

Η αξιοποίηση του «ArtSteps», ως δυναμικού εργαλείου μάθησης

Μαρία Παπαχρήστου¹, Ιωάννα Βορβή², Ελένη Κοκκίνου³
rapachristoumary@hotmail.com , ioaborb@gmail.com , ekokkinou@gmail.com

¹Εκπ/κός ΠΕ02, Αριστοτέλειο Κολλέγιο, ²Σχολική Σύμβουλος Φιλολόγων

³Εκπ/κός ΠΕ19, Αριστοτέλειο Κολλέγιο

Περίληψη. Στο σύγχρονο σχολείο η συμμετοχή των μαθητών στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία, με εργασίες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον και ενεργοποιούν δεξιότητες, κρίνεται απαραίτητη. Με το σκεπτικό αυτό, κατασκευάστηκε ένα «Διαδικτυακό Μουσείο», μέσω του λογισμικού Artsteps, για την Ιστορία Α΄ Γενικού Λυκείου, κεφάλαιο «Οι πολιτισμοί της Εγγύς Ανατολής. Στην εργασία αυτή αποτυπώνεται η ενσωμάτωση του Artsteps στην εκπαιδευτική διαδικασία και η εφαρμογή στην τάξη με σκοπό την βέλτιστη επίτευξη γνωστικών στόχων, όπως αυτοί αποτιμώνται από την αξιολόγηση. Το Artsteps είναι μία ελληνική εφαρμογή, μία εύχρηστη διαδικτυακή ηλεκτρονική πλατφόρμα δημιουργίας τρισδιάστατων εικονικών εκθέσεων, με δυνατότητα εισαγωγής δεδομένων στον εκθεσιακό χώρο. Κάθε έκθεση μπορεί να ενσωματωθεί σε ιστοσελίδα ή blog. Η περιήγηση των εκθέσεων γίνεται με απλή μηχανή αναζήτησης. Οι επισκέπτες των εκθέσεων μπορούν να σχολιάζουν, να αξιολογούν τις εκθέσεις ή τις «μοιράζονται» σε κοινωνικά δίκτυα. Στους στόχους μας ήταν η δημιουργία ενός πολυτροπικού κειμένου, ενός παραθύρου πρόσβασης στην τέχνη μέσα από το διαδίκτυο, που πληροφορεί και εξοικειώνει με παιγνιώδη τρόπο τους μαθητές με το περιβάλλον ενός μουσείου, με βασικότερο σκοπό την αλλαγή του τρόπου θέασης της Ιστορίας και την εμπέδωση της ύλης.

Λέξεις κλειδιά: Artsteps, διαδικτυακή ηλεκτρονική πλατφόρμα, Τ.Π.Ε., Ιστορία

Εισαγωγή

Η ταχύτατη ανάπτυξη και η συνεχώς αυξανόμενη χρήση των τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) σε όλο σχεδόν το φάσμα της ανθρώπινης δραστηριότητας αποτελεί πρόκληση για το εκπαιδευτικό σύστημα, το οποίο καλείται να δημιουργήσει τις κατάλληλες συνθήκες για την απόκτηση βασικών γνώσεων, δεξιοτήτων και ικανοτήτων στη χρήση των νέων τεχνολογιών από τους μαθητές-αυριανούς πολίτες και να εξασφαλίσει την ισότιμη συμμετοχή τους στο ψηφιακό οικονομικό και κοινωνικό γίνεσθαι.

Η σχολική εκπαίδευση ανταποκρινόμενη στις εξελίξεις και στις σύγχρονες απαιτήσεις για ψηφιακό γραμματισμό προσανατολίζεται πλέον σε νέες κατευθύνσεις, παρέχοντας γνώσεις και καλλιεργώντας δεξιότητες μέσα από νέους σχεδιασμούς και πρακτικές στην εκπαιδευτική διαδικασία, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία ως υποστηρικτικό επικουρικό εργαλείο για την παροχή της γνώσης και της μάθησης.

Η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. ως παιδαγωγικών μέσων αλλά και ως μέσων πρακτικής γραμματισμού προτείνεται τόσο στο ισχύον Πρόγραμμα Σπουδών του Γυμνασίου (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003) όσο και στο νέο Πρόγραμμα Σπουδών της Α΄ Λυκείου (ΦΕΚ 1562/2011, τεύχος Β) και στα Προγράμματα που εφαρμόζονται πιλοτικά από το σχολικό έτος 2010-11.

Οι νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία της Ιστορίας

Ειδικότερα για το μάθημα της Ιστορίας, τα Προγράμματα Σπουδών προβάλλουν τη σκοπιμότητα εφαρμογής κατά τη διδακτική πράξη σύγχρονων μαθητοκεντρικών μεθόδων διδασκαλίας και επισημαίνεται η αναγκαιότητα της χρήσης των εποπτικών μέσων όπως και η χρησιμότητα αξιοποίησης ηλεκτρονικού υποστηρικτικού υλικού (CD-ROM κ.τ.λ.) κατά τη διδασκαλία του μαθήματος, που «προσφέρουν ποικιλία και ιδιαίτερη ζωντάνια στο μάθημα» (Δ.Ε.Π.Π.Σ., 2003, τ. Α).

Η λειτουργική ένταξη και η γόνιμη αξιοποίηση της σύγχρονης τεχνολογίας στη διδασκαλία της Ιστορίας συμβάλλουν στην αναβάθμιση και στον εκσυγχρονισμό της διδακτικής αυτού του γνωστικού αντικειμένου, στην ενίσχυση της αυτόνομης μάθησης και την ανάδειξη διαφορετικών οπτικών προσέγγισης των ιστορικών γεγονότων, ώστε να δραστηριοποιηθούν οι μαθητές και να προσεγγίσουν με ενδιαφέρον το μάθημα αυτό, το οποίο εξ αντικειμένου παρουσιάζει δυσκολία αφομοίωσης σε ορισμένες ενότητες. Η προώθηση της πολυμορφικής μάθησης σε συνδυασμό με ενεργητικές/συμμετοχικές διδακτικές μεθόδους οδηγεί σε μια νέα δυναμική διάσταση της διδασκαλίας της Ιστορίας με ενεργό συμμετοχή, δράση, ανάπτυξη της κριτικής σκέψης των μαθητών, αύξηση των κινήτρων μάθησης και συμβολή στη γενικότερη αναπτυξιακή τους πορεία. (Ματσαγγούρας, 2006).

Η Αξιοποίηση των ελεύθερων λογισμικών στο μάθημα της Ιστορίας

Η σύγχρονη τεχνολογία συμβάλλει καθοριστικά στη μετεξέλιξη της διδακτικής της Ιστορίας και στο σχεδιασμό εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων διερευνητικής μάθησης. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά και το διαδίκτυο μπορούν να χρησιμοποιηθούν υποστηρικτικά και παράλληλα με τα σχολικά εγχειρίδια, της Ιστορίας. Με το σκεπτικό αυτό παρουσιάζεται πρόταση για την ένταξη της τέχνης και του παιχνιδιού με τη χρήση ενός εργαλείου, του ArtSteps, στη διδασκαλία της Ιστορίας, προκειμένου να ενισχυθεί η δημιουργική έκφραση των μαθητών και να επιτευχθεί εμπέδωση της διδακτέας ύλης.

Η αξιοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού ArtSteps και του διαδικτύου, ως δυναμικών εργαλείων μάθησης, υποστηρίζουν την υλοποίηση πολλών στόχων της σύγχρονης διδακτικής. Η νέα επικοινωνιακή πραγματικότητα αναδεικνύει την ανάγκη της παροχής της πληροφορίας με ποικίλους σημειωτικούς τρόπους, οπτικούς, ακουστικούς και άλλους και όχι μόνο με το γλωσσικό. (The New London Group, 1999). Οι προσλαμβάνουσες των μαθητών εντός και εκτός σχολείου είναι κυρίως πολυτροπικές (Χοντολίδου, 2005). Το ArtSteps συμβάλλει στην οργάνωση και αναπαράσταση εννοιών με πολλούς τρόπους, καθώς και στην αισθητοποίηση των εξεταζομένων γεγονότων, που διευκολύνουν την επίτευξη των διδακτικών στόχων και βοηθούν τους μαθητές να κατανοούν δύσκολες πληροφορίες και αφηρημένες έννοιες και παράλληλα διεγείρουν τις αισθήσεις και τη φαντασία τους (Burton, 1955). Ακόμη, τους βοηθούν να εμβαθύνουν στο γνωστικό αντικείμενο, να αφομοιώνουν και να μετασχηματίζουν τις πληροφορίες και τελικά να τις συνθέτουν παράγοντας το δικό τους ιστορικό λόγο. Ο μετασχηματισμός της γνώσης επιτυγχάνεται με παιγνιώδη τρόπο, με τη βοήθεια ενός μέσου οικείου, κοντά στα ενδιαφέροντα των παιδιών, εύχρηστου και ελκυστικού που προσδίδει ποικιλία, ζωντάνια και ευχάριστο κλίμα στη διδασκαλία.

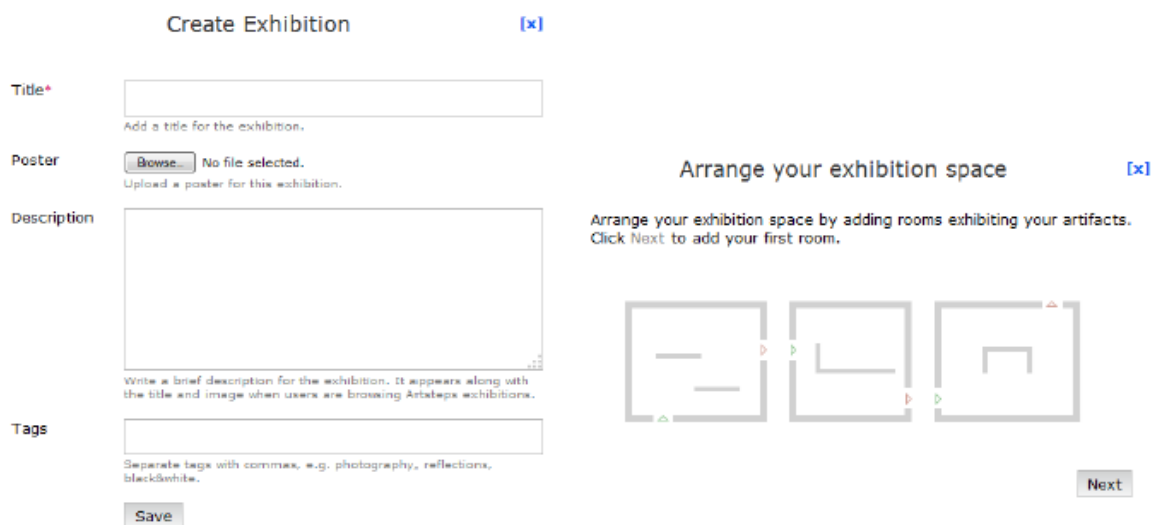
Το ArtSteps δίνει, επιπλέον, τη δυνατότητα υλοποίησης συνθετικών δραστηριοτήτων και εργασιών και προωθεί την ενιαιοποιημένη γνώση, με διαθεματικές και διεπιστημονικές δραστηριότητες, που είναι δύσκολο να υλοποιηθούν με συμβατικά μέσα στο παραδοσιακό περιβάλλον μάθησης (Μπουμπουρέκα, 2013). Ως online λογισμικό, καθοδηγούμενης ανακάλυψης και διερεύνησης συντελεί σημαντικά στο σχεδιασμό ιδιαίτερων και καινοτόμων δραστηριοτήτων, στο πλαίσιο του θεωρητικού μοντέλου του εποικοδομισμού και του κοινωνικού εποικοδομισμού (Κόμης, 2004) και των αρχών της διερευνητικής, βιωματικής, διαδραστικής και συνεργατικής μάθησης (Kress, 2003). Ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος του συγκεκριμένου online λογισμικού επιτρέπει στους μαθητές να εμπλακούν σε δραστηριότητες που ευνοούν τον ενεργό πειραματισμό, την επίλυση προβληματικών καταστάσεων, τη λήψη αποφάσεων, την καλλιέργεια της κριτικής και δημιουργικής σκέψης. Ο εκπαιδευτικός με δημιουργικές δραστηριότητες ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφραστούν με το δικό τους τρόπο ατομικά και συνεργατικά και να οικοδομήσουν μόνοι τους τη γνώση μέσα από συσχετισμούς και συνδέσεις (Γιακουμάτου, 2008).

Με την αξιοποίησή του συγκεκριμένου online λογισμικού στη διδασκαλία της Ιστορίας, αφενός ως νοητικών εργαλείων, αφετέρου ως πηγών πληροφόρησης και περιβαλλόντων αναζήτησης, προβληματισμού, εργασίας και επικοινωνίας (Κυνηγός & Δημαράκη 2002), δημιουργείται το κατάλληλο υπόβαθρο για να αναπτύξουν οι μαθητές δεξιότητες σε ανώτερο επίπεδο, ώστε να ανταποκρίνονται σε ακόμη πιο σύνθετες δραστηριότητες, τόσο στις επόμενες εκπαιδευτικές βαθμίδες όσο και στην καθημερινή τους ζωή. Καλλιεργούνται δεξιότητες σημαντικές για την ιστορική επιστήμη (Γιακουμάτου, 2006), όπως εντοπισμού, ταξινόμησης, διαχείρισης, ανάλυσης, σύγκρισης, διασταύρωσης και αξιολόγησης της πληροφορίας και υποβοηθείται η εξοικείωση των μαθητών με διαδικασίες έρευνας και με τη χρήση δυναμικών εργαλείων μάθησης που θα τους οδηγήσουν σε κριτική αντιμετώπιση των πληροφοριών και στην ανάπτυξη ιστορικής σκέψης. Επίσης, καλλιεργούνται δεξιότητες λεπτής κινητικότητας, καθώς και δεξιοτήτων κλασικού, ψηφιακού, οπτικοακουστικού γραμματισμού και συνεργατικής, αυτορρυθμιζόμενης μάθησης. (Lemke, 1998; Cope & Kalantzis, 2000; McMichael, 2007; Κουτσογιάννης, 2008).

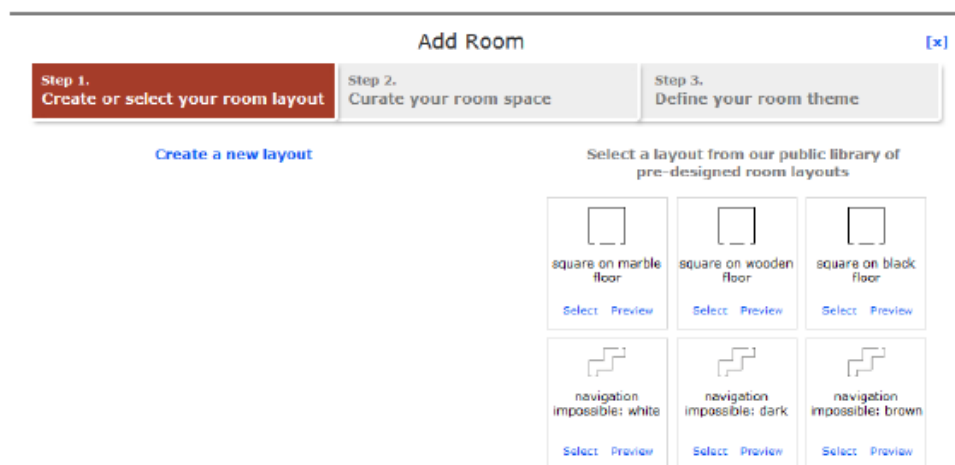
Με την ηλεκτρονική αυτή εφαρμογή, η οποία δεν αντικαθιστά ούτε υποκαθιστά το σχολικό εγχειρίδιο αλλά λειτουργεί επικουρικά, εμπλουτίζεται και διευκολύνεται η διδασκαλία της Ιστορίας και ενισχύεται η αποτελεσματικότητά της. Η πληροφορία μετατρέπεται σε γνώση ευκολότερα και σε μεγαλύτερο βαθμό μέσα από εικόνες και κείμενα ευχάριστα στους μαθητές και μέσα από μια παιγνιώδη διαδικασία που οδηγεί στη χαρά της γνώσης, ενώ δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για μαθησιακή διαδικασία επικεντρωμένη στο μαθητή.

Οδηγίες

- Εγγραφή στη σελίδα του Artsteps. Κάνετε Sign up στο <http://www.artsteps.com/>
- Επιλέξτε Create Exhibitions και μετά Create Temporary exhibitions.

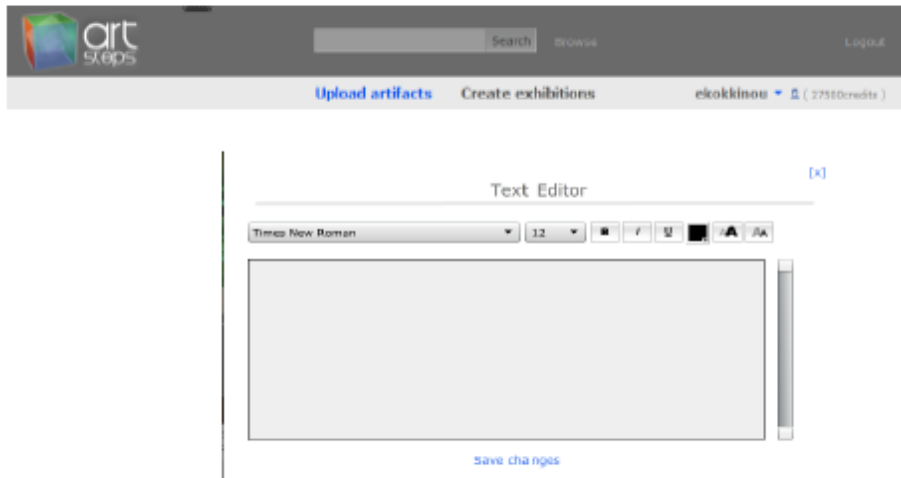


- Επιλέγετε το χώρο της περιήγησης που θέλετε να φτιάξετε μετά πατάτε Next. Στη συνέχεια επιλέγετε το δωμάτιο που θέλετε, υπάρχει και Preview για να δείτε το δωμάτιο και όταν αποφασίσετε πατάτε Select. Δημιουργήστε τα δωμάτια επιλέγοντας μάρμαρο, ξύλο, κλπ.

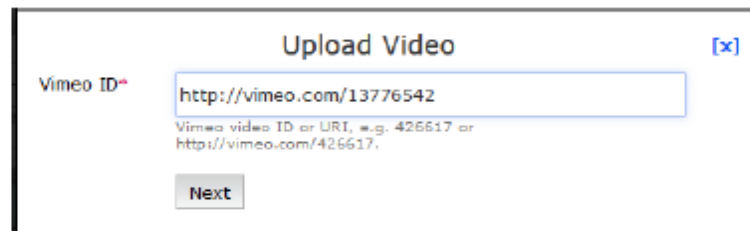


Σχήμα 1: Φύλλο εργασίας Artsteps σελ. 1.

- Ανεβάζετε τις φωτογραφίες που επιλέξατε πατώντας Images. Για τα κείμενα πατάτε Add Text όπου ανοίγει ο κειμενογράφος. Αφού πληκτρολογήσετε το κείμενο επιλέγετε Save changes. Τα artifacts μπορείτε να τα ανεβάσετε όλα μαζί επιλέγοντας αρχικά Upload Artifacts.



- Πατάτε Place artifact για την τοποθέτηση της εικόνας στον τοίχο. Πατώντας πάνω στην εικόνα, αφού έχει τοποθετηθεί στον τοίχο, μπορείτε να επιλέξετε και να αλλάξετε το μέγεθος, το κάδρο και το χρώμα με το κουμπί Change.
- Για εισαγωγή βίντεο δέχεται κυρίως από το www.vimeo.com. Βρείτε το βίντεο και αντιγράψτε τη διεύθυνση στο πλαίσιο διαλόγου που ανοίγει.



- Με τα βελάκια από το πληκτρολόγιο μπορείτε να περιηγηθείτε μέσα στο δωμάτιο ή έχοντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και κουνώντας το ποντίκι προς την κατεύθυνση που θέλετε.

Σχήμα 2: Φύλλο εργασίας Artsteps σελ. 2.



- Μόλις ολοκληρώσετε πατάτε πάνω στο Define Your Room Theme όπου δίνεται ένα τίτλο. Αν θέλετε να προσθέσετε και άλλο δωμάτιο πατάτε Add Room και ακολουθείτε παρόμοια διαδικασία. Στο τέλος μπορείτε να αλλάξετε τη σειρά των δωματίων που φτιάξατε και τελικά πατάτε Save. Συμπληρώνετε τα πεδία που θέλετε (Tags – Ετικέτες, Description – Περιγραφή κλπ).
- Όταν τελειώσετε πατήστε Publish, αλλά επειδή είναι για περιορισμένο διάστημα επιλέξετε χρονική διάρκεια.



Σχήμα 3: Φύλλο εργασίας Artsteps σελ. 3

Μεθοδολογία

Το Artsteps είναι λογισμικό το οποίο δεν χρειάζεται εγκατάσταση αλλά ενεργοποιείται με την επιβεβαίωση μέσω της διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Αφού, δηλαδή, ο χρήστης κάνει εγγραφή, λαμβάνει ένα μήνυμα μέσω του οποίου ενεργοποιεί το λογαριασμό. Στη συνέχεια η λογική του Artsteps είναι φιλική προς το χρήστη και εύκολα κάποιος «ανεβάζει» το υλικό και το τοποθετεί στους «τοιίχους» του εικονικού αυτού μουσείου. Για την εφαρμογή του συγκεκριμένου μοντέλου διδασκαλίας με τη χρήση του

online λογισμικού ArtSteps συνεργάστηκαν η φιλόλογος και η καθηγήτρια Πληροφορικής του Λυκείου και αποφασίστηκε η παρακάτω μεθοδολογική οργάνωση των στρατηγικών διδασκαλίας που αφορούσε την ένταξη των Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία της Ιστορίας και, συγκεκριμένα, στο κεφάλαιο «Οι πολιτισμοί της Εγγύς Ανατολής», ενότητα «Αίγυπτος» του σχολικού βιβλίου Ιστορίας του Αρχαίου Κόσμου, της Α΄ τάξης Γενικού Λυκείου (Μαστραπάς, 2015). Το φύλλο εργασίας που δόθηκε στους μαθητές φαίνεται στα σχήματα 1 - 3.

Ζητούμενα:

α) η εξασφάλιση της προσοχής και του ενδιαφέροντος των μαθητών, β) η κατανόηση και η εμπέδωση της νέας ύλης, γ) ο καταϊγισμός Ιδεών για το υπό ανάλυση θέμα, δ) η δημιουργία ομάδων που θα εφαρμόσουν τη μέθοδο της «Συνεργατικής Συναρμολόγησης» και ε) η αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, του εκπαιδευτικού και των μαθητών σε επίπεδο γνώσεων - δεξιοτήτων – στάσεων. Επιδιώχθηκε, επίσης, η παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε., δηλαδή, α) του εκπαιδευτικού λογισμικού, β) της μεθόδου της ιστοεξερεύνησης και γ) του κειμενογράφου (Σιακοβέλη, 2014).

Μετά την ολοκλήρωση της θεματικής ενότητας «Η Αίγυπτος», οι υπεύθυνες καθηγήτριες έδωσαν το βασικό στίγμα της δράσης στο τμήμα. Τονίστηκε το στοιχείο της καινοτομίας ως προς τη διαδικασία της δημιουργίας ενός εικονικού μουσείου, πράγμα που σημαίνει ότι οι μαθητές θα έπρεπε να ανασυνθέσουν τις πληροφορίες του σχολικού βιβλίου, επιλέγοντας τις βασικές και ουσιαστικές, δημιουργώντας ένα πολυτροπικό κείμενο.

Στους μαθητές τέθηκαν τα παρακάτω ζητήματα:

Πώς σκέφτεστε να χρησιμοποιήσετε το ArtSteps στην παράδοση του μαθήματος;

Ποιος θα δημιουργήσει το ArtSteps και θα ασχοληθεί με την αισθητική του;

Πώς θα συμμετέχει όλη η τάξη στη διαδικασία της δημιουργίας του ArtSteps;

Ποιος θα είναι ο ρόλος των καθηγητριών στη διαδικασία της δημιουργίας του ArtSteps;

Πιστεύετε ότι μπορεί η διαδικασία αυτή να βοηθήσει τη μάθηση σε όλα τα επίπεδα; (ευχάριστο κλίμα, ενίσχυση του ενδιαφέροντος, κάλυψη αποριών κτλ).

Πώς θα περιγράφατε τη διδασκαλία της Ιστορίας με το συγκεκριμένο τρόπο στους γονείς σας ή σε άλλους συμμαθητές ή φίλους σας;

Οι μαθητές που έλαβαν μέρος στην εκπαιδευτική δραστηριότητα ήταν 28 και αποτελούσαν το 2^ο τμήμα της Α΄ τάξης του Λυκείου. Ο μέσος όρος της απόδοσης των μαθητών στο μάθημα της Ιστορίας με βάση τις γραπτές δοκιμασίες κυμαινόταν από 15-17, ελάχιστοι μαθητές είχαν γραπτά κάτω από τη βάση και λίγοι μαθητές είχαν άριστα γραπτά. Οι μαθητές χωρίστηκαν ανά ομάδες, πρακτική που δεν τους ήταν άγνωστη, αφού ήδη δούλευαν μ' αυτό τον τρόπο σε αρκετά μαθήματα που ακολουθούν τη μέθοδο project. Οι ομάδες αποτελούνταν από μαθητές που είχαν τόσο μέτριες και υψηλές όσο και υψηλές βαθμολογίες κατά την αξιολόγησή τους στο μάθημα. Θετικό ως προς την εφαρμογή της νέας αυτής προσέγγισης του μαθήματος εκ μέρους των μαθητών και της επιτυχούς εφαρμογής της ήταν ότι οι περισσότεροι μαθητές είχαν ήδη εξοικειωθεί στη χρήση υπολογιστών, διαδικτύου και λογισμικών.

Η οργάνωση της τάξης έγινε ως εξής: η φιλόλογος και διδάσκουσα το μάθημα της Ιστορίας παρουσίασε αρχικά το θέμα της εργασίας, δηλαδή την «Αίγυπτο» και, ακολουθώντας τη δομή του σχολικού βιβλίου (Μαστραπάς, 2015) έθεσε τα προς ανάλυση θέματα, που ήταν τα εξής:

2.1 Η χώρα

2.2 Οικονομική, κοινωνική και πολιτική οργάνωση

2.3 Η ιστορία

2.4 Ο πολιτισμός

Παράλληλα, για να γίνει πλήρης αξιοποίηση του σχολικού βιβλίου, συμφωνήθηκε με τους μαθητές να αναφερθούν οι πηγές που υπάρχουν σε αυτό και να συνδυαστούν με άλλες πηγές (βιβλιογραφικές, εικόνες, χάρτες, βίντεο) που οι μαθητές ανακάλυψαν κατά τη διάρκεια της ερευνητικής τους προσπάθειας και θα παρουσιάζονταν ξεχωριστά στο ArtSteps.

Έτσι, με βάση τις θεματικές ενότητες που ορίστηκαν και λαμβάνοντας υπόψη την έκταση της κάθε ενότητας και το υλικό που έπρεπε να διαχειριστούν οι μαθητές, χωρίστηκαν σε πέντε (5) βασικές ομάδες. Κάθε ομάδα ανέλαβε να εξετάσει τα προς ανάλυση θέματα σύμφωνα με τη δομή του βιβλίου και μία ομάδα να κατασκευάσει ένα δωμάτιο στο Artsteps με επιπλέον υλικό για την Αίγυπτο. Οι μαθητές, δηλαδή, έπρεπε να δημιουργήσουν ένα μουσείο, το οποίο θα κάλυπτε θεματικά τη σχολική ενότητα, η οποία, βέβαια, θα παρουσιαζόταν μέσα από εικόνες, video, χάρτες και σχεδιαγράμματα. Το υλικό αυτό θα το συγκέντρωναν οι μαθητές μέσα από την ιστοεξερεύνηση, λαμβάνοντας υπόψη τους όλους τους κανόνες για τη διαχείριση και την αξιολόγηση του ηλεκτρονικού υλικού. Παράλληλα, οι μαθητές ενθαρρύνθηκαν να επισκεφτούν την Κεντρική Βιβλιοθήκη της πόλης για να αναζητήσουν βιβλιογραφία, προκειμένου να πλαισιώσουν με σαφείς πληροφορίες τα «εκθέματα» του μουσείου.

Σκοπός ήταν να αξιοποιήσουν πλήρως το σχολικό βιβλίο, όπως άλλωστε καθορίζεται και από τις οδηγίες που δίνονται από το Υπουργείο Παιδείας για τη διδασκαλία του μαθήματος, διατηρώντας τη βασική δομή του μαθήματος, με τη διαφορά ότι οι ίδιοι οι μαθητές θα επέλεγαν εκείνα τα στοιχεία που οι ίδιοι θεωρούν απαραίτητα, αναγκαία και χρήσιμα για την καλύτερη κατανόηση του μαθήματος και τη συνειδητοποίηση όλων εκείνων των στοιχείων που έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην οργάνωση της ζωής και στην εξέλιξη του πολιτισμού των Αιγυπτίων.

Μετά το χωρισμό των ομάδων, η καθηγήτρια έδωσε το βασικό περίγραμμα της κάθε ενότητας και έγινε αναφορά στον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές έπρεπε να παρουσιάσουν το θέμα τους, ώστε να υπάρχει σωστή οργάνωση των «δωματίων» του μουσείου, με υλικό που να αποδίδει όσο το δυνατόν καλύτερα το θέμα κάνοντας χρήση εικόνων, χαρτών ή και σχεδιαγραμμάτων, που θα συνοδεύονται από λεζάντες με την ακριβή τους περιγραφή.

Παράλληλα, συζητήσαν το ενδεχόμενο μέσα από το ArtSteps να δημιουργηθούν link ή να αναρτηθούν video σε ξεχωριστό δωμάτιο, τα οποία θα παραπέμπουν σε εκτενέστερες πληροφορίες για τα προς εξέταση θέματα. Επιπλέον, συμφωνήθηκαν θέματα όπως:

- α) σε κάθε ομάδα να υπάρχει ο συντονιστής που θα ασχολείται με την ανάρτηση του υλικού στο «δωμάτιο» του μουσείου και ουσιαστικά θα συντονίζει τη δημιουργία του χώρου του μουσείου,
- β) τα μέλη της ομάδας να χωρίσουν τις ενότητες σε υποθέματα, όπως, για παράδειγμα, στην ενότητα «Οικονομική, κοινωνική και πολιτική οργάνωση»), για την καλύτερη εξέτασή τους.
- γ) οι μαθητές να συγκεντρώνουν το υλικό τους, ανάλογα με τα υποθέματα και να το ταξινομούν, ανάλογα με το είδος του (εικόνες, video κτλ.) και ως ομάδα να επιλέγουν το κατάλληλο υλικό για να δημιουργήσουν τις προθήκες του μουσείου.

δ) όταν η κάθε ομάδα θα έχει δημιουργήσει το δικό της δωμάτιο του μουσείου, δύο μαθητές, έχοντας τη σύμφωνη γνώμη των συμμαθητών τους, να αναλάβουν να ενώσουν όλα τα δωμάτια και να ολοκληρώσουν την εργασία.

ε) οι εργασίες θα ολοκληρωθούν στις ώρες διδασκαλίας του μαθήματος και θα γίνουν αποκλειστικά εντός του σχολικού ωραρίου. Γι' αυτό το λόγο δόθηκε χρονικό περιθώριο έξι (6) διδακτικών ωρών για την υλοποίηση των εργασιών.

Στο τέλος της πρώτης αυτής συνεδρίασης οι μαθητές καθόρισαν ισόποσα τις αρμοδιότητες μέσα στην ομάδα τους, συμφώνησαν πώς θα κάνουν τη σύνθεση «Μουσείου» και όρισαν ποιοι θα είναι οι υπεύθυνοι για την παράδοση της τελικής εργασίας. Γι' αυτό, ορίστηκαν οι δύο μαθητές που θα κατασκεύαζαν την ηλεκτρονική μορφή του παρόντος ArtSteps μέσα στο προκαθορισμένο χρονικό διάστημα.

Παράλληλα, η καθηγήτρια της Πληροφορικής επιμόρφωσε τους μαθητές στη δημιουργία του ArtSteps, στα πλαίσια του μαθήματος «Εφαρμογές Πληροφορικής» της Α λυκείου, και συζητήθηκαν προβλήματα που, ενδεχομένως, θα ανέκυπταν κατά την εφαρμογή του. Αναλυτικότερα, συζητήθηκαν θέματα που αφορούσαν α) τη δημιουργία λογαριασμού και, κυρίως, β) τον τρόπο ανάρτησης εικόνων, κειμένων και βίντεο, που παρουσίαζαν κάποια ιδιαιτερότητα. Σε κάθε περίπτωση οι μαθητές είχαν την βοήθεια της καθηγήτριας σε θέματα τεχνικών δυσκολιών, ώστε να μπορέσουν να κατασκευάσουν την ηλεκτρονική διαδραστική τους αφίσα.

Την 2η έως την 4η ώρα οι μαθητές είχαν τη φροντίδα να συγκεντρώσουν το υλικό τους, δηλαδή τα αντικείμενα προς «έκθεση» και να συζητήσουν πώς θα το παρουσιάσουν με όσο το δυνατό πιο πρωτότυπο τρόπο και, με τις επεξηγήσεις – λεζάντες, να τεκμηριώσουν και να αιτιολογήσουν τη σημασία των εκθεμάτων. Η εργασία αυτή τελικά αποδείχτηκε για τους μαθητές πιο δύσκολη από όσο νόμιζαν, γιατί ουσιαστικά είχαν την ευθύνη να δημιουργήσουν ένα εύληπτο αφηγηματικό σενάριο με θέμα την Ιστορία της Αιγύπτου, μέσα στο οποίο θα εντάσσονταν τα θέματα/αντικείμενα και τα ερμηνευτικά μέσα, έτσι ώστε να αποκτούν νόημα για τον «επισκέπτη», να τον βοηθούν να αποκωδικοποιήσει τα νοήματα και τα μηνύματα της έκθεσης και να τα συσχετίσει με τη δική του καθημερινή εμπειρία ή την ιστορία του τόπου του.

Παράλληλα, οι μαθητές, κατασκευάζοντας το εικονικό αυτό μουσείο, έπαιρναν το ρόλο ενός αρχιτέκτονα, που πρέπει να προσέχει την ιεράρχηση της παρεχόμενης πληροφορίας, καθώς και τις διαφορετικές ομάδες (ηλικιακές ή άλλες) κοινού που θα «επισκέπτονταν» το μουσείο, οπότε έπρεπε να θέτουν τις αντίστοιχες προδιαγραφές για τη συγγραφή και την τοποθέτηση κειμένων.

Την 5η ώρα η φιλόλογος έκανε τον τελικό έλεγχο των εργασιών των ομάδων για τυχόν λάθη ή παραλείψεις, που σε κάθε περίπτωση έπρεπε να διορθωθούν άμεσα. Παράλληλα, οι υπεύθυνοι μαθητές συνέλεξαν όλο το υλικό για τη συγκεντρωτική σύνθεση του εικονικού μουσείου και, στο εργαστήριο της Πληροφορικής υπό την επίβλεψη της αρμόδιας καθηγήτριας, προχώρησαν στην ολοκλήρωση και τελειοποίηση του «μουσείου».

Την 6η ώρα έγινε η παρουσίαση της εργασίας στην ολομέλεια της τάξης, παρουσία των υπεύθυνων καθηγητριών. Η κάθε ομάδα παρουσίασε τη θεματική ενότητα που είχε εξετάσει, μέσα από ένα περιβάλλον που έμοιαζε με ηλεκτρονικό παιχνίδι. Με τη βοήθεια το πληκτρολογίου οι μαθητές περιηγούνταν στις αίθουσες του μουσείου, περνώντας από δωμάτιο σε δωμάτιο, εστιάζοντας στα αντικείμενα, κάνοντας μεγέθυνση σε εικόνες που

χρειάζονταν ιδιαίτερες επεξηγήσεις και τονίζοντας λεπτομέρειες σε αντικείμενα, ιδιαίτερα όταν εξεταζόταν η ενότητα της τέχνης. Με ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρακολουθούσαν οι μαθητές και τα video που συνόδευαν αντικείμενα ή εικόνες και έτσι έκαναν πράξη την αξιοποίηση και εφαρμογή της ψηφιακής τεχνολογίας στο «Μουσείο της Αιγύπτου».

Αποτελέσματα

Διαπιστώθηκε ότι μετά την κατασκευή του ArtSteps οι μαθητές είχαν καλύτερη εικόνα για την ιστορία, την οργάνωση της ζωής και την εξέλιξη του πολιτισμού της Αιγύπτου. Συγκεκριμένα, κατά την παρουσίαση των εργασιών ανά ομάδα στην τάξη, οι μαθητές μπορούσαν α) να παρουσιάσουν με εύληπτο τρόπο μία συνοπτική εικόνα της ιστορίας και του πολιτισμού των Αιγυπτίων και να εκτιμήσουν τις σχέσεις τους με τους υπόλοιπους λαούς της Εγγύς Ανατολής αλλά και με τον ελληνικό πολιτισμό, β) να παρουσιάσουν με τρόπο ολοκληρωμένο και αναλυτικά τις κοινωνικές δομές της Αιγύπτου και να εξηγήσουν την πολιτική οργάνωσή της, γ) να αντιληφθούν την επίδραση της θρησκείας στην καθημερινή ζωή και στην πολιτική οργάνωση των Αιγυπτίων, δ) να δίνουν έμφαση και να ξεχωρίζουν τις σημαντικές πτυχές του πολιτισμού της Αιγύπτου, όπως είναι η ανάπτυξη των επιστημών, της γραφής και των τεχνών, που επέδρασαν σημαντικά και στους πολιτισμούς των άλλων χωρών. Στα σχήματα 4 και 5 παρουσιάζονται δυο εικόνες από τα αποτελέσματα των μαθητών.



Σχήμα 4: Δύο από τα δωμάτια που δημιουργήθηκαν για την Αίγυπτο.

Το μάθημα μέσα στην τάξη έγινε πιο ευχάριστο, αφού οι ίδιοι οι μαθητές συμμετείχαν με τρόπο δημιουργικό στη διδασκαλία. Βασικό στοιχείο είναι ότι όλοι οι μαθητές είχαν πάρει ενεργό ρόλο στην εργασία και είχαν συνδράμει στην καλύτερη παρουσίαση της δικής τους ενότητας. Παράλληλα, τους δινόταν η δυνατότητα να εξηγούν, να σχολιάζουν, να επικοινωνούν με τους συμμαθητές τους και με την καθηγήτρια, να ανταλλάσσουν απόψεις και πληροφορίες, να υποστηρίζουν και να ελέγχουν την ακρίβεια των στοιχείων που παρέθεταν. Επιπλέον, ο ρόλος της διδάσκουσας σε όλη τη διαδικασία διαφοροποιούνταν, αφού άφηνε περιθώρια να εκφραστεί η δυναμική των διαμαθητικών σχέσεων. Σημαντικό είναι ότι οι αδύναμοι μαθητές βελτίωσαν σε μεγάλο βαθμό την προφορική τους απόδοση στην τάξη και γινόταν φανερό ότι είχαν κατανοήσει την ύλη του μαθήματος ακόμη και στα δύσκολα σημεία του. Επιπλέον, οι μαθητές με καλές και πολύ καλές επιδόσεις στο μάθημα παρουσίασαν μία πιο δυναμική εικόνα κατά τη διάρκεια της προς εξέτασης ενότητας που

είχαν να παρουσιάσουν. Στο σχήμα 6 φαίνονται φωτογραφίες από την παρουσίαση των δωματίων.



Σχήμα 5: Φωτογραφίες των δωματίων, όπου κάτω αριστερά φαίνεται ο χάρτης με πληροφορίες όπως το νούμερο δωματίου και την τοποθεσία των εκθεμάτων.

Παράλληλα, οι μαθητές στο σύνολό τους είχαν πολύ καλές έως άριστες επιδόσεις σε γραπτή εξέταση στη θεματική ενότητα της Αιγύπτου και έδειξαν ότι με άνεση μπορούσαν να απαντήσουν σε απαιτητικά ερωτήματα. Είναι λοιπόν φανερό ότι η δημιουργία του εικονικού μουσείου βοήθησε στην εμπέδωση της ύλης με τρόπο ουσιαστικό στο μεγαλύτερο μέρος των μαθητών και έμπρακτα βελτίωσε την επίδοσή τους, τόσο την προφορική όσο και τη γραπτή.

Βασική, βέβαια, προϋπόθεση για την ανάπτυξη της συγκεκριμένης δράσης σε ένα σχολείο, πέρα από τη διάθεση και το μεράκι του καθηγητή και των μαθητών, είναι και η δυνατότητα που δίνει το ίδιο το σχολείο να υλοποιηθούν και να εφαρμοστούν τέτοιου είδους πρακτικές. Συγκεκριμένα, εξαρτάται από την επάρκεια της υλικοτεχνικής υποδομής και από τη διάθεση που έχει η Διεύθυνση του Σχολείου να ενισχύει προσπάθειες των εκπαιδευτικών σε αυτήν την κατεύθυνση, οι οποίες παρέχουν δυνατότητες αυτενέργειας τόσο στη δράση όσο και στη σκέψη των μαθητών ώστε να αισθάνονται υπεύθυνα και σημαντικά άτομα.



Σχήμα 6: Παρουσίαση των δωματίων στην τάξη.

Στην αξιολόγηση που ακολούθησε, οι μαθητές επικρότησαν τη συγκεκριμένη διαδικασία για το μάθημα της Ιστορίας. Θεώρησαν ότι με τη δημιουργία του εικονικού μουσείου με ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες επιτυγχάνονται θετικά μαθησιακά και παιδαγωγικά αποτελέσματα και εξομαλύνονται προβλήματα στη μάθηση, αλλά και στις διαμαθητικές σχέσεις και στις σχέσεις μεταξύ μαθητών και διδάσκοντος.

Συμπεράσματα –Προτάσεις

Η χρήση νέων τεχνολογιών και η αξιοποίηση εκπαιδευτικών λογισμικών και του διαδικτύου προωθεί τη συμμετοχική, δημιουργική, διαφοροποιημένη και καινοτόμο προσέγγιση της διδασκαλίας ύλης, καθώς αξιοποιούνται οι διδακτικές αρχές της αυτενέργειας, εποπτείας, βιωματικότητας, άσκησης και εμπέδωσης (Νημά & Καψάλης, 2002) και προσεγγίζεται με ευχάριστο τρόπο και μεγαλύτερη εμπάθυνση η γνώση. Διαφοροποιούνται το μέσο διδασκαλίας, το περιβάλλον, οι ρόλοι και οι σχέσεις μαθητών-καθηγητή, ενώ ο δάσκαλος έχει το ρόλο του διευκολυντή, του συντονιστή, του εμπυχωτή των μαθητικών δραστηριοτήτων (Ράπτης & Ράπτη, 2007). Η νέα ύλη προσεγγίζεται πολυπρισματικά, με παραστατικό τρόπο και η γνώση ανακαλύπτεται βιωματικά.

Τα συμπεράσματα που εξήχθησαν από τη συγκεκριμένη δραστηριότητα του ArtSteps συνοψίζονται ως εξής:

Σε ό,τι αφορά τους μαθητές:

- Ο συγκεκριμένος τρόπος διδασκαλίας της Ιστορίας συνέβαλε στη βελτίωση των σχέσεων ανάμεσα στα μέλη των ομάδων και στην ομαλή διεύθυνση των διαφορών τους, γεγονός που συνετέλεσε στην αποτελεσματικότερη μάθηση (Frey, 2002).
- Δημιούργησε συνθήκες ανάπτυξης διαδικασιών επεξεργασίας και όχι απλής καταγραφής στη μνήμη των πληροφοριακών δεδομένων της διδασκαλίας. (Ματσαγγούρας, 2002).
- Αποτέλεσε έναν ελκυστικό τρόπο προσέγγισης του μαθήματος, αφού η ίδια η δημιουργία του ArtSteps ήταν για τους μαθητές ένα είδος παιχνιδιού.
- Διατήρησε το ενδιαφέρον των μαθητών για το μάθημα, γιατί χρησιμοποιήθηκαν τεχνικές που απευθύνονταν τόσο στον ενεργοποίηση των αισθήσεων όσο και στην προβληματοποίηση της σκέψης (Ματσαγγούρας, 2011).
- Βελτίωσε έμπρακτα την επίδοσή τους στο μάθημα.
- Ανταποκρίθηκε στις μαθησιακές ανάγκες τόσο των καλών μαθητών όσο και των πιο αδύναμων, αφού αυτός ο τρόπος διδασκαλίας δημιουργεί το πλαίσιο για άμεση στήριξη των ατόμων που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες (Ματσαγγούρας, 2011).
- Ενεργοποίησε όλους τους μαθητές στην ομάδα και εξασφάλισε δυνατότητες αυτενέργειας τόσο στη δράση όσο και στη σκέψη.
- Καλλιέργησε και τόνωσε την αισθητική τους μέσα από την κατασκευή του ArtSteps.
- Μολονότι πρόκειται για ένα εικονικό μουσείο, τα παιδιά οικοδόμησαν τη γνώση, γιατί ήρθαν σε αλληλεπίδραση με τα ψηφιακά αντικείμενα, τα οποία διεγείρουν τις αισθήσεις, προκαλούν ενδιαφέρον και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή στη διαδικασία της μάθησης, όπως ακριβώς συμβαίνει και με την επίσκεψη σε ένα «συμβατικό» μουσείο.

- Η γνώση προσεγγίστηκε διαθεματικά και ως ενιαίο σύνολο. Τα αντικείμενα που απεικονίστηκαν στο μουσείο συνδέονται άμεσα με όλα τα μαθήματα. Μία συλλογή από αγγεία μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο στο μάθημα της Ιστορίας (π.χ. να διερευνηθεί σε ποια ιστορική περίοδο ανήκουν), όσο και στο μάθημα των φυσικών επιστημών (π.χ. να γίνει διερεύνηση σχετικά με τα υλικά από τα οποία είναι φτιαγμένα και τις ιδιότητές τους).
- Οι μαθητές μπόρεσαν να γίνουν για λίγο ερευνητές και, ακολουθώντας τη μέθοδο του ιστορικού, να συλλέγουν στοιχεία, να διατυπώνουν προβλήματα, να αναζητούν και να εντοπίζουν πληροφορίες, να παρατηρούν τα αντικείμενα, να αναλύουν, να συνθέτουν και να καταλήγουν σε συμπεράσματα με βάση τα δεδομένα.
- Οι μαθητές ασκήθηκαν να διαχειρίζονται και να αξιοποιούν το χρόνο τους και να αντιμετωπίζουν προβλήματα πειθαρχίας μέσα στην ομάδα, χωρίς να προκαλούν δυσλειτουργία στην τάξη.
- Επιπλέον, η διδασκαλία της Ιστορίας με την αξιοποίηση του ArtSteps βελτίωσε τις σχέσεις μεταξύ δασκάλων και μαθητών και, επομένως, το κλίμα μέσα την τάξη, μειώνοντας στο ελάχιστο στοιχεία παραβατικότητας των μαθητών (Ματσαγγούρας, 2011).

Σε ό,τι αφορά τους καθηγητές ο συγκεκριμένος τρόπος διδασκαλίας της Ιστορίας:

- Δίνει νέες προοπτικές στην εξέλιξη της διδασκαλίας τους και στη βελτίωση της ποιότητας της παρεχόμενης εκπαίδευσης.
- Τους βοηθά να κινητοποιήσουν τους μαθητές, να αναδείξουν και να αξιοποιήσουν τις ικανότητές τους.
- Θετικοποιεί τα συναισθήματά τους και, συνακόλουθα, τα συναισθήματα των μαθητών τους για το μάθημα, καθώς αποτελούν οι ίδιοι θετικό παράδειγμα για τους μαθητές τους βιώνοντας τη γνώση ως μία ευχάριστη διαδικασία που συμβάλλει στην αυτοπραγμάτωσή τους (Ματσαγγούρας, 2011).
- Δίνει τη δυνατότητα συνεργασίας με εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων, στο πλαίσιο της διαθεματικής προσέγγισης του μαθήματος.

Η χρήση του ArtSteps μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως στο μάθημα των Αρχαίων Ελληνικών της Α΄ Λυκείου, προκειμένου να παρουσιαστούν π.χ. τα γεγονότα της τελευταίας περιόδου του Πελοποννησιακού πολέμου από το 411 ως το 406 π.Χ. ή της Έκθεσης - Έκφρασης, για να καταγράψουν οι μαθητές σε ένα πολυτροπικό κείμενο με τη μορφή σχεδιαγράμματος τα αίτια – αποτελέσματα - τρόπους αντιμετώπισης του θέματος που τους απασχολεί. Με αυτόν τον τρόπο ενισχύουν τη διάθεσή τους να αναζητούν, να ανακαλύπτουν και να διαβάζουν κείμενα που καλύπτουν τα ενδιαφέροντά τους και τις απόψεις που ενστερνίζονται για ένα θέμα.

Γενικά, η εφαρμογή αυτή είναι προσιτή για κάθε διδακτικό αντικείμενο. Είναι σαφές ότι ενισχύει το σχολικό βιβλίο, το οποίο ορισμένες φορές δίνει τις πληροφορίες επιγραμματικά και άλλες φορές με δυσνόητο τρόπο. Λειτουργεί συμπληρωματικά με το σχολικό βιβλίο, αφού διευρύνει (ιστορικές) έννοιες και αποκαλύπτει τα γεγονότα από όλες τις πλευρές. Μεταμορφώνει το μαθητή σε δημιουργό του μαθήματος, χωρίς φυσικά να μειώνει την παρουσία του καθηγητή στη διδακτική πράξη.

Συμπερασματικά, οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν στη διαφοροποίηση της διδασκαλίας, με πολυαισθητηριακές δραστηριότητες διαβαθμισμένης δυσκολίας που ανταποκρίνονται σε διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης (Παρασκευά & Παπαγιάννη, 2008). Επίσης, διευκολύνεται η πρόσληψη των πληροφοριών από τους αλλοδαπούς μαθητές και τους μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες (Βοσνιάδου, 2004), ενώ αμβλύνονται οι μαθησιακές και κοινωνικές διαφορές του μαθητικού δυναμικού, καθώς παρέχονται ίσες ευκαιρίες μάθησης με τη δυνατότητα εύρεσης υλικού από όλους τους μαθητές και ενισχύεται η θετική στάση τους προς το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο και, γενικότερα, προς τα μαθήματα και το σχολείο.

Θα ήταν χρήσιμο πάντως τέτοιου είδους δράσεις να οργανώνονται από την αρχή της χρονιάς και να γίνονται συζητήσεις μεταξύ των καθηγητών, ώστε να διερευνώνται οι δυνατές συνεργασίες. Αυτό φυσικά προϋποθέτει την έμπρακτη διάθεση όλων των καθηγητών για την πραγμάτωση τέτοιων καινοτόμων πρακτικών στη διαδικασία της εκπαίδευσης.

Επιπλέον, χρειάζεται να ενημερώνονται οι γονείς των μαθητών σχετικά με τέτοιου είδους τρόπους διδασκαλίας, ώστε να κατανοήσουν ότι ο τρόπος διδασκαλίας, που βασίζεται στην απομνημόνευση, στην αποστήθιση και στην ατομική μάθηση, δεν είναι ο ενδεδειγμένος ούτε ο μοναδικός τρόπος μετάδοσης της γνώσης και ανάπτυξης της προσωπικότητας του νέου.

Θετική κρίνεται και η συνεργασία με το σχολικό σύμβουλο (και στη δική μας περίπτωση υπήρξε συνεργασία και επιβράβευση της προσπάθειας), για να γίνονται γνωστές αυτές οι πρακτικές και οι τρόποι διδασκαλίας διασχολικά και να ενισχύονται οι εκπαιδευτικοί που προσπαθούν να λειτουργήσουν δημιουργικά και με σύγχρονους τρόπους διδασκαλίας μέσα στην τάξη.

Η ένταξη των Τ.Π.Ε. στη διδακτική της Ιστορίας συμβάλλει στη μετάβαση από τη δασκαλοκεντρική στη μαθητοκεντρική διδασκαλία, προάγει την ενεργητική μάθηση και ευνοεί την πολυπρισματική προσέγγιση των ιστορικών ζητημάτων. Παράλληλα, αναπτύσσει τη μαθητική αυτενέργεια και εξασφαλίζει δυναμικό αλληλεπιδραστικό περιβάλλον μάθησης, ώστε ο ίδιος ο μαθητής να ερευνά, να αξιολογεί, να διατυπώνει ερωτήματα και να αποφασίζει για τις επιλογές του είτε ατομικά είτε στο πλαίσιο συνεργατικών σχημάτων (Μαυροσκούφης, 2008).

Ο τρόπος διδασκαλίας και προσέγγισης κάθε διδακτικού αντικειμένου είναι μία δύσκολη υπόθεση για κάθε εκπαιδευτικό. Κάθε δημιουργική και καινοτόμος προσπάθεια αποτελεί ένα θετικό βήμα για να περιοριστεί η δασκαλοκεντρική διδασκαλία, που περιορίζει την προσωπικότητα του μαθητή και κάνει, συχνά, αντιπαθή τον εκπαιδευτικό, το μάθημα και γενικά το σχολείο. Η εφαρμογή νέων μοντέλων διδασκαλίας σύμφωνα με τις νέες παιδαγωγικές αντιλήψεις αποτελεί μια προσπάθεια, ώστε οι μαθητές μας να αποφοιτούν από το σχολείο κερδισμένοι σε γνώσεις, αλλά και βελτιωμένοι ως άνθρωποι.

Αναφορές

- Burton Dwight, L. (Oct., 1955). Comic Books: A Teacher's Analysis. *The Elementary School Journal*, Vol. 56, No. 2, pp. 73-75.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge.

- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. Routledge Chapman & Hall.
- Lemke, J. L. (1998). Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. In D. Reinking, D., McKenna, M, Laddo, L., Kieffer, R., (eds), *Handbook of literacy and technology: Transformations in a post-typographic world*, 269-281, Hillsdale NJ: Erlbaum.
- McMichael, A. (2007). PC Games and the Teaching of History. *The History Teacher*, 40(2), 203-216.
- The New London Group (2000). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. In B. Cope & M. Kalantzis (eds), *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. London: Routledge, pp. 9–37.
- Βοσνιάδου, Σ. (2004). *Εισαγωγή στην Ψυχολογία*. Α΄. Αθήνα: Gutenberg.
- Γιακουμάτου Τ.(2006). Διδάσκοντας ιστορία την εποχή του διαδικτύου, *Φιλολογική* 97,69-75.
- Γιακουμάτου, Τ. (2008). *Θεωρίες μάθησης και Τ.Π.Ε*. Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2015, από <http://www.netschoolbook.gr/epimorfosi/theories.html>
- Δαφέρμος, Μ. (2002). *Η πολιτισμική-ιστορική θεωρία του Vygotsky*. Φιλοσοφικές-Ψυχολογικές-Παιδαγωγικές διαστάσεις. Αθήνα: Ατραπός.
- Δ.Ε.Π.Π.Σ. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για την Υποχρεωτική Εκπαίδευση, τόμος Α΄, Αθήνα: ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2015, από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- ΕΑΙΤΥ. (2008). Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Πάτρα. *Θεωρίες Μάθησης και Τ.Π.Ε*.
- Frey, K. (2002). *Η «Μέθοδος Project» Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.
- Κόμης, Β. Ι. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2008). Χρήση βασικών εργαλείων πληροφορικής στα φιλολογικά μαθήματα. Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα ΚΣΕ*, Τεύχος 3, 158-185: κλάδος ΠΕ02. Πάτρα: ΥΠΕΠΘ.
- Κυνηγός, Χ., & Δημαράκη, Ε. (2002). Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα: Παιδαγωγικά αξιοποιημένες εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στη γενική παιδεία. Στο Χρ. Κυνηγός και Ε. Β. Δημαράκη (επιμ.) *Νοητικά εργαλεία και πληροφορικά μέσα*. Αθήνα: Καστανιώτης, σσ.18-19
- Μαστραπάς, Α. (2015). *Ιστορία του Αρχαίου κόσμου, Από τους προϊστορικούς πολιτισμούς της Ανατολής έως την εποχή του Ιουστινιανού* (Βιβλίο Μαθητή, Α΄ Γενικού Λυκείου), Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2015, από <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-A102/45/304,21970/>
- Ματσαγγούρας, Η. (1999). *Θεωρίες Μάθησης*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2006). *Στρατηγικές διδασκαλίας. Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*, 5η έκδοση. Αθήνα: Gutenberg.
- Μαυροσκούφης, Δ. (2008). Διδασκαλία του μαθήματος της ιστορίας με σκοπό την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, Στο *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα ΚΣΕ*, Τεύχος 3, 114-149: κλάδος ΠΕ02, Πάτρα: ΥΠΕΠΘ.
- Μπουμπουρέκα, Π. (2013). *Εκπαιδευτικό υλικό, Ενότητα: Θέματα Διδακτικής Μεθοδολογίας: Διδακτική προγραμμάτων και αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη*. Επιμορφωτικό πρόγραμμα Επιμόρφωση σε θέματα Επιστημονικής-Παιδαγωγικής Καθοδήγησης για την απόκτηση πιστοποιητικού καθοδηγητικής επάρκειας εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Εθνικό Κέντρο Δημόσιας Διοίκησης και Αυτοδιοίκησης (ΕΚΔΔΑ).
- Νημά, Ε., & Καψάλης, Α. (2002). *Σύγχρονη διδακτική*. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Παρασκευά, Φ., & Παπαγιάννη, Α. (2008). *Επιστημονικές & παιδαγωγικές δεξιότητες για τα στελέχη της εκπαίδευσης*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής: Ολική Προσέγγιση*. Αθήνα: Αριστοτέλης Ράπτης.

Σιακοβέλη, Π. (2014). *Εκπαιδευτικό Σενάριο διδασκαλίας και μάθησης με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε.*. Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2015, από http://blogs.sch.gr/8lyk-pat/files/2014/04/ekraideytiko_senario_lyk.pdf

Χοντολίδου, Ε. (2005). Αλλαγές στις εκδοτικές πρακτικές παιδικών βιβλίων: το παράδειγμα του βιβλίου *Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες του Ιουλίου Βερν*. Στο Σέμογλου-Κωνσταντινίδου Ο. (επιμ.) *Εικόνα και παιδί*, Θεσσαλονίκη: cannot design publications, σσ. 89-97. Ανακτήθηκε στις 22 Σεπτεμβρίου 2015, από <http://ebooks.edu.gr/new/allmaterial.php> και <http://ebooks.edu.gr/new/ps.php>.

Παράρτημα

Εικόνες από το Artsteps



