...

Περιεχόμενα [απόκρυψη]

Αρχή

Διευκρίνιση ορολογίας

Γενικά

Ονοματολογία

> Συστηματική ταξινόμηση

Φυλογενετική συγγένεια με τον σκύλο

> Υβρίδια

Γεωγραφική εξάπλωση

Βιότοπος

Λύκος

- Γκρίζος λύκος  
είδος θηλαστικού
- Λύκος (μυθολογία)
- Λύκος (αστερισμός)  
αστερισμός
- Λύκος (αποσαφήνιση)  
σελίδα αποσαφήνισης εγχειρημάτων Wikimedia
- Λύκος ο Θεσσαλός
- Λύκος (ποταμός Κωνσταντινούπολης)  
ποταμός ο οποίος διερχόταν μέσα από τη βυζαντινή Κ...
- Θυλακίνος
- Λύκος της Αθήνας  
μυθικός Αθηναίος πρίγκηπας
- Λύκος των Νήσων Φώκλαντ

Αναζήτηση

Δημιουργία λογαριασμού Σύνδεση

κώρες της [κλείσιμο]

SPRING

189 γλώσσες

Επεξεργασία Επεξεργασία κώδικα Προβολή ιστορικού Εργαλεία

Copilot Designer

γκρίζος λύκος, μακρινή φωτογραφία, μήκος σώματος 160 εκατοστά, βάρος 40 κιλά, τρώει θήραμα

Explore ideas Creations

**Πάνω Αριστερά:** Τα αποτελέσματα αναζήτησης του όρου λύκος στη Βικιπαίδεια

**Κάτω δεξιά:** Δημιουργία εικόνων σχετικά με τον όρο γκρίζος λύκος στο Bing Image Creator



# Πορεία υλοποίησης

## 3. Δραστηριότητα εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου (διάρκεια: 30 λεπτά περίπου)

- Ομαδική εργασία - Συζήτηση στις ομάδες και επιλογή του όρου που θα ήθελε να ψάξει στην ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια *Βικιπαίδεια* η κάθε ομάδα.
- Ενασχόληση όλων των ομάδων με είδη ζώων, σε συνδυασμό με τη σχετική ενότητα της Μελέτης Περιβάλλοντος για τα Ζώα.
- Συμπλήρωση του φύλλου εργασίας από τις ομάδες.



# Πορεία υλοποίησης

## 4. Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου (διάρκεια: 25 λεπτά περίπου)

- Τα παιδιά χωρισμένα σε ομάδες παρουσιάζουν στην τάξη τα αποτελέσματα της αναζήτησής τους στην ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια και αναφέρουν τις βασικές πληροφορίες για τον όρο που αναζήτησαν.
- Βασικό κομμάτι της παρουσίασης των παιδιών είναι το να εξηγήσουν γιατί εστίασαν στις συγκεκριμένες πληροφορίες.
- Τα παιδιά αναφέρουν τον όγκο των πληροφοριών που συνάντησαν και τους λόγους για τους οποίους επέλεξαν κάποιες πληροφορίες και απέρριψαν άλλες.

# Πορεία υλοποίησης

## 5. Μεταγνωστική δραστηριότητα (διάρκεια: περίπου 15 λεπτά)

- Αξιολόγηση της εμπέδωσης του τρόπου αξιοποίησης της Βικιπαίδειας, των βημάτων που ακολουθούμε για να αναζητήσουμε πληροφορίες σε αυτή και να επιλέξουμε τις κατάλληλες πληροφορίες κάθε φορά.
- Κουίζ τοποθέτησης προτάσεων στη σωστή σειρά στην εφαρμογή *LearningApps*.
- Για τη συμπλήρωση του κουίζ τα παιδιά δουλεύουν ομαδικά.

# Στιγμιότυπο οθόνης από το κουίζ στην εφαρμογή LearningApps

Πώς αξιοποιούμε μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια;

2023-06-07



1

Βλέπουμε τις προτάσεις αναζήτησης και επιλέγουμε τη λέξη που ταιριάζει σε αυτό που ψάχνουμε.

2

Διαβάζουμε το κείμενο, β

πληροφορίες που μας

3

Μπαίνουμε

αφέρει.

4

Αξιοποιούμε τις πλ

το κείμενό μας.

## Άσκηση

Σκεφτείτε ποια βήματα ακολουθούμε όταν αναζητούμε πληροφορίες σε μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια όπως η Wikipedia ή Βικιπαίδεια.

Βάλτε στη σωστή σειρά τις προτάσεις που ακολουθούν!

OK



# Ανάλυση - Συζήτηση

## Αξιολόγηση των μαθητών/τριών:

Τα παιδιά εργάζονται σε ομάδες και καθόλη τη διάρκεια των διδακτικών δραστηριοτήτων αξιολογείται ο τρόπος εργασίας των ομάδων.

Ως προς την ατομική αξιολόγηση, ο/η εκπαιδευτικός παρατηρεί όλες τις ομάδες και τους ρόλους που αναλαμβάνει κάθε παιδί, αλλά δεν αξιολογείται γραπτά ή με ξεχωριστή δραστηριότητα η ατομική συνεισφορά κάθε παιδιού στη διδακτική διαδικασία.

# Ανάλυση - Συζήτηση

## **Αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου:**

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου σε ένα πρώτο επίπεδο γίνεται σε συνεργασία με τα παιδιά, μέσω της δραστηριότητας αξιολόγησης και της μεταγνωστικής δραστηριότητας.

Επιπλέον, συνεχίζεται με μία συζήτηση με τα παιδιά σχετικά με το κατά πόσο τους άρεσε η διαδικασία, κατά πόσο έμαθαν κάτι καινούριο.

# Συμπεράσματα

Το παρόν διδακτικό σενάριο αποτελεί μια προσπάθεια ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη.

Η εισαγωγή στη χρήση της **ηλεκτρονικής εγκυκλοπαίδειας Βικιπαίδεια** ήδη από τη Β' Δημοτικού επιδιώκεται να ενισχύσει τις δεξιότητες των παιδιών στη χρήση σύγχρονων τεχνολογικών εφαρμογών.

Η ενασχόληση με **εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης** έχει ως στόχο να έρθουν τα παιδιά σε μια πρώτη επαφή με τον συγκεκριμένο τομέα και να γνωρίσουν τρόπους δημιουργικής και ορθολογικής αξιοποίησής του.