

# ΑΠΟ ΤΟΝ ΜΑΥΡΟΠΙΝΑΚΑ ΣΤΙΣ ΕΥΡΥΖΩΝΙΚΕΣ ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΕΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

Προκλήσεις και ευκαιρίες για τους εκπαιδευτικούς στα απομακρυσμένα σχολεία

## ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΤΟΥ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

14-16 Οκτωβρίου 2005

Αργυρούπολη

Δικτυακός τόπος συνεδρίου  
<http://www.eeep.gr/synedrio/2>

ISBN έκδοσης σε CD-ROM: 960-88368-6-7

Επιμέλεια: Φώτης Γούσιας

## **Σχεδιασμός και υλοποίηση εκπαιδευτικών σεναρίων με χρήση διερευνητικού λογισμικού. Μια διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας της τοπικής ιστορίας και γεωγραφίας μέσω της ενότητας «ο τόπος μας» για μαθητές Ε/ΣΤ΄ δημοτικού**

*Αρβανίτης Νικόλαος, 1<sup>ου</sup> Δημ. Σχολ. Αλιβερίου*

### **Λέξεις - Κλειδιά:**

Εκπαιδευτικό σενάριο, διερευνητικό λογισμικό, μικρόκοσμοι, Αβάκιο, υπολογιστικά εργαλεία, διαθεματική προσέγγιση

### **Περίληψη**

Η εισήγηση αυτή αναφέρεται στο σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού σεναρίου (ενός συνόλου δραστηριοτήτων και διδακτικών / μαθησιακών διαδικασιών στο επίπεδο της σχολικής τάξης), το οποίο περιγράφει τη χρήση της υπολογιστικής τεχνολογίας στο σύνολό της μέσα στη σχολική πραγματικότητα. Το σενάριο αυτό έχει ως αντικείμενο τη διαθεματική προσέγγιση της έννοιας «ο τόπος μας», μέσα από την ιστορία, τη γεωγραφία και την τέχνη και προορίζεται για μαθητές Ε/ΣΤ΄ δημοτικού.

Η περιγραφή των δραστηριοτήτων του σεναρίου αποτελεί μια εκ βαθέων διείσδυση στη διδακτική πρακτική. Περιλαμβάνει αρχικά το σχεδιασμό των εργαλείων και των δραστηριοτήτων που είναι βασισμένες σε έναν μικρόκοσμο (μια σύνθεση ψηφίδων) του λογισμικού *Αβάκιο E-Slate* (<http://e-slate.cti.gr>), με παράλληλη χρήση λογισμικού περιήγησης στο διαδίκτυο, κειμενογράφου και λογισμικού παρουσιάσεων. Περιγράφονται οι παιδαγωγικοί, πολιτισμικοί και κοινωνιολογικοί στόχοι της ενότητας, οι ειδικότεροι στόχοι κατά γνωστική περιοχή (μάθημα) καθώς και ο συγκεκριμένος ρόλος των τεχνολογικών εργαλείων στο μαθησιακό περιβάλλον.

Στη συνέχεια το σενάριο αναλύει τη μέθοδο και τη στρατηγική, σύμφωνα με τις οποίες προτείνεται να εφαρμοστεί το σύνολο των σχεδιασμένων δραστηριοτήτων στην τάξη, καθώς και τους προτεινόμενους ρόλους που καλούνται να διαδραματίσουν οι συμμετέχοντες (δάσκαλοι και μαθητές), αλλά και τη δομή της συνεργασίας μεταξύ των μαθητικών ομάδων. Το σενάριο είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει παρέμβαση και αλλαγή από μέρους του δασκάλου προκειμένου να επιτυγχάνεται η όσο το δυνατόν πιο δημιουργική του αξιοποίηση.

Ο σχεδιασμός του σεναρίου λαμβάνει υπόψη την πολυπλοκότητα της παιδαγωγικής, διδακτικής και γνωστικής προσέγγισης της διδασκόμενης ενότητας «ο τόπος μας» μέσω της χρήσης της συγκεκριμένης υπολογιστικής τεχνολογίας σε αυτό που διεθνώς αποδίδεται με τον όρο «ολοκληρωμένη προσέγγιση». Η υπολογιστική τεχνολογία θεωρείται δηλαδή όχι ως αντικείμενο ενσωμάτωσης στη διαδικασία της διδασκαλίας, αλλά ως μέσο που συμβάλλει αποφασιστικά στο μετασχηματισμό της, ως ένα πολύτιμο, δυναμικό εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον ίδιο το μαθητή, παρέχοντάς του τη δυνατότητα να ξεφύγει από το σημερινό παθητικό ρόλο

-αυτόν του καταναλωτή πληροφοριών- και να περάσει σε έναν πιο ενεργητικό ρόλο  
- αυτόν του δημιουργού. Μέσα σε αυτά τα πλαίσια επιτυγχάνεται:

- Η ελεύθερη εξερεύνηση από τους μαθητές ενός περιβάλλοντος διερευνητικής μάθησης
- Η δυνατότητα να κατασκευάσουν οι μαθητές πρωτότυπα, μοναδικά δημιουργήματα με προσωπικό ενδιαφέρον
- Η έμφαση όχι μόνο στο αποτέλεσμα αλλά κυρίως στη διαδικασία που επιτρέπει στο μαθητή να δοκιμάζει, να εκμεταλλεύεται το λάθος του και να οδηγείται στην αποενοχοποίησή του.

Κυρίαρχο στοιχείο του υπολογιστικού εργαλείου, που αξιοποιεί το σενάριο αυτό, είναι ένας μικρόκοσμος ανοικτής αρχιτεκτονικής, που επιτρέπει την οργάνωση, αναζήτηση, ανάλυση και συσχετισμό των πληροφοριών μέσω των ψηφίδων του, την παρουσίασή τους με ποικίλους τρόπους (διαγράμματα Venn, ιστογράμματα), την υποστήριξη συνεργατικής εργασίας και την έκφραση μέσω πολλαπλών τρόπων (direct manipulation, συμβολική και γραπτή έκφραση)

Γίνεται αναλυτική περιγραφή των διαφόρων γνωστικών περιοχών (ιστορία, γεωγραφία, τέχνη) και των διαφορετικής φύσης παραγόντων (προσωπική εμπειρία και γνώση, διηγήσεις μεγαλύτερων, πληροφορίες από έντυπες και άλλες πηγές) που συντελούν στην εκμάθηση και διδασκαλία της διδακτικής ενότητας και την ανάγκη συνέργειας μεταξύ τους. Τα πληροφοριακά δεδομένα του σεναρίου έχουν ταξινομηθεί σε επιμέρους κατηγορίες (Ιστορικά μνημεία, Πόλεις/ χωριά, Γεωγραφία, Πρόσωπα, Οικονομία, Ιστορικά γεγονότα), ανοικτές στην προσθήκη και την τροποποίηση των πληροφοριών, και μέσω της διασύνδεσης των ψηφίδων του μικρόκοσμου επιτυγχάνεται ο συσχετισμός και η ανάλυσή τους.

Το σενάριο λαμβάνει υπόψη του επίσης την ενδεχόμενη περιορισμένη γνώση των δασκάλων και των μαθητών στη δημιουργία και χρήση ανάλογων τεχνολογικών εργαλείων, προτείνοντας τρόπους υπέρβασής τους.

Περιλαμβάνει επίσης αντιπροσωπευτικά δείγματα εφαρμογής του στην τάξη και συνολικά ανταποκρίνεται στην καθημερινή σχολική πραγματικότητα (περιγράφοντας τρόπους και διαδικασίες ένταξής του στις δραστηριότητες του Αναλυτικού Προγράμματος), έτσι ώστε να συμβάλλει στην αναβάθμιση της διδακτικής πρακτικής, της εξομάλυνσης των δυσκολιών κατανόησης και της μαθησιακής επικοινωνίας.