

Θεματική ενότητα: Γλώσσα, Σκέψη, Πράξη και Νέες Τεχνολογίες

Η σκέψη και ο λόγος των παιδιών στην αναπαράσταση των μύθων του Αισώπου με τον υπολογιστή

Ιωάννα Μπέλλου, ibellou@sch.gr
Δρ Πληροφορικής στην Εκπαίδευση, Σχ. Σύμβουλος ΠΕ19

1. Εισαγωγή

Η σύνταξη του λόγου, η έκφραση νοημάτων με σαφήνεια και πλούσιο λεξιλόγιο, η ακριβής διατύπωση εννοιών και γενικά ο επιδέξιος χειρισμός του λόγου αποτελεί ένα πρόβλημα για τους μαθητές του Γυμνασίου, το οποίο γίνεται εμφανές σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα.

Μέσα από κάθε μάθημα, παράλληλα με το υπό μελέτη θέμα, επιτυγχάνεται διεύρυνση του λεξιλογίου και βελτίωση της εκφοράς του λόγου από το μαθητή. Όσο αυτό γίνεται χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια και κόπο τόσο βρίσκει μεγαλύτερη αποδοχή εκ μέρους των μαθητών.

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχουν εφαρμογές σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα και αποτελούν μέσο έκφρασης, δημιουργίας και επικοινωνίας. Ως ένας από τους καλύτερους τρόπους παιδαγωγικής αξιοποίησης των ΤΠΕ θεωρούνται τα γνωστικά εργαλεία, που καθιστούν το μαθητή δημιουργό και αναπτύσσουν κριτική και δημιουργική σκέψη, παρέχουν κίνητρα για μάθηση και αποβλέπουν στη μείωση του γνωστικού φόρτου (Μικρόπουλος Τ., 2006). Μεταξύ των πολλαπλών αναπαραστάσεων που διαχειρίζονται (κείμενο, ήχος, εικόνα) είναι και ο γραπτός τρόπος έκφρασης των μαθητών σε ποικίλες εφαρμογές.

Μία ομάδα εφαρμογών αφορά στη διδασκαλία της μητρικής ή των ξένων γλωσσών με τη βοήθεια του υπολογιστή. Μαθητές χειρίζονται κείμενα που βρίσκουν έτοιμα σε εκπαιδευτικά λογισμικά, που τα δημιουργούν οι εκπαιδευτικοί ή ακόμα και οι ίδιοι. Η Τελλίδου (2002) ανέπτυξε μαθησιακές δραστηριότητες σε επεξεργαστή κειμένου για τη διδασκαλία μίας ενότητας της αγγλικής γλώσσας σε 15 μαθητές Δ' τάξης. Οι μαθητές ασχολήθηκαν με γραμματικές ασκήσεις και ανάλυσαν το περιεχόμενο ιστοσελίδων με στόχο την προώθηση του προφορικού λόγου. Τα αποτελέσματα ήταν θετικά, ιδιαίτερα στην ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων. Σε μελέτη σχετική με τη χρήση του παγκόσμιου ιστού, οι μαθητές έδειξαν ομαδικότητα και συνεργασία. Τα θετικά μαθησιακά αποτελέσματα προέκυψαν κυρίως από την αξιοποίηση ρεαλιστικών καταστάσεων, θεμάτων που πραγματευόνταν οι ιστοσελίδες (Τελλίδου Δ., 2004).

Μία άλλη προσέγγιση στο ζήτημα της γλώσσας και έκφρασης των μαθητών είναι η αξιοποίηση της ασύγχρονης ή σύγχρονης ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Έλληνες μαθητές, επικοινωνώντας αποκλειστικά στα Αγγλικά με συμμαθητές τους από άλλες χώρες, βελτίωσαν το γραπτό και προφορικό τους λόγο και ανέπτυξαν πολιτισμική συνείδηση (Βλάχος Κ. κ.ά., 2004). Ο Βλάχος και οι συνεργάτες του αναφέρουν επίσης θετικά αποτελέσματα από την αξιοποίηση ενός πληροφορικού περιβάλλοντος που ανέπτυξαν για τη δημιουργία κειμένων από μαθητές (2004). Ο Wenli και οι συνεργάτες του (2006) χρησιμοποίησαν δικτυακές πολυμεσικές εφαρμογές με στόχο την ανάπτυξη γραπτού και προφορικού λόγου. Οι πολλαπλές αναπαραστάσεις συνέβαλαν στην ευκολότερη ανάκληση των ιστοριών από τους μαθητές, οι οποίοι ανέπτυξαν τη δημιουργικότητα τους κατά την αναπαραγωγή των ιστοριών. Οι παραπάνω αναφορές δίνουν έμφαση στην ολοκλήρωση μαθησιακών δραστηριοτήτων στον υπολογιστή ή στην έκφραση των μαθητών εκτός αυτού, χωρίς να βρίσκονται οι ίδιοι στη θέση του δημιουργού, εκφραζόμενοι με τον υπολογιστή μέσω ψηφιακού κειμένου.

Ο Οτζάκογλου αναφέρει θετικά αποτελέσματα από τη δημιουργία υπερμεσικής εφαρμογής από μαθητές Γυμνασίου, με κύριο άξονα τη συγγραφή υπερκειμένου και την προσπάθεια έκφρασης των μαθητών μέσω αυτού (2003).

Πέρα από τη γλώσσα, η εικόνα αποτελεί ένα σημαντικό μέσο έκφρασης και συναντάται στην πλειονότητα των εφαρμογών του εκπαιδευτικού λογισμικού. Ο συνδυασμός κειμένου και εικόνας (στατικής ή δυναμικής) αποτελεί ένα ισχυρό μέσο έκφρασης και δημιουργίας των μαθητών, όπως έχει φανεί και από προηγούμενες μελέτες (Μπέλλου Ι., 2006).

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση της έκφρασης μαθητών Γυμνασίου μέσω λόγου και εικόνας, κατά τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών από τους ίδιους με διεπιστημονική προσέγγιση στο μάθημα της Πληροφορικής, συνδυάζοντας τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας, Καλλιτεχνικών και Περιβαλλοντικής Αγωγής.

2. Μεθοδολογία

Ο γενικός στόχος της εργασίας ήταν η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ με τη χρήση γενικών πακέτων λογισμικού, αποφεύγοντας την τεχνοκεντρική προσέγγιση του μαθήματος της Πληροφορικής.

Οι ερευνητικοί άξονες της μελέτης ήταν η διερεύνηση:

- του τρόπου της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, κατά τη σχεδίαση και ανάπτυξη των πολυμεσικών τους εφαρμογών, με επικέντρωση στον τρόπο έκφρασης του λόγου
- των γλωσσικών επιρροών των μαθητών κατά την απόδοση των μύθων
- των τρόπων διατύπωσης του διδάγματος – συμπεράσματος κάθε μύθου
- των διαφορών στη χρήση του λόγου μεταξύ των δυο φύλων.

Η εργασία αναφέρεται σε ένα project που ακολούθησε τη μεθοδολογία της έρευνας δράσης και υλοποιήθηκε από την Γ' τάξη του 8^{ου} Γυμνασίου Ιωαννίνων κατά τη διάρκεια του σχολικού έτους 2006-07. Οι εβδομήντα περίπου μαθητές απέδωσαν στον υπολογιστή, με κινούμενα σχέδια, δεκαέξι από τους μύθους του Αισώπου. Τα έργα τους ήταν αποτέλεσμα ομαδοσυνεργατικής προσπάθειας με διαλογικά πολυμέσα και τα παρουσίασαν στο κοινό σε εκδήλωση που οργάνωσαν στο τέλος της σχολικής χρονιάς.

Η μέθοδος της έρευνας – δράσης επιλέχθηκε για την υλοποίηση, την παρακολούθηση και την αξιολόγηση του project. Αποτελεί μία συνεργατική, συμμετοχική και αυτο-αξιολογική πορεία εργασίας, η οποία αφορά σε καινοτομίες και αλλαγές στη διδακτική πράξη, χωρίς μεταβολές στο σύστημα. Επιπλέον επικεντρώνεται στην επίλυση προβλημάτων, παρέχει ευκαιρίες για την οικοδόμηση της γνώσης και προβλέπει την παρακολούθηση της προόδου των μαθητών και την παροχή ανάδρασης μέσω διορθωτικών πληροφοριών. Ο άξονας για την αξιολόγηση των εργασιών των μαθητών ήταν τα ίδια τα έργα τους. Η πορεία των μαθητών αποτυπωνόταν με την εξέλιξη των έργων τους και γίνονταν οι απαραίτητες παρεμβάσεις, που αφορούσαν σε τεχνικά θέματα και ζητήματα αισθητικής. Η αξιολόγηση των μαθητών βασίσθηκε στην ανάλυση και μελέτη των έργων τους τόσο κατά την εξέλιξή τους, όσο και ως τελικών προϊόντων.

Κατά τη διεξαγωγή του project κάθε ομάδα μαθητών αρχικά επέλεξε το μύθο που ήθελε να αναπαραστήσει, ανάμεσα από ένα σύνολο προτεινόμενων μύθων, οι οποίοι ακολουθούσαν δύο θεματικούς άξονες. Ο πρώτος αφορά στις σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων και ο δεύτερος στις σχέσεις του ανθρώπου με το φυσικό περιβάλλον. Ο πίνακας 1 δείχνει τους τίτλους των μύθων που υλοποίησαν οι μαθητές.

Αρχικά κάθε ομάδα οργάνωσε το θέμα της σε διαδοχικές σκηνές και σχεδίασε τους διαλόγους που συνοδεύουν κάθε σκηνή. Ουσιαστικά οι μαθητές καλούνταν να μετατρέψουν τον αφηγηματικό λόγο των μύθων σε διαλόγους, περιορίζοντας στο ελάχιστο την περιγραφή. Σύμφωνα με το θέμα που είχαν επιλέξει σκεφτόταν και πρότειναν μεταξύ τους πιθανούς διαλόγους για να επενδύσουν κάθε μια από τις διαδοχικές φάσεις που σχεδίαζαν. Η

διαδικασία που ακολουθήθηκε κυρίως ήταν καταγισμός ιδεών, επιλογή, δοκιμή, προσαρμογή, αποδοχή ή απόρριψη, σε κλίμα ενδιαφέροντος και κεφάτης δημιουργικότητας. Όταν οι ομάδες τελείωναν μια ενότητα συνήθως ζητούσαν να παρουσιάσουν την πορεία της εργασίας τους για να πάρουν τη γνώμη των υπολοίπων. Έτσι συνέθεταν τμηματικά την εργασία τους και προχωρούσαν, κατά τη διάρκεια του μεγαλύτερου μέρους της σχολικής χρονιάς.

Πίνακας 1. Οι μύθοι που αναπαράστησαν στον Η/Υ οι μαθητές ανά θεματική ενότητα

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΕΣ ΑΝΘΡΩΠΩΝ	ΣΧΕΣΕΙΣ ΑΝΘΡΩΠΟΥ - ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ
Δυο φίλοι και αρκούδα	Θησαυρός στο αμπέλι
Λαγός και χελώνα	Αχάριστο ελάφι
Αλεπού και κόρακας	Βοριάς και ήλιος
Γάιδaros παρίστανε το λιοντάρι	Καλαμιά και πλάτανος
Άπονος σύντροφος	Προνοητικό αγριογούρουνο
Χελώνα και αετός	Οδοιπόροι και δένδρο
Μυρμήγκι και τζίτζικι	Αλεπού και σταφύλια
Από του λύκου το στόμα	Ήλιος ή βροχή

3. Ευρήματα

Όλοι σχεδόν οι μαθητές ασχολήθηκαν με μεγάλο ενδιαφέρον και ενθουσιασμό σε όλα τα στάδια της εργασίας τους. Κατά τη διάρκεια της εργασίας επισημάνθηκαν στο θέμα του χειρισμού του λόγου τέσσερις διακριτοί τομείς, οι οποίοι προσέλκυσαν την προσοχή για μελέτη. Τα ευρήματα παρουσιάζονται σύμφωνα με αυτούς τους τομείς, οι οποίοι αποτελούν και τους ερευνητικούς άξονες της μελέτης.

3.1 Συνεργασία μεταξύ μαθητών

Οι μαθητές συνεργάστηκαν σε ομάδες των δυο ή τριών ατόμων που συγκρότησαν οι ίδιοι, κρίνοντας ότι θα γινόταν πιο ενδιαφέρουσα η συνεργασία. Σε ελάχιστες περιπτώσεις ανέλαβε κάποιος ένα έργο μόνος, χωρίς να ζητήσει συνεργάτη. Τα μέλη της κάθε ομάδας συμφώνησαν και επέλεξαν το μύθο που ήθελαν. Σε μερικές περιπτώσεις ζήτησαν να αναλάβουν τον ίδιο μύθο πολλές ομάδες ακόμα και από το ίδιο τμήμα της τάξης, φτάνοντας το μέγιστο σε έξι ομάδες για το μύθο ‘Λαγός και χελώνα’.

Πρώτα οι ομάδες ασχολήθηκαν με το τεχνικό μέρος για το ‘ψηφιακό στήσιμο’ των μύθων και στη συνέχεια με τη λεκτική απόδοση του περιεχομένου τους. Το έργο τους ήταν να μεταφέρουν τον αφηγηματικό λόγο σε διαλογικό, να συντάξουν δηλαδή κατάλληλους και πλήρεις διαλόγους και να χρησιμοποιήσουν όσο το δυνατό πιο σύντομες περιγραφές. Οι ομάδες αποφάσιζαν για τον τρόπο που ήθελαν να εκφραστούν, τόσο εικαστικά όσο και γλωσσικά και προσπαθούσαν να κάνουν το γενικό σχεδιασμό και να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα με συζήτηση, παραθέτοντας τις ιδέες τους, υποστηρίζοντας τις απόψεις τους με άμεση υλοποίηση και επίδειξή τους στους άλλους συνεργάτες και στην επιβλέπουσα καθηγήτρια, τροποποιώντας, δοκιμάζοντας πότε ο ένας και πότε ο άλλος συνεργάτης και καταλήγοντας στην πιο βελτιωμένη κοινά αποδεκτή λύση. Σημαντικά προβλήματα εμφανίστηκαν στο χειρισμό της γλώσσας, όπως η διατύπωση και η ορθογραφία. Οι μαθητές και σ’ αυτές τις περιπτώσεις συνομιλούσαν με τους συνεργάτες τους και μετά απηύθυναν ερωτήσεις στους υπόλοιπους συμμαθητές τους για να πάρουν τη γνώμη τους. Δύο δείγματα εργασιών όπου τα παιδιά συνεργάστηκαν για τη διατύπωση και την ορθογραφία φαίνονται στα σχήματα 1 και 2.



Σχήμα 1. Παράδειγμα συνεργασίας από το μύθο ‘η καλαμιά και ο πλάτανος’



Σχήμα 2. Παράδειγμα συνεργασίας από το μύθο ‘ήλιος ή βροχή’

3.2 Γλωσσικές επιρροές

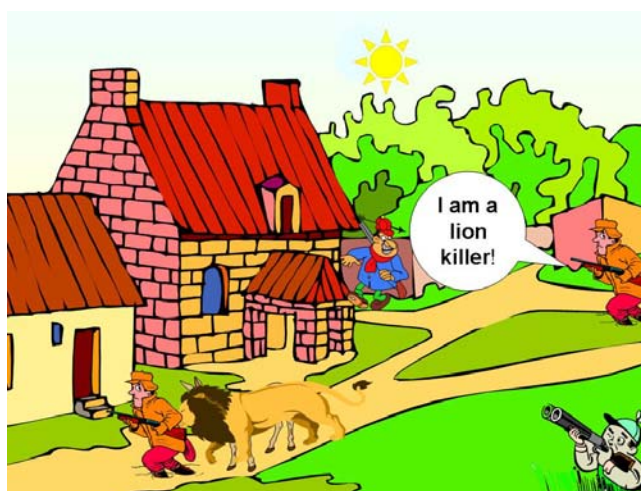
Οι γλωσσικές επιρροές στις οποίες υπόκεινται οι μαθητές γίνονται εμφανείς στο λόγο τους. Εκτός από τις επιδράσεις που δέχεται κάθε παιδί από το κοινωνικό περιβάλλον του, σημαντικές είναι οι επιδράσεις από τα τηλεοπτικά προγράμματα, κυρίως από τα παιδικά κινούμενα σχέδια και τις αγαπημένες τους κινηματογραφικές ταινίες και σειρές. Στις εκφράσεις και στον τρόπο συνομιλίας των χαρακτήρων στους μύθους μεταφέρθηκαν ορισμένες χαρακτηριστικές προτάσεις – ατάκες. Αρκετές φορές οι μαθητές χρησιμοποίησαν φράσεις στην Αγγλική γλώσσα. Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα – φράσεις μαθητών.

- ‘Τρεχάτε καλά μου ποδαράκια!’, από το μύθο ‘Αχάριστο ελάφι’.
- ‘Μας τάλιανε η ζέστη’, από το μύθο ‘Οδοιπόροι και δένδρο’.
- ‘Είσαι νικητής τσα!, είσαι χαμένη σουου!’, από το μύθο ‘Λαγός και χελώνα’.
- ‘I am a lion killer!’, από το μύθο ‘Γάιδaros παρίστανε το λιοντάρι’.
- ‘Πάμε ένα στοίχημα, ήλιε φιλάρα;’, ‘Yeah men, ok.!', από το μύθο ‘Βοριάς και ήλιος’.

Σχετικές οθόνες φαίνονται στα σχήματα 3 – 7.



Σχήμα 3. Δίγλωσσος τίτλος μύθου



Σχήμα 4. Λόγος στα αγγλικά



Σχήμα 5. Διάλογος με ιδιοματική γλώσσα



Σχήμα 6. Επιφώνημα στα αγγλικά



Σχήμα 7. Τίτλοι τέλους στα αγγλικά

3.3 Ολοκλήρωση μύθου

Κάθε μύθος του Αισώπου καταλήγει σε συμπέρασμα. Έτσι συνήθως ο επίλογος αποτελεί ένα δίδαγμα, το οποίο οι μαθητές χρειάζονται πρώτα να αντιληφθούν, πολλές φορές με τη βοήθεια της εκπαιδευτικού, να το αποκρυσταλλώσουν στη σκέψη τους και στη συνέχεια να το διατυπώσουν με δικό τους τρόπο, διαφορετικό και ταιριαστό σε κάθε περίπτωση.

Αξιοσημείωτη ήταν η προσπάθεια που χρειάζονται να καταβάλουν πολλά παιδιά για να αντιληφθούν το δίδαγμα του μύθου που πραγματεύονταν, καθώς επίσης και να καταλήξουν στον τρόπο έκφρασής του. Παραδείγματα αποτελούν οι παρακάτω φράσεις.

- ‘Έτσι κατάλαβαν ότι ο θησαυρός βρίσκεται στα χέρια τους και είναι το αποτέλεσμα της εργασίας!’, από το μύθο ‘Θησαυρός στο αμπέλι’.
- ‘Πόση υπεροψία και αχαριστία δείχνουν όσοι πιστεύουν ότι όλος ο κόσμος είναι δικός τους! Δε μπορούν να καταλάβουν ότι δεν είναι δυνατό να ζήσουν μόνοι τους και ότι είναι απαραίτητη η συνεργασία’, από το μύθο ‘Από του λύκου το στόμα’.
- ‘Η φύση άλλωστε ρυθμίζει μόνη της κατάλληλα τον καιρό, αν δεν παρεμβαίνουν καταστροφικά οι άνθρωποι’, από το μύθο ‘Ηλιος ή βροχή’.
- ‘Αχάριστοι όσοι άνθρωποι δεν μπορούν να εκτιμήσουν τι προσφέρει η φύση!’, από το μύθο ‘Οδοιπόροι και δένδρο’.
- ‘Η αλαζονεία είναι μεγάλη ανοησία’, από το μύθο ‘Η καλαμιά και ο πλάτανος’.

Τα σχήματα 8 – 12 δείχνουν οθόνες μύθων με τα συμπεράσματα – διδάγματά τους.



Σχήμα 8. Από το μύθο 'χελώνα και αητός'



Σχήμα 9. Από το μύθο 'ο γάιδαρος που παρίστανε το λιοντάρι'



Σχήμα 10. Από το μύθο 'οι δυο φίλοι και η αρκούδα'



Σχήμα 11. Από το μύθο ‘ο θησαυρός στο αμπέλι’



Σχήμα 12. Από το μύθο ‘το αχάριστο ελάφι’

3.4 Εκφραστικές διαφορές μεταξύ των δυο φύλων

Διαφορές παρουσιάστηκαν μεταξύ των δυο φύλων στη χρήση του λόγου και στο ύφος της γλώσσας. Ο χαρακτήρας και το ύφος που προσέδωσαν στα έργα τους οι μαθητές προέκυψε ύστερα από συζήτηση και συμφωνία ανάμεσα στα μέλη των ομάδων και ο χειρισμός του λόγου ακολούθησε αυτή την επιλογή. Τα αγόρια στην πλειοψηφία τους έδωσαν χιουμοριστικό ύφος, χρησιμοποιώντας και εκφράσεις από την καθομιλούμενη σατυρική γλώσσα (σχήμα 13). Τα κορίτσια πιο προσεκτικά δεν ξέφευγαν συνήθως από το πλαίσιο της τυπικής γλώσσας, όπως χρησιμοποιείται στο γραπτό λόγο, ή ακόμα περισσότερο διανθισμένη με κοσμητικά επίθετα και υποκοριστικά (σχήμα 14). Έτσι υπήρξαν αρκετά έργα, τα οποία οι περισσότεροι μαθητές αναγνώριζαν ότι ήταν καθαρά δημιουργίες ομάδων κοριτσιών και άλλα ότι προέρχονταν από ομάδες αγοριών. Το φαινόμενο αυτό δεν ήταν τόσο έντονο στα έργα των μικτών ομάδων, όπου είχε επέλθει συγκερασμός των απόψεων. Ωστόσο επειδή είχαν επιλέξει και αναπαριστούσαν τον ίδιο μύθο διαφορετικές ομάδες, μόνο αγοριών ή μόνο κοριτσιών εμφανίστηκε δυσκολία στην επιλογή για την τελική παρουσίαση ενός μόνο έργου. Επιχειρήθηκε συνδυασμός των έργων όπου ήταν δυνατό και όσο συμφωνούσαν οι ομάδες. Ως αποτέλεσμα συνδυασμού έργων δυο ομάδων προβάλλεται ένα παράδειγμα από το μύθο ‘Βοριάς και ήλιος’ με εικόνα που σχεδιάστηκε από την ομάδα κοριτσιών και διαλόγους που δημιουργήθηκαν από την ομάδα των αγοριών (σχήμα 15). Ενδιαφέρον παρουσιάζει η μεγάλη προθυμία και αποτελεσματικότητα που έδειξαν τα κορίτσια στην ενασχόληση με το project,

παρά τα δεδομένα της βιβλιογραφίας σχετικά με την προτίμηση των αγοριών στους υπολογιστές (Barron B., 2004). Αυτό στην παρούσα περίπτωση μάλλον οφείλεται στο είδος της εργασίας, στην ευχάριστη θεματολογία και στον εικαστικό τρόπο απόδοσης των μύθων.



Σχήμα 13. Εκφράσεις αγοριών από το μύθο 'λαγός και χελώνα'



Σχήμα 14. Έκφραση κοριτσιών από το μύθο 'Μυρμηγκι και τζίτζικι'



Σχήμα 15. Σχεδίαση από τα κορίτσια, διάλογοι από τα αγόρια

5. Συμπεράσματα

Σχετικά με την εργασία σε ομάδες στην περίπτωση του παρόντος project φάνηκε ότι παρουσιάζει πολλά θετικά στοιχεία για την επικοινωνία, τη μάθηση και τη δημιουργικότητα των μαθητών. Οι ομάδες συνεργάστηκαν αρμονικά και συνέβαλε ο καθένας με τον τρόπο του στη υλοποίηση του έργου που είχαν αναλάβει. Εργάστηκαν οι περισσότεροι με αμείωτο ενδιαφέρον μέχρι την ολοκλήρωση της παρουσίασης του μύθου, έχοντας συνήθως συγκεκριμένη άποψη για το ύφος του έργου τους.

Για τα προβλήματα γλώσσας όπως η διατύπωση και η ορθογραφία, γινόταν συζήτηση ανάμεσα στους συνεργάτες, όποτε κάποιος είχε απορία. Αρκετές φορές απηύθυναν και προς την τάξη ερώτηση αν κάποιος τρόπος διατύπωσης είναι έγκυρος ή για την ορθογραφία μιας λέξης. Ακολουθούσε διάλογος με συχνή κατάληξη στην αναζήτηση της λέξης στο ορθογραφικό λεξικό του υπολογιστή. Ένα ακόμα στοιχείο που παρατηρήθηκε ανάμεσα στις ομάδες που είχαν αναλάβει τον ίδιο μύθο ήταν η άμιλλα και οι συνεπαγόμενες επιρροές στον εικαστικό και γλωσσικό χειρισμό. Γενικότερα αναπτύχθηκε εποικοδομητική επικοινωνία τόσο ανάμεσα στα μέλη όσο και ανάμεσα στις ομάδες.

Όσον αφορά στο ύφος της γλώσσας που χρησιμοποίησαν τα παιδιά επικράτησε ο ζωντανός καθομιλούμενος λόγος με χιούμορ και σύγχρονες εκφράσεις. Στη συνέχεια με τη συνεργασία

της επιβλέπουσας προσάρμοσαν τα λόγια τους σε πιο τυπική και κοινά αποδεκτή μορφή, αποφεύγοντας ακρότητες. Η ομιλούμενη γλώσσα είναι ζωντανή και εξελίξιμη. Τη χαρακτηρίζει η δυναμική και η ζύμωση. Δέχεται συνεχώς ποικίλες επιδράσεις και ανανεώνεται με επίκαιρες εκφράσεις και νεοφερμένες λέξεις ή νεολογισμούς που φιλοδοξούν άλλοτε να αποδώσουν τις καινούριες έννοιες που εισβάλλουν στην καθημερινότητά μας και άλλοτε αποσκοπούν να εκφράσουν την ιδιαιτερότητα των ομάδων που τις χρησιμοποιούν. Οι εξελίξεις στους τομείς της πολιτικής, της επιστήμης και των τεχνών τροφοδοτούν τη γλώσσα με νέες λέξεις και εκφράσεις, μερικές φορές εφήμερες, που χρησιμοποιούνται σε μεγάλο βαθμό για ορισμένο χρονικό διάστημα, αφήνουν ίσως και κάποιο λεκτικό στίγμα και στη συνέχεια είτε περνούν και χάνονται είτε ενσωματώνονται εύστοχα στον χρησιμοποιούμενο λόγο, ανάλογα με τη σημασία τους.

Είναι δεδομένη και γνωστή η διαλεκτική σχέση ανάμεσα στη γλώσσα και τη διαμόρφωση της σκέψης, ξεκινώντας από την επιστήμη και καταλήγοντας στον πολιτισμό. Η εξέλιξη της μιας τροφοδοτεί την εξέλιξη της άλλης και είναι άρρηκτα συνδεδεμένες. Έτσι με λόγο ανάλογο του τρόπου σκέψης τους οι δεκαπεντάχρονοι μαθητές επιχείρησαν να αποδώσουν τους μύθους που ανέλαβαν.

Η παρούσα εργασία κάνει ορισμένες προτάσεις σχετικά με την υλοποίηση της ολιστικής και διαθεματικής προσέγγισης με αφετηρία το μάθημα της Πληροφορικής όλων των τάξεων του Γυμνασίου, που μπορούν με βάση τα ισχύοντα και τον προσανατολισμό, που δίνουν οι προτεινόμενες από τη διεθνή επιστημονική εμπειρία και την πολιτεία νέες μέθοδοι διδασκαλίας, να αποτελέσουν μία πρώτη και άμεσα εφαρμόσιμη υλοποίηση.

Το project αυτό θα μπορούσε να έχει περισσότερο θετικά αποτελέσματα αν είχε μεθοδευτεί πιο οργανωμένη συνεργασία καθηγητών συγκεκριμένων ειδικοτήτων, όπως των φιλολόγων και των καλλιτεχνών. Το κύριο έργο βέβαια αναλογεί στους φιλόλογους του σχολείου, οι οποίοι θα ήταν χρήσιμο, αφού ενημερωθούν και συμφωνήσουν με την ιδέα του project, να εργαστούν στην τάξη και να συνεργαστούν με τους μαθητές στα κείμενα των μύθων. Θα ήταν αποτελεσματικότερο να προηγηθεί η επεξεργασία του κειμένου με φιλολογικό τρόπο, να ερμηνευτεί το περιεχόμενο, να ανιχνευτούν οι ιδέες, να προετοιμαστούν οι διάλογοι και να διατυπωθούν τα συμπεράσματα κάθε μύθου. Με τον τρόπο αυτό αφενός θα μοιραζόταν ο φόρτος εργασίας σε διαφορετικές ειδικότητες καθηγητών και αφετέρου θα εξασφαλιζόταν καλύτερη παιδαγωγική και επιστημονική προσέγγιση του περιεχομένου των μύθων του Αισώπου.

Βιβλιογραφία

- Βλάχος, Κ., Αθανασιάδης, Η., Γκανέτσος, Θ. (2004), *Η αδελφοποίηση σχολικών τάξεων με ηλεκτρονική σύνδεση στη διδασκαλία της αγγλικής ως ξένης γλώσσας σε μαθητές δημοτικού σχολείου Το πρόγραμμα 'The Euro e-pals'*, στο Μ. Γρηγοριάδου, Α. Ράπτης, Σ. Βοσνιάδου, Χ. Κυνηγός, (επ.) *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Πρακτικά 4^ο Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή*, 419- 424, Αθήνα
- Βλάχος, Θ., Κωτσάνης, Γ., Οικονόμου, Β., Πασίση, Κ., Τρούκη, Ε. (2004), «Μικροί συγγραφείς εν... δράσει»: Ένα διερευνητικό υπολογιστικό περιβάλλον για το μάθημα της γλώσσας, στο Μ. Γρηγοριάδου, Α. Ράπτης, Σ. Βοσνιάδου, Χ. Κυνηγός, (επ.) *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Πρακτικά 4^ο Πανελλήνιου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή*, 113- 122, Αθήνα
- Μικρόπουλος, Τ. (2006), *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*, Ελληνικά Γράμματα: Αθήνα
- Μπέλλου, Ι. (2006), Ανάπτυξη της δημιουργικότητας των μαθητών με διαθεματική προσέγγιση στο μάθημα της πληροφορικής γυμνάσιου, στα Πρακτικά 1^ο Εκπαιδευτικού Συνεδρίου *Το ελληνικό σχολείο και οι προκλήσεις της σύγχρονης κοινωνίας*, Ιωάννινα (ψηφιακός δίσκος)
- Οτζάκογλου, Θ. (2003), Απόπειρες για ένα γενικευμένο διαισθητικό μοντέλο επικοινωνίας με τη μηχανή και επαύξησης της ικανότητας δημιουργικής έκφρασης ιδεών εκ μέρους των μαθητών, στο Α. Γιαλαμά, Ν. Τζιμόπουλος, Α. Χλωρίδου (επ.) *Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, Πρακτικά 3^ο Πανελλήνιου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ*, Σύρος, 830-844, Εκδ. Ν. Τεχνολογιών
- Τελλίδου, Δ. (2002), *Εκπαιδευτικό λογισμικό: περιβάλλον - άγρια ζώα υπό εξαφάνιση (με το πρόγραμμα Microsoft Word, για την αγγλική γλώσσα στο δημοτικό σχολείο)*, «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Τόμος Β', Επιμ.

- Α. Δημητρακοπούλου, Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 26-29/9/2002, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, 351-356
- Τελλίδου, Δ. (2004), *Αξιοποίηση του παγκόσμιου ιστού στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση*, 4ο Συνέδριο ΕΤΠΕ, 29/09 – 03/10/2004, Πανεπιστήμιο Αθηνών, 478- 480
- Barron, B. (2004), Learning Ecologies for Technological Fluency: Gender and Experience Differences, *J. Educational Computing Research*, 31(1) 1-36
- Wenli, T., Weichung, W., Yenjun, T. (2006), Applying a multimedia storytelling website in foreign language learning, *Computers & Education* 47, 17–28