

Η αίθουσα διαδραστικής μάθησης

του 4^{ου} Γενικού Λυκείου Δράμας.

Σπύρος Κιουλάνης (PhD, Med)

Διευθυντής 4^{ου} Γενικού Λυκείου Δράμας.

Η αίθουσα διαδραστικής μάθησης του 4ου Γενικού Λυκείου Δράμας έχει στόχο να επηρεάσει τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες του σχολείου με ποικίλους και εναλλακτικούς τρόπους:

-

Με το να κρατά αμείωτη την προσοχή των μαθητών στο μάθημα, προωθώντας τον ενθουσιασμό για μάθηση.

-

Παρέχοντας περισσότερες ευκαιρίες για συμμετοχή, συνεργασία και ανάπτυξη των προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων των μαθητών.

-

Με την ανάληψη πρωτοβουλιών και την εφαρμογή καινοτομιών.

Η γενική εκδοχή θέλει τη διαδραστικότητα να αποτελεί την «αμοιβαία ανταλλαγή» δράσης μεταξύ ανθρώπων ή μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων ή καταστάσεων. Ο

διαδραστικός πίνακας (interactive whiteboard) προωθεί τη συνεργατική μάθηση, παρουσιάζει κάθε εκπαιδευτική πηγή με ένα ιδιαίτερα ελκυστικό τρόπο και καθιστά τη διαδικασία της μάθησης ενδιαφέρουσα τόσο για τους μαθητές, όσο και για τους εκπαιδευτικούς.

Τα βασικά σημεία καινοτομίας στον τρόπο διδασκαλίας που προσφέρει η χρήση του διαδραστικού πίνακα σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας είναι ότι παρέχει τη δυνατότητα συμμετοχής σε όλη την τάξη τη στιγμή που ο εκπαιδευτικός δρα ως συνεργάτης των μαθητών κατευθύνοντας τη διαδικασία της μάθησης. Σε περιπτώσεις μάλιστα δραστηριοτήτων με περισσότερες από μια προσεγγίσεις, ευνοείται ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες με αποτέλεσμα να προωθείται η ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Ο διαδραστικός πίνακας μπορεί να υποστηρίξει βασικές στρατηγικές για διαδραστική ομαδοσυνεργατική μάθηση. Αποτελεί ένα μοναδικό τρόπο εστίασης της τάξης σε συζητήσεις και ενεργοποίησης της διερευνητικής μάθησης.. Στα πλαίσια, αυτά και με την κατάλληλη διάταξη των θρανίων ευνοεί διάφορες μορφές συζήτησης στην τάξη, όπως η συζήτηση σε διάταξη δύο κύκλων κ.λ.π. Η τάση αυτή μπορεί να επιτευχθεί και να ενισχυθεί:

- με τη χρήση και το σχολιασμό εικόνων και κειμένων σαν ερέθισμα για τη συζήτηση,
- παρακινώντας τους μαθητές με τη βοήθεια του καταγισμού ιδεών,
- με δραστηριότητες τύπου drag-and-drop,
- μέσω της συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων (problem based learning),
- με εργασία σε ομάδες (π.χ. μέθοδος χιονοστιβάδα), κ.λ.π.

Είναι γεγονός ότι η συμμετοχή του μαθητή είναι πολύ σημαντική για τη μάθηση και όπως φαίνεται ο διαδραστικός πίνακας αποτελεί ένα μέσο για την επίτευξη αυτής της συμμετοχής.

Λέγεται ότι το μόνο, ίσως, όριο στην πρωτοτυπία της χρήσης του διαδραστικού πίνακα, είναι τα όρια της φαντασίας των εκπαιδευτικών και των μαθητών που τον χρησιμοποιούν. Υπό την έννοια αυτή η αίθουσα διαδραστικής μάθησης αποτελεί και ένα χώρο ενίσχυσης της παιδαγωγικής κατάρτισης και της διδακτικής αποτελεσματικότητας των εκπαιδευτικών του 4ου Γενικού Λυκείου Δράμας, καθώς παρέχει σ' αυτούς τη δυνατότητα εφαρμογής της ενδοσχολικής επιμόρφωσης.

Η ενδοσχολική επιμόρφωση απευθύνεται στο διδακτικό προσωπικό του σχολείου έχοντας ως βασικό στόχο να καλύψει τις επιμορφωτικές, εκπαιδευτικές και παιδαγωγικές

αναζητήσεις των εκπαιδευτικών. Οι επιμορφωτικές δραστηριότητες πραγματοποιούνται με πρωτοβουλία του ίδιου του σχολείου, ενώ τα θέματα των επιμορφωτικών σεμιναρίων προκύπτουν από την ανίχνευση των επιμορφωτικών αναγκών των εκπαιδευτικών σε συνάρτηση με τους στόχους και τις προτεραιότητες του σχολείου. Το πρώτο επιμορφωτικό σεμινάριο - πρακτική άσκηση με θέμα: «Η χρήση του διαδραστικού πίνακα στην εκπαιδευτική διαδικασία» συνδυάζεται με τη λειτουργία της αίθουσας διαδραστικής μάθησης και έχει ως στόχο την εξάσκηση των εκπαιδευτικών του σχολείου στη χρήση του διαδραστικού πίνακα.