

Τι, Τι, Τι είναι μέσα στο κουτί;


«Τι,Τι, Τι, Τι είναι μέσα στο κουτί» είναι μια από τις νέες εκπαιδευτικές δράσεις που προσφέρει φέτος το MET σε μαθητές νηπιαγωγείου και Α & Β Δημοτικού.

Μέσα από αυτή τη δράση οι μαθητές μπορούν εύκολα και με διασκεδαστικό τρόπο με το συνδυασμό θεατρικού σκετς, μουσικής και γνώσεων, που παρουσιάζονται σαν παραμύθι, να κατανοήσουν το πώς λειτουργεί ο Η/Υ, ποια η χρησιμότητα των εξαρτημάτων που τον αποτελούν και πώς συνεργάζονται μεταξύ τους. Μέσα από τη δράση αυτή εξηγείται ο χρήσιμος ρόλος που έχει το λειτουργικό σύστημα, η μνήμη Ram, ο σκληρός δίσκος, το cd, το καλώδιο δικτύου, ο τοίχος προστασίας, ο επεξεργαστής, ο ανεμιστήρας καθώς και ο καταστρεπτικός ρόλος ενός ιού.

Η προσέγγιση του Η/Υ επιτυγχάνεται με πολύ έξυπνο και δημιουργικό τρόπο ώστε η λειτουργία του να γίνεται αντιληπτή και στις μικρότερες ηλικίες.

Αφορμή για τη δημιουργία της δράσης αποτέλεσε ένα θεατρικό κείμενο που παρουσιάστηκε σε θεατρικό δρώμενο από τη Β' τάξη του «46ου Δημοτικού Σχολείου Πατρών» με υπεύθυνη Δασκάλα την κυρία Μαρία Γκοτσοπούλου, για τον «Εορτασμό της Διεθνούς Ημέρας Μουσείων 2015». Αποτελεί παραδοτέο του πολιτιστικού προγράμματος Σχολείων Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Αχαΐας στο, «Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας» και στο Πανεπιστήμιο Πατρών, «Οι μαθητές συνομιλούν με τις συλλογές του MET και μαθαίνουν, εμπνέονται, δημιουργούν».

Η κυρία Μαρία Γκοτσοπούλου απαντά στις ερωτήσεις μας.



Στόχοι:
Εξοικείωση των μαθητών με το MET, ένα ψηφιακό είδος Μουσείου.
Κατανόηση της χρησιμότητας και της λειτουργικότητας των εξαρτημάτων του ηλεκτρονικού υπολογιστή.
Παύση ομαδοποίησης.
Ανάπτυξη κριτικής σκέψης.
Γνωριμία με το Μ.Ε.Τ. ως ζωντανού οργανισμού.

Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας
Πανεπιστημίου Πατρών
Εκπαιδευτική Δράση για το Νηπιαγωγείο και την Α' & Β' Δημοτικού
«Τι, τι, τι είναι μέσα στο κουτί;»
Διάρκεια 90 λεπτά

Μουσείο Επιστημών και Τεχνολογίας
Τηλ. 2610 996732, 969972, 969973
Φαξ 2610 969799
Email stmuseum@upatras.gr

1. Γιατί επιλέξατε να ασχοληθείτε με τον Η/Υ;

Επέλεξα τον Η/Υ γιατί είναι μια συσκευή που έχει εισέλθει δυναμικά στη ζωή μας. Τα παιδιά και οι οικογένειές τους τον χρησιμοποιούν για ποικίλες δραστηριότητες και του αφιερώνουν αρκετό χρόνο. Εξάλλου ο τρόπος λειτουργίας του είναι δύσκολο να αποκωδικοποιηθεί από τα παιδιά χωρίς βοήθεια, ενώ το γεγονός ότι αποτελεί και διδακτικό εργαλείο μέσα στην τάξη τον φέρνει πολύ κοντά στην αλληλεπίδρασή μας με τα παιδιά. Αισθάνομαι μεγάλη ικανοποίηση για την αξιοποίησή του ως μέσο εκπαίδευσης γιατί χάρη στο MET εκατοντάδες παιδιά θα το χαρούν και θα βοηθηθούν ώστε να οικοδομήσουν τη δική τους γνώση για το θαυμαστό κόσμο του Η/Υ.



2. Ποιά είναι η σχέση σας με τον υπολογιστή;

Προσπαθώ να διατηρώ μαζί του μια σχέση εργάτη-εργαλείου. Ο καλός εργάτης οφείλει να σέβεται τα εργαλεία του, να γνωρίζει τις δυνατότητές τους και να τα χρησιμοποιεί προς το συμφέρον του ίδιου και της κοινότητας στην οποία ζει. Ωστόσο πρέπει πάντα να θυμάται ότι είναι εργαλεία και να μην τους επιτρέπει να τον απορροφούν σε μια... παράλληλη πραγματικότητα.



3. Από την εμπειρία σας θεωρείται ότι τα παιδιά σήμερα γνωρίζουν πράγματα για το πώς λειτουργεί ο Η/Υ;

Σίγουρα γνωρίζουν πολλά πράγματα τα οποία πρέπει να αξιοποιηθούν μέσα στην τάξη, αλλά, επειδή οι γνώσεις αυτές έχουν αποκτηθεί με τρόπο άτυπο και τυχαίο, ενδέχεται να δημιουργηθούν παρανοήσεις που θα αποτελέσουν γνωστικά εμπόδια. Γι' αυτό οφείλουμε σαν εκπαιδευτικοί να διερευνούμε αυτές τις πρώτες ιδέες των μαθητών, ώστε να κατευθύνουμε ανάλογα τους διδακτικούς μας στόχους.





4. Τα παιδιά σήμερα πιστεύετε ότι κάνουν σωστή χρήση του Η/Υ;

Τα παιδιά σήμερα σε μεγάλο βαθμό ζουν μια δεύτερη ζωή μέσα στον υπολογιστή. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζουν έχουν δημιουργηθεί σύμφωνα με τις αρχές της ψυχολογίας για την κλιμάκωση των επιπέδων δυσκολίας, για την παροχή άμεσης επιβράβευσης, για την ταύτιση με φανταστικούς χαρακτήρες κ.λ.π. Η πρόκληση των καιρών για το γονιό και τον εκπαιδευτικό είναι να δείξουν πόσο συναρπαστική είναι η αληθινή ζωή και πόσο καλύτερη μπορεί να γίνει αν ο υπολογιστής κρατάει τη θέση που του αναλογεί.



5. Πόσο χρονικό διάστημα σας πήρε για την ολοκλήρωσή του παραμυθιού;

Το παραμύθι δημιουργήθηκε μέσα στην αλληλεπίδραση με τους μαθητές μου της Β΄ Δημοτικού. Γραφόταν με τα παιδιά και δοκιμαζόταν από τα παιδιά, άλλαζε ανάλογα με το αισθητήριο της ομάδας, προσαρμοζόταν στα πρόσωπα και ξαναδουλεύονταν. Η δημιουργία του, λοιπόν, κράτησε γύρω στον ένα μήνα.



6. Πώς αισθάνεστε που το παραμύθι σας αξιοποιείται από το MET;

Θεωρώ ότι το MET κάνει πολύ αξιόλογη δουλειά στη δημιουργία βιωματικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων και νομίζω ότι για τα δεδομένα της πόλης μας υπήρξε πρωτοπόρο στον τομέα αυτό. Η αλληλεπίδραση της τάξης μου με το MET κατά τη διάρκεια της περσινής χρονιάς μου επέτρεψε να εμπνευστώ από το πνεύμα της προσέγγισής του στην τεχνολογία και το παραμύθι που προέκυψε δεν θα μπορούσε παρά να ενέπνευσε.



Αλεξάνδρα Κοκκίνου-Μαρία Κακαβά

