

ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΝΕΑΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ¹

Μαρία Κασκαντάμη
Φιλολόγος - Συγγραφέας
Επιμορφώτρια ΤΠΕ
Ηλ. διεύθυνση: <http://www.filologia.gr>
Ηλ. ταχυδρομείο: mkaskant@sch.gr

Η αναφορά μας στην αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας θεωρούμε ότι πρέπει να ξεκινήσει με την απάντηση των ερωτημάτων "Γιατί να χρησιμοποιήσουμε τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων γενικότερα και ειδικά της Νεοελληνικής Γλώσσας" και "Πώς θα αξιοποιήσουμε παιδαγωγικά τις Νέες Τεχνολογίες (ΝΤ)² στη διδασκαλία του μαθήματος αυτού."

Επιχειρώντας να απαντήσουμε στο πρώτο ερώτημα, οφείλουμε καταρχήν να ξεκαθαρίσουμε ότι καμιά από τις διεθνείς έρευνες με θέμα την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των ποικίλων γνωστικών αντικειμένων δεν απέδειξε ότι εισάγοντας τις ΤΠΕ στη διδακτική πράξη επιτυγχάνουμε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα. Από την εμπειρία μας όμως κατά την εφαρμογή του ειδικού Προγράμματος Αξιοποίησης των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση "ΟΔΥΣΣΕΙΑ"³ προκύπτουν τα παρακάτω στοιχεία, τα οποία μας ενθαρρύνουν να εντάξουμε τις ΤΠΕ στη διδασκαλία⁴:

- Κατά τη διδασκαλία μέσα στο σχολικό εργαστήριο των ηλεκτρονικών υπολογιστών δραστηριοποιούνται και μαθητές που με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας έμεναν αδρανείς.
- Οι ΤΠΕ αποτελούν περιβάλλον που διευκολύνει τη συνεργατική και διερευνητική μάθηση καθώς και τη διαθεματική προσέγγιση των διδακτικών αντικειμένων, έννοιες ήδη γνωστές και βασικά ζητούμενα κατά τη διδασκαλία.
- Στο νέο περιβάλλον ο καθηγητής αποκτά αναβαθμισμένο ρόλο: γίνεται συνεργάτης, καθοδηγητής και βοηθός του μαθητή στην αναζήτηση της γνώσης, στην επιλογή και αξιοποίηση της σωστής πληροφορίας. Ο καθηγητής μαθαίνει το μαθητή πώς να μαθαίνει.
- Οι ΤΠΕ συμβάλλουν στη δημιουργία αυθεντικών περιστάσεων επικοινωνίας, ξεπερνώντας τα τείχη που χώριζαν την αίθουσα διδασκαλίας από τον έξω κόσμο και συμβάλλοντας αποφασιστικά στην υλοποίηση των επιδιώξεων της επικοινωνιακής αντίληψης στη γλωσσική διδασκαλία.

Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΝΤ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας προϋποθέτει την ένταξή τους στη μαθησιακή διαδικασία με βάση ένα συγκεκριμένο πλαίσιο. Μέσα στο πλαίσιο αυτό βασικό ρόλο, μεταξύ άλλων, έχει το

εκπαιδευτικό (διδασκαλικό) σενάριο. Στην παρούσα εισήγηση ως ορισμό του διδασκαλικού σεναρίου θα αποδεχτούμε αυτόν που αναφέρεται στον Οδηγό Υποβολής Προτάσεων για το έργο "Σειρήνες: Μελέτες και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού Πολυμέσων για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση" του Ινστιτούτου Τεχνολογίας Υπολογιστών (Πάτρα, 1997): "Το εκπαιδευτικό (διδασκαλικό) σενάριο (educational scenario) είναι η περιγραφή ενός μαθησιακού πλαισίου με εστιασμένο (-α) γνωστικό (-ά) αντικείμενο (-α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και πρακτικές. Ένα τέτοιο σενάριο ενέχει αλλά και υλοποιείται μέσα από σειρά εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (educational activities). Η δομή και η ροή κάθε δραστηριότητας, ο ρόλος του διδάσκοντα και των μαθητών καθώς και η αλληλεπίδραση αυτών με τα χρησιμοποιούμενα μέσα και υλικά, περιγράφονται σε ένα πλάνο δραστηριότητας (activity plan). Μια ομάδα τέτοιων πλάνων ή σεναρίων προβλέπει τη χρήση του λογισμικού".

Η δομή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου μπορεί να είναι η ακόλουθη:

- ✓ **Τάξη.** Προσδιορίζεται η τάξη στην οποία θα διδασχτεί το συγκεκριμένο σενάριο.
- ✓ **Διδακτικό (-ά) αντικείμενο (-α).** Αναφέρεται (-ονται) το (-α) διδακτικό (-ά) αντικείμενο (-α) στο (-α) οποίο (-α) εστιάζεται το σενάριο.
- ✓ **Ενδεικτικός απαιτούμενος χρόνος.** Προτείνεται ο χρόνος που απαιτείται για να υλοποιηθεί το σενάριο. Ο πραγματικός όμως χρόνος εξαρτάται από το πώς ο ίδιος ο καθηγητής θα χειριστεί το σενάριο αλλά και από τη δυναμική της τάξης.
- ✓ **Η ιδέα του σεναρίου.** Αναφέρεται ο προβληματισμός ο οποίος οδήγησε στη δημιουργία του σεναρίου με την αξιοποίηση μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης.
- ✓ **Απαραίτητο υλικό.** Αυτό είναι το τετράδιο, το σχολικό εγχειρίδιο, ο πίνακας, το φύλλο εργασίας, το λογισμικό και γενικά οτιδήποτε θεωρείται απαραίτητο για την υλοποίηση του σεναρίου.
- ✓ **Πορεία διδασκαλίας.** Η πορεία διδασκαλίας περιλαμβάνει
 - α. την **Αφόρμηση - Αφετηρία**, όπου αναφέρεται το συγκεκριμένο κεφάλαιο (ή η ενότητα ή το κείμενο) του σχολικού εγχειριδίου στο οποίο βασίζεται το σενάριο καθώς και ο προβληματισμός των μαθητών που προέκυψε κατά τη διδασκαλία του κεφαλαίου αυτού και ο οποίος επιχειρείται να "απαντηθεί" μέσα από το σενάριο αυτό, και
 - β. τη **Διδακτική διαδικασία**, στην οποία περιγράφονται αναλυτικά οι ενέργειες των μαθητών και του καθηγητή κατά την υλοποίηση του σεναρίου.
- ✓ **Εργασία για το σπίτι.** Αναφέρεται η εργασία που δίνει ο καθηγητής στο τέλος της διδακτικής ώρας και η οποία ποικίλει ανάλογα με τους στόχους του σεναρίου. Για τον ίδιο λόγο το τμήμα αυτό μπορεί να παραλείπεται σε κάποια σενάρια.
- ✓ **Δυνατότητα τροποποίησης / επέκτασης.** Αναφέρονται ενδεικτικά κάποια ή κάποιες ιδέες για μικρή τροποποίηση ή επέκτασή του σεναρίου χρονικά, σε περίπτωση που ο καθηγητής επιθυμεί να διαθέσει περισσότερο χρόνο για το σενάριο αυτό.
- ✓ **Φύλλο εργασίας.** Αν το σενάριο το απαιτεί, δίνεται στους μαθητές φύλλο εργασίας, το οποίο περιλαμβάνει οδηγίες για την περιήγησή τους στην ηλεκτρονική διεύθυνση ή/και ερωτήσεις-ασκήσεις. Ο καθηγητής στο τέλος της διδακτικής ώρας συγκεντρώνει τα φύλλα εργασίας, για να έχει τη συνολική εικόνα της τάξης. Σε επόμενη διδακτική ώρα συζητά με τους μαθητές τις απαντήσεις.

Οι **βασικές παιδαγωγικές αρχές** που διέπουν το εκπαιδευτικό (διδασκαλικό) σενάριο είναι η διερευνητική και η συνεργατική μάθηση καθώς και η διαθεματικότητα.

Όσον αφορά δε την **αξιολόγηση του μαθητή** κατά τη διδασκαλία με τη χρήση των σεναρίων αυτών, αυτή γίνεται από τον καθηγητή με βάση τους στόχους

που τέθηκαν αρχικά καθώς και τις βασικές παιδαγωγικές αρχές κατασκευής σεναρίων.

Για την κατασκευή διδακτικών σεναρίων του μαθήματος της Νέας Ελληνικής Γλώσσας αξιοποιούμε κυρίως τον Επεξεργαστή Κειμένου, το Διαδίκτυο και το Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο, γιατί

- Ο **Επεξεργαστής Κειμένου** παρέχει μεγάλη ευκολία κατά την παραγωγή του κειμένου αλλά και τη διόρθωση σε μικροεπίπεδο και μακροεπίπεδο και δίνει δυνατότητες για μεγαλύτερο πειραματισμό στο γράψιμο. Κατά συνέπεια επιτρέπει να εστιάζουμε στην ποιότητα του λόγου. Επίσης μέσω της οθόνης του ηλεκτρονικού υπολογιστή το κείμενο γίνεται ορατό από τους συμμαθητές και τον καθηγητή, γεγονός που επιτρέπει την ανταλλαγή απόψεων και τη συνεργασία κατά την παραγωγή του. Απαραίτητη προϋπόθεση φυσικά είναι η κατάλληλη μέθοδος διδασκαλίας και ο επαναπροσδιορισμός του ρόλου του καθηγητή, ο οποίος κινείται στους σταθμούς εργασίας και καθοδηγεί τις ομάδες κατά τη διάρκεια της συγγραφής του κειμένου (Κουτσογιάννης Δ., 1998).
- Το **Διαδίκτυο** εξασκεί στην αναζήτηση πληροφοριών και την άντληση πληροφοριών. Ακόμη δίνει τη δυνατότητα για χρήση ηλεκτρονικών διαδικτυακών λεξικών και εγκυκλοπαιδειών, αξιοποίηση ψηφιακών βιβλιοθηκών, πρόσβαση σε πηγές πολυμέσων, εύκολη και γρήγορη πρόσβαση σε αρχειακό υλικό, δημοσίευση εργασιών.
- Το **ηλεκτρονικό ταχυδρομείο** διευκολύνει την επικοινωνία μεταξύ μαθητών και τη συστηματική ανταλλαγή υλικού και πληροφοριών για την παραγωγή συνεργατικών δραστηριοτήτων ανάμεσα σε σχολεία διαφορετικών γεωγραφικών περιοχών της χώρας μας ή και σε διεθνές επίπεδο⁵ (Δημητρακοπούλου Α., 1999, Σκούρτου Ε., 2000). Παράλληλα είναι δυνατή η επικοινωνία των μαθητών με ποικίλους φορείς, ειδικούς και οργανώσεις. Δημιουργούνται με τον τρόπο αυτό αυθεντικές περιστάσεις επικοινωνίας για παραγωγή προφορικού ή γραπτού λόγου, όπως άλλωστε συμβαίνει και κατά τη δημιουργία εργασιών για δημοσίευση στο Διαδίκτυο.

Υπογραμμίζεται ότι όλα τα παραπάνω συνδυάζονται με παραδοσιακά μέσα διδασκαλίας όπως το τετράδιο και το σχολικό εγχειρίδιο, το λογοτεχνικό βιβλίο και η εγκυκλοπαίδεια, το φύλλο εργασίας και το άρθρο της εφημερίδας, ο πίνακας και ο χάρτης, το λεξικό κτλ (Κασκαντάμη Μ., 2001).

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ως παράδειγμα ένταξης των ΤΠΕ στη διδασκαλία σενάριο για τη Νεοελληνική Γλώσσα της Α' Γυμνασίου.

ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ: ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΜΟΥ

Τάξη: Α' Γυμνασίου

Διδακτικά αντικείμενα: Νεοελληνική Γλώσσα / Τοπική Ιστορία / Περιβαλλοντική Εκπαίδευση⁶

Ενδεικτικός απαιτούμενος χρόνος: 1 διδακτική ώρα

Η ιδέα του σεναρίου: Με δεδομένη τη δυνατότητα επικοινωνίας που προσφέρουν οι Δικτυακές Τεχνολογίες και την ανάγκη επικοινωνίας στα πλαίσια του σχολείου

γίνεται χρήση μιας ηλεκτρονικής διεύθυνσης που περιέχει σχετικές πληροφορίες για το θέμα. Στους άξονες αυτούς βασίζεται η άσκηση στον προφορικό και γραπτό λόγο.

Στόχοι:

- Άσκηση στην παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου (είδος γραπτού λόγου που καλλιεργείται: παράγραφος).
- Αξιοποίηση του Επεξεργαστή Κειμένου για την παραγωγή γραπτού λόγου.
- Χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.
- Ενεργοποίηση των μαθητών μέσω της δημοσίευσης εργασιών στο Διαδίκτυο.

Απαραίτητο υλικό

- Τετράδιο
- Σχολικό εγχειρίδιο
- Επεξεργαστής Κειμένου
- Πρόγραμμα Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου
- Internet Browser (Φυλλομετρητής)

Ηλ. διεύθυνση: <http://www.pe.sch.gr/~grfilip/games> Παιχνίδια για την αυλή

Πορεία διδασκαλίας

Αφόρμηση - Αφετηρία: Η 14^η ενότητα του σχολικού εγχειριδίου *ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗ ΓΛΩΣΣΑ για το Γυμνάσιο* των Χ. Τσολάκη, Π. Κάνδρου, Ε. Λανάρη, Α. Μουμτζάκη και Δ. Τάνη (Αναθεωρημένη έκδοση, 2001) έχει ως θέμα το παιχνίδι. Στις προτεινόμενες δραστηριότητες περιλαμβάνεται και η ακόλουθη:

"... Συγκεντρώστε πληροφορίες και περιγράψτε ομαδικά παιχνίδια που παίζονταν και παίζονται ακόμη και σήμερα στις γειτονιές και παρουσιάστε τα στην τάξη. Μπορείτε να συνοδεύσετε τα κείμενά σας με σκίτσα και σχετικές φωτογραφίες".⁷ Ο καθηγητής κατά τη διδασκαλία της προηγούμενης ώρας προτρέπει τους μαθητές να ασχοληθούν με τη δραστηριότητα αυτή και να συγκεντρώσουν στοιχεία για τα παιχνίδια της γειτονιάς τους, τα οποία θα καταγράψουν πρόχειρα στο τετράδιό τους.

Διδακτική διαδικασία: Στην ηλ. διεύθυνση "Παιχνίδια για την αυλή" παρουσιάζονται παιχνίδια από διάφορες περιοχές της Ελλάδας και παρέχεται η δυνατότητα στους μαθητές να στείλουν τα παιχνίδια της δικής τους γειτονιάς.⁸

Η ιστοσελίδα του Διαδικτύου – Η συζήτηση – Η άσκηση

Στην οθόνη των ηλεκτρονικών υπολογιστών είναι ήδη ανοικτή η διεύθυνση <http://www.pe.sch.gr/~grfilip/games>. Οι ομάδες των μαθητών διαβάζουν συγκεκριμένα παιχνίδια που έχει επιλέξει ο καθηγητής.⁹ Στη συνέχεια ανοίγουν τον Επεξεργαστή Κειμένου και με βάση τις σημειώσεις που έχουν κρατήσει στο τετράδιο τους περιγράφουν ένα παιχνίδι που παίζεται στη δική τους γειτονιά.¹⁰ Ο καθηγητής κινείται στους σταθμούς εργασίας και διευκολύνει τις ομάδες κατά τη συγγραφή του κειμένου, βοηθώντας όπου υπάρχει ανάγκη. Πριν ολοκληρωθεί η διδακτική ώρα κάθε ομάδα αντιγράφει το κείμενο της σε ένα ηλεκτρονικό μήνυμα και το αποστέλλει για δημοσίευση στην ηλ. διεύθυνση "Παιχνίδια για την αυλή".

Δυνατότητα επέκτασης

Ο καθηγητής και οι μαθητές αποφασίζουν να εκπονήσουν μια ευρεία συνθετική εργασία (project) με θέμα τα παιχνίδια των παιδιών στην Αρχαία Ελλάδα σε σύγκριση με τα παιχνίδια των παιδιών σήμερα,¹¹ η οποία θα δημοσιευθεί στην

ιστοσελίδα του σχολείου τους. Ο καθηγητής δίνει στους μαθητές πρόσθετη βιβλιογραφία. Τα παιδιά γράφουν τα κείμενά τους στον Επεξεργαστή Κειμένου και σε συνεργασία με τον καθηγητή των Εικαστικών ζωγραφίζουν τα παιχνίδια των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας.¹² Το τελικό παραγόμενο υπακούει στις συμβάσεις του υπερκειμένου.¹³

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ:

1. Η παρούσα εργασία παρουσιάστηκε ως εισήγηση στην ημερίδα με θέμα "Το γλωσσικό μάθημα στη Β/βάθμια Εκπαίδευση" που διοργάνωσε η Πανελλήνια Ένωση Φιλολόγων στις 23 Οκτωβρίου 2001 στο Εμπορικό και Βιομηχανικό Επιμελητήριο Αθηνών. Δημοσιεύθηκε στη *Φιλολογική*, Απρίλιος - Μάιος - Ιούνιος 2002, τεύχος 79, σσ. 42-45.
2. Χρησιμοποιούμε χωρίς ιδιαίτερη διαφοροποίηση τους όρους Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) και Νέες Τεχνολογίες (ΝΤ), όπως επικράτησε στη διεθνή βιβλιογραφία.
3. ΟΔΥΣΣΕΙΑ: Ελληνικά σχολεία στην Κοινωνία της Πληροφορίας <http://odysseia.cti.gr>.
4. Υπογραμμίζεται ότι η ένταξη των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη έχει ως στόχο τον εμπλουτισμό της διδασκαλίας σε πλαίσιο πίνακας - κινωπία, χαρτί - μολύβι (και πείραμα) και σε καμία περίπτωση δε στοχεύει στην αντικατάσταση του διδάσκοντα από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.
5. Οι οργανωμένες εκπαιδευτικές συνεργασίες βασίζονται στην Αδελφοποίηση σχολικών τάξεων στο Διαδίκτυο. "Αδελφοποίηση σχολικών τάξεων στο Διαδίκτυο σημαίνει ότι δημιουργούνται οι συνθήκες (δια)σύνδεσης και διαδικτύωσης ανάμεσα σε τάξεις γεωγραφικά απομακρυσμένες με σκοπό την ανταλλαγή πληροφοριών, τη δημιουργία κοινών εργασιών και τη συνεργατική μάθηση. Η διασύνδεση αυτή μπορεί να γίνει σε εθνικά ή υπερεθνικά πλαίσια για ένα ή για περισσότερα μαθήματα ή για δραστηριότητες πέρα από το αναλυτικό πρόγραμμα". (Σκούρτου Ε., "Αδελφοποίηση σχολικών τάξεων στο Διαδίκτυο: Μάθηση μέσω ηλεκτρονικής σύνδεσης", στο Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, τεύχος 1-2, 2000, σσ. 249-262)
6. Το συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο υλοποιείται με αφορμή το μάθημα της Νέας Ελληνικής Γλώσσας και αποτελεί διαθεματική προσέγγιση της (Τοπικής) Ιστορίας και της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Οι διδάσκοντες των μαθημάτων αυτών μπορούν να υλοποιήσουν το σενάριο αυτό δίνοντας έμφαση σε στοιχεία του δικού τους γνωστικού αντικείμενου.
7. Πρόκειται για την 3η δραστηριότητα της σελ. 307.
8. Η ιστοσελίδα "Παιχνίδια για την αυλή" είναι το αποτέλεσμα της δουλειάς που έγινε στο διαθέσιμο Δημοτικό Σχολείο Μεγαπλάτανου (Αλμωπία Πιερίας) κατά το σχολ. έτος 1997-98 και 1998-99. Επρόκειτο για ευρεία συνθετική εργασία (project), που τη δεύτερη χρονιά εκπονήθηκε ως πρόγραμμα στο πλαίσιο της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης. Το θέμα αυτό έχει αποτελέσει αντικείμενο προγραμμάτων Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση ("Παίζω στην αυλή", "Τα παιχνίδια του παππού και της γιαγιάς" κλπ.). Το "νέο" στοιχείο ήταν ότι αξιοποιήθηκαν οι ΤΠΕ (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, δημοσίευση στον παγκόσμιο ιστό). Στην ηλ. διεύθυνση περιλαμβάνονται παιχνίδια από διάφορες περιοχές της Ελλάδας αλλά και από τη Γερμανία και την Κύπρο. Τη σελίδα επιμελήθηκε ο δάσκαλος του σχολείου Γρηγόρης Φιλιππίδης.
9. Ο καθηγητής έχει επιλέξει συγκεκριμένα και διαφορετικά παιχνίδια για κάθε ομάδα μαθητών. Κριτήρια επιλογής μπορούν να αποτελέσουν η περιοχή προέλευσης των παιχνιδιών, ο αριθμός των ατόμων που παίζουν το παιχνίδι ή όποιο άλλο κριτήριο αποφασίσει ο ίδιος.
10. Κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας οι μαθητές συνεργάζονται, προκειμένου το κείμενο που θα παραχθεί να είναι αποτέλεσμα ομαδικής δουλειάς. Συζητούν, διαφωνούν, διορθώνουν ο ένας τον άλλον προκαλώντας μια σχετική φασαρία, φασαρία "δημιουργική" και απαραίτητη για την εκπόνηση του ομαδικού κειμένου.
11. Ανάλογη άσκηση συνοδεύει το 1^ο Κείμενο για προφορική και γραπτή έκφραση της ίδιας ενότητας: "Σύγκρινε τα παιχνίδια που είχες, όταν ήσουν μικρός ή μικρή, με τα παιχνίδια του κοριτσιού της αρχαίας Αθήνας" (άσκηση1, σελ. 302).

12. Ανάλογη εργασία υπάρχει δημοσιευμένη στο Διαδίκτυο στην ηλ. διεύθυνση <http://odysseis.cti.gr/thlegonos> "Τηλέγονος: Διαδικτυακή έκδοση των σχολείων της Οδύσσειας" και συγκεκριμένα στο Σύνδεσμο "Εργασίες Μαθητών". Πρόκειται για το project "Τα παιδιά παίζει", που εκπονήθηκε από τους μαθητές της Β' τάξης του 4^{ου} Γυμνασίου Χαϊδαρίου κατά το σχολ. έτος 1999-2000. Οι μαθητές, με αφορμή την ερμηνεία της λέξης "διελκυστίνδα" κατά τη διδασκαλία του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας και την ομοιότητα που διαπίστωσαν ότι υπάρχει ανάμεσα στο παιχνίδι αυτό των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας και ένα δικό τους σύγχρονο παιχνίδι, θέλησαν να μάθουν περισσότερα αναφορικά με τα παιχνίδια των παιδιών εποχής εκείνης. Με την καθοδήγηση των φιλόλογων Σοφού Παρασκευής, Κωστούλα Κωνσταντίνου και Φλέκκα Αναστασίας μελέτησαν σχετική βιβλιογραφία, ενώ σε συνεργασία με τον καθηγητή των Καλλιτεχνικών Αναστασιάδη Διονύση ζωγράφισαν παιχνίδια των παιδιών της Αρχαίας Ελλάδας. Στην ομάδα των συνεργαζόμενων καθηγητών συμμετείχε και η καθηγήτρια της Μουσικής Ευσταθίου Ελένη. Η τελική εργασία (κείμενο και ζωγραφιές) πήρε έντυπη μορφή. Δημοσιεύεται στον "Τηλέγονο" κατόπιν αιτήματος των μαθητών του σχολείου και τονίζεται ότι δεν έχει τη μορφή του υπερκειμένου.
13. Ένα βασικό χαρακτηριστικό του υπερκειμένου είναι ότι επιτρέπει τη μη γραμμική ανάγνωση. Ο αναγνώστης επιλέγοντας λέξεις ή/και εικόνες που λειτουργούν ως υπερσύνδεσμοι έχει τη δυνατότητα να ακολουθήσει τη δική του πορεία κατά την ανάγνωση του κειμένου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ Α., *"Η εκπαιδευτική αξιοποίηση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου: Πώς, πότε και γιατί;"* στο Γλωσσικός Υπολογιστής, τεύχος 1, 1999, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>
- ΚΑΣΚΑΝΤΑΜΗ Μ., Μαθαίνοντας στο Internet: Αρχαία, Νέα, Ιστορία, Εκδόσεις Καστανιώτη, 2001
- ΚΟΥΤΣΟΓΙΑΝΝΗΣ Δ., Περιθώρια δημιουργικής αξιοποίησης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στη διδασκαλία του γραπτού λόγου: έρευνα σε μαθητές Α' Γυμνασίου. Διδακτορική Διατριβή, Τομέας Γλωσσολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής Του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, 1998
- ΣΚΟΥΡΤΟΥ Ε., *"Αδελφοποίηση σχολικών τάξεων στο Διαδίκτυο: Μάθηση μέσω ηλεκτρονικής σύνδεσης"*, στο Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, τεύχος 1-2, 2000, σσ. 249-262