

INEAG RESEARCH AND TRAINING INSTITUTE OF EAST AEGEAN

2nd International Conference on Institutional Evaluation Techniques in Education **ICIETE Samos 2006**



Special Edition: "Journal of Science Education" – JSE (<http://colciencias.gov.co/rec/>)

June 30 - July 3, 2006 Samos Island, Greece

Organizers:

- Research and Training Institute of the East Aegean (INEAG), Greece
- University of Athens
- ETEAEK
- University of the Aegean



National and Kapodistrian
University of Athens

**Proceedings of the International Conference on Institutional
Evaluation Techniques in Education**

30/6-2/7 , 2006, Samos Island, Greece

Editor: Kyriakos Emm. Kioulafas

Editorial Board:

Yuri Orlik

Maria Papadakaki

Publisher:

National and Kapodistrian University of Athens

ISBN: 960-89248-2-0

ISSN: 1790-3920

«Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΧΡΩΜΑΤΩΝ»
ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ
ΖΩΓΡΑΦΙΚΗΣ ΤΟΥ 19^{ου} & 20^{ου} ΑΙΩΝΑ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

Ιωάννα Κοσμίδου

Δασκάλα

Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια

Πανεπιστήμιο Αθηνών

Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε.

Τηλ: +30 210 5443897

E-mail: iokosmidou@yahoo.com

Μπαλκίζας Νικόλαος

Δάσκαλος

Μεταπτυχιακός Φοιτητής

Πανεπιστήμιο Αθηνών

Παιδαγωγικό Τμήμα Δ.Ε.

Τηλ: +30 210 9336959

E-mail: nikbalki@sch.gr

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αναφέρεται στη διαδικασία υλοποίησης της υπερμεσικής εφαρμογής «Ο Κόσμος των Χρωμάτων» και στις προοπτικές αξιοποίησής της στο πλαίσιο του προγράμματος της ευέλικτης ζώνης του Δημοτικού σχολείου. Γενικός σκοπός της συγκεκριμένης εφαρμογής είναι οι μαθητές να γνωρίσουν και να απολαύσουν τις εικαστικές τέχνες με την αξιοποίηση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας μέσα από ισόρροπες δραστηριότητες δημιουργίας έργων, έρευνας, παρατήρησης, απόκτησης γνώσεων και κατανόησης του φαινομένου της Τέχνης, για να καλλιεργηθούν ως δημιουργοί και ως φιλότεχνοι θεατές. Στόχος της εφαρμογής η αλλαγή του παραδοσιακού περιβάλλοντος της μάθησης και η δημιουργία εποικοδομιστικού - ομαδοσυνεργατικού μοντέλου η οποία επιτυγχάνεται μέσα από διαθεματικές δραστηριότητες και σχέδια εργασίας.

Λέξεις Κλειδιά

Εκπαιδευτικό λογισμικό, αισθητική αγωγή, ελληνική τέχνη, Ευέλικτη Ζώνη, μέθοδος project, διαθεματική προσέγγιση, ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Εισαγωγή

Η εισαγωγή των υπολογιστών στην εκπαίδευση για την υποστήριξη της μάθησης είναι πλέον κοινός τόπος. Έχουμε ήδη μετακινηθεί από το ερώτημα αν θα πρέπει ή όχι να χρησιμοποιείται μια ποικιλία λογισμικού στο σχολείο για εκπαιδευτικούς και παιδαγωγικούς σκοπούς και ασχολούμαστε με ερωτήματα που αφορούν την καταλληλότητα του διαθέσιμου εκπαιδευτικού λογισμικού. Κατά το σχεδιασμό του λογισμικού λάβαμε υπόψη μας τα ακόλουθα κριτήρια:

- α) Την παιδαγωγική αξία των γενικών και αντικειμενικών στόχων που θέσαμε.
- β) Την αξιοποίηση της συμβολής των γνωστών παιδαγωγικών θεωριών στη διαδικασία της μάθησης.
- γ) Την καταλληλότητα της υιοθετούμενης θεωρητικής προσέγγισης σε σχέση με τις ανάγκες των μαθητών και τους μαθησιακούς στόχους.
- δ) Τη συνέπεια του σχεδιασμού του εκπαιδευτικού λογισμικού προς τη θεωρία που υιοθετείται.
- ε) Την αποτελεσματικότητά του.
- στ) Το ρόλο του μαθητή κατά την αλληλεπίδραση μαθητή - υπολογιστή, όπως αυτός καθορίζεται από τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις.
- ζ) Το ρόλο του διδάσκοντος (δυνατότητες δημιουργικής, διευκολυντικής και καταλυτικής παρέμβασης και όχι αχρήστευση της συμβολής του).
- η) Τις ευκαιρίες ανάπτυξης των ανώτερων λειτουργιών της νόησης, σύνθετων δραστηριοτήτων και συνολικής διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης, οι οποίες προωθούν την ολόπλευρη ανάπτυξη του μαθητή και ευνοούν την ανάπτυξη στάσεων και δεξιοτήτων ζωής, που έχει ανάγκη το νεαρό άτομο της σύγχρονης ζωής.
- θ) Τις ευκαιρίες που παρέχονται για εργασία σε ομάδες και συνεργατική μάθηση, αλλά και εξατομικευμένη διδασκαλία.
- ι) Την ελκυστικότητά του. Δόθηκε έμφαση στην κίνηση και στους διαλόγους για να είναι περισσότερο ελκυστικό για τους μαθητές που

είναι εξοικειωμένοι, από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους, με μη στατικά λογισμικά (Ράπτης & Ράπτη, 2002).

Όλα τα παραπάνω αποτέλεσαν πυξίδα για τη δόμηση του λογισμικού αυτού το οποίο είναι μια αλληλεπιδραστική ιστορία όπου οι πρωταγωνιστές του γνωρίζουν έργα Ελλήνων ζωγράφων του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα. Ακολουθούν βήμα-βήμα την εξέλιξη της ελληνικής ζωγραφικής, γνωρίζουν τους σημαντικότερους Έλληνες ζωγράφους που αποτέλεσαν "σταθμό", ανακαλύπτουν τις συνθήκες δημιουργίας των έργων τους, μαθαίνουν για τα ρεύματα που αναπτύχθηκαν στον ελληνικό χώρο κ.α. Σε όλη τη διαδρομή παρεμβάλλονται δραστηριότητες με διαθεματική προσέγγιση (ιστορία, εικαστικά, τέχνη, γλώσσα, πολιτιστική κληρονομιά). Οι πίνακες γίνονται αφορμή για να ζωντανέψει κάθε φορά ένα κομμάτι ελληνικό. Άλλοτε το κομμάτι αυτό έχει σχέση με την ελληνική ιστορία, άλλοτε με την ελληνική φύση, τα ελληνικά ήθη-έθιμα, τον ελληνικό πολιτισμό. Το λογισμικό επενδύεται με μουσική Ελλήνων συνθετών, η επιλογή της οποίας έγινε με κριτήριο το περιεχόμενο της κάθε δραστηριότητας. Επιπλέον πληροφορίες δίνονται από τους πρωταγωνιστές μέσω των διαλόγων τους, σε μια προσπάθεια σύνδεσης των έργων με την εποχή που τα δημιούργησε.

Παιδαγωγικό Πλαίσιο

Το θεωρητικό πλαίσιο του σχεδιασμού του εκπαιδευτικού λογισμικού στηρίζεται στις γνωστικές θεωρίες του δομητισμού (constructivism) και στις κοινωνικοπολιτιστικές θεωρήσεις του Vygotski και των απογόνων του, όπου δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη μαθησιακή διαδικασία, στα γνωστικά εργαλεία που τη διαμεσολαβούν (Jonassen 2000), στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εμπλεκόμενων μερών, καθώς και στο κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον που λαμβάνει χώρα (Vygotsky, 1978).

Η μάθηση είναι μια εγγενής κοινωνική διαδικασία, σύμφωνα με τη θεωρία της δραστηριότητας (activity theory), (Jonassen 2000). Μαθητές, εκπαιδευτικοί, διδακτικά εργαλεία, περιβάλλον της τάξης, αντικείμενα διδασκαλίας, κλπ, αποτελούν μέρη ενός συστήματος δραστηριότητας που αλληλεπιδρούν. Η ίδια η δραστηριότητα αποτελεί το διαμεσολαβητικό εργαλείο, τη μονάδα ανάλυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Η ολική διαθεματική προσέγγιση δίνει έμφαση στην «κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση και στη διεπιστημονική προσέγγιση της γνώσης και εστιάζει στις κοινωνικές, ηθικές και πολιτισμικές διαστάσεις της εκπαίδευσης» (Μακράκης, 2000, Ράπτης & Ράπτη, 2002). Με τη διαθεματικότητα αναπροσαρμόζονται στόχοι και μέθοδοι διδασκαλίας, ενώ δομείται ανάλογα και το περιεχόμενο των μαθημάτων στη βάση μιας ισόρροπης κάθετης και οριζόντιας κατανομής της διδασκομένης ύλης. Η διαδικασία αυτή ενισχύει την επιδιωκόμενη ουσιαστική γενική παιδεία και την ποιότητα της εκπαίδευσης, την ενιαία οργάνωση του περιεχομένου των γνωστικών αντικειμένων και τις διερευνητικές προσεγγίσεις της διδασκαλίας. Και τούτο, διότι η προσπάθεια της ολιστικής προσέγγισης της γνώσης προκαλεί το ενδιαφέρον και, ταυτόχρονα, ανταποκρίνεται στην πολύπλευρη κοινωνική πραγματικότητα, στις συμπεριφορές και στις εμπειρίες του μαθητή (CIDREE, 1999, Frey, 1998). Για να επιτευχθεί ο στόχος της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης θεωρείται απαραίτητη μια μετατόπιση του «επίκεντρου» των Α.Π.Σ. και της διδασκαλίας από τη διδασκαλία του θέματος (η χρήση θεμάτων προκειμένου οι σχετικές δραστηριότητες να μην είναι επιφανειακές) για να προσεγγίζεται βαθύτερα η εννοιολογική κατανόηση, στο βαθμό που είναι εφικτό για κάθε θεματική ενότητα των αυτοτελών μαθημάτων (Erickson, 1998).

Η Διαθεματική Προσέγγιση, δηλαδή η ολιστική κατάκτηση της γνώσης, δίνει τη δυνατότητα στο μαθητή να συγκροτήσει ένα ενιαίο σύνολο

γνώσεων και δεξιοτήτων που θα του επιτρέψει να αναπτύσσει προσωπική άποψη για θέματα που σχετίζονται μεταξύ τους, με ζητήματα της καθημερινής ζωής και να διαμορφώσει το δικό του κοσμοείδωλο, τη δική του κοσμοθεωρία και κοσμοαντίληψη (Αλαχιώτης, 2002δ, Lawton et al, 2000). Η διαθεματική προσέγγιση δεν μπορεί παρά να υποστηρίζεται από μεθόδους ενεργητικής απόκτησης της γνώσης, οι οποίες εφαρμόζονται κατά τη διδασκαλία κάθε γνωστικού αντικειμένου και εξειδικεύονται στις διαθεματικές δραστηριότητες και σχέδια εργασίας, στο τέλος κάθε θεματικής ενότητας.

Τα σχέδια εργασίας (projects) θεωρούνται *«ιδανικό πλαίσιο κοινωνικο-πολιτιστικής ανάπτυξης του παιδιού, λειτουργικός τρόπος μετάβασης από την εννοιοκεντρική διδασκαλία στη διεπιστημονική σύμπραξη, την οποία θεωρούμε αναγκαία για την κατανόηση πολύπλοκων θεμάτων και τη διαχείριση προβληματικών καταστάσεων με τη βοήθεια της επιστημονικής γνώσης»* (Ματσαγγούρας, 2002).

Μεθοδολογική Προσέγγιση

Η συγκεκριμένη υπερμεσική εφαρμογή, αναπτύχθηκε με το Macromedia Flash, στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας μας στο πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Αθηνών. Η μεθοδολογία της αναπτύσσεται και παρουσιάζεται σε τρεις φάσεις: α) η αρχική ιδέα και οι στόχοι της εφαρμογής, β) ο σχεδιασμός και οι δραστηριότητες και γ) η διδακτική αξιοποίηση της εφαρμογής.

Αρχική Ιδέα - Στόχοι

Μετά από έντονο προβληματισμό και ανταλλαγή απόψεων, αποφασίστηκε να ασχοληθούμε με τη θεματική ενότητα «Ελληνική Ζωγραφική 19^{ου}-20^{ου} αιώνα». Μετά τη συγκέντρωση του υλικού αποφασίστηκε να δομηθεί ένα εκπαιδευτικό σενάριο που θα πλαισιωθεί με διαθεματικές δραστηριότητες

για να αποτελέσει συμπλήρωμα της μαθησιακής διαδικασίας σε ανάλογες περιπτώσεις. Αποδέκτες αυτής της εφαρμογής ορίστηκαν οι μαθητές της ΣΤ΄ τάξης του δημοτικού σχολείου καθώς επίσης και μαθητές μεγαλύτερων τάξεων.

Δόθηκε βαρύτητα μέσω των σεναρίου στη δημιουργία δραστηριοτήτων παρμένων από την καθημερινότητα, τις βιωμένες εμπειρίες των παιδιών και στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων μέσα από ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Οι δραστηριότητες σχεδιάστηκαν έτσι ώστε να προωθείται:

- Η παρατήρηση, η έρευνα και ο πειραματισμός.
- Η καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης και η ενεργοποίηση των δημιουργικών του δυνάμεων (κλίσεις και δεξιότητες).
- Η καλλιέργεια των αισθήσεων και η ανάπτυξη αντιληπτικών ικανοτήτων.
- Το αίσθημα ικανοποίησης και επιτυχίας.
- Τα κίνητρα μάθησης, η ενθάρρυνση και η αυτοβελτίωση.
- Οι επικοινωνιακές δεξιότητες.
- Οι εναλλακτικές μορφές πληροφόρησης με την άντληση γνώσεων και εμπειριών μέσα από διάφορες πηγές και με διάφορους τρόπους.

Οι *ειδικοί στόχοι* της εφαρμογής είναι οι μαθητές να:

- Εξοικειωθούν με απλά μέσα και τεχνικές ώστε να πειραματίζονται και να χρησιμοποιούν προγράμματα ζωγραφικής και σχεδιαστικά του Η/Υ τα οποία είναι εύκολα στη κατανόηση και στη χρήση τους.
- Να δημιουργήσουν εικαστικά έργα με τα προγράμματα του Η/Υ.
- Να γνωρίσουν τη θεματολογία, το περιεχόμενο και το νόημα των έργων τέχνης και να αποτυπώσουν απόψεις, ιδέες και αξίες του πολιτισμού μας και άλλων πολιτισμών μέσα από αυτά.
- Να γνωρίσουν μορφές εικαστικών τεχνών, έργα τέχνης και εικαστικά επαγγέλματα.

- Αξιοποίηση εικαστικών τεχνών διαθεματικά με τις άλλες τέχνες.
- Να γνωρίσουν την ιστορία της τέχνης, να αναγνωρίσουν χαρακτηριστικές νοοτροπίες, να αποδομηθούν τα γνωστικά τους σχήματα, μέσα από δραστηριότητες παρατήρησης και ελεύθερης γραφής να καλλιεργηθούν δεξιότητες δημιουργικής και κριτικής σκέψης.

Σχεδιασμός - Δραστηριότητες

Αφού καθορίστηκε το θέμα και οι στόχοι, ακολούθησε η διαδικασία σχεδιασμού των δραστηριοτήτων. Δόθηκε μεγάλη σημασία στην εκπαιδευτική ανάγκη των παιδιών για κίνητρα μάθησης, ενθάρρυνση, και αυτοβελτίωση. Έτσι ώστε τα παιδιά να μπορούν να αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες, να καλλιεργήσουν την κοινωνικότητα τους, να διαχειρίζονται από κοινού διάφορα θέματα, να ανταποκρίνονται στην ανάγκη της λεκτικής και μη επικοινωνίας, να εκφράζονται δημιουργικά, να καλλιεργούν τη συναισθηματική τους νοημοσύνη. Έτσι, με αυτεπίγνωση, έλεγχο των παρορμήσεων, επιμονή, ζήλο, αυτοενεργοποίηση, ενσυναίσθηση και κοινωνική προσαρμοστικότητα, οικοδομούνται δεξιότητες για την πρόοδο τους.

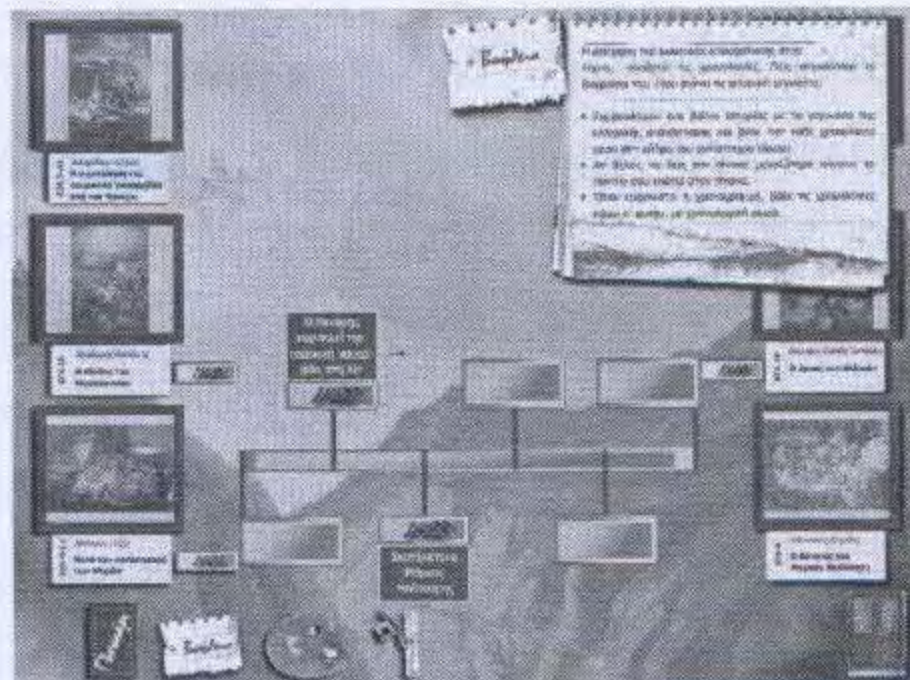
Ενδεικτικά παρουσιάζουμε κάποιες δραστηριότητες και πώς αυτές λειτουργούν. Το βασικό κριτήριο κατά το σχεδιασμό τους ήταν η αξιοποίηση της εικόνας και η σύνδεση της τέχνης με άλλες περιοχές της γνώσης (διαθεματική προσέγγιση).

Εικόνα 1: Οι Ποιητές



1η Δραστηριότητα. Στην πρώτη δραστηριότητα (Εικόνα 1) επιχειρείται μία σύνδεση της τέχνης με την ποίηση. Ο πίνακας του Γεώργιου Ροϊλού αποτέλεσε την αφετηρία για την επίτευξη του προηγούμενου. Αφού τα παιδιά έχουν συμπληρώσει τις μορφές των έξι σημαντικότερων ποιητών της γενιάς του 1880 που τους έχουν δοθεί με τη μορφή παζλ, μπορούν να διαβάσουν ή να ακούσουν ένα ποίημά τους, να διαβάσουν τη βιογραφία τους και τέλος, να φανταστούν και να γράψουν ένα φανταστικό διάλογο.

Εικόνα 2: Ιστορία



2η Δραστηριότητα. Στη δραστηριότητα που ακολουθεί (Εικόνα 2), συνδέεται η τέχνη με την ιστορία. Παρουσιάζονται πίνακες με θέματα από την ελληνική επανάσταση και ζητείται από τους μαθητές να ανατρέξουν σε

πηγές και να αναζητήσουν τις χρονολογίες που συνέβησαν τα γεγονότα και να τις συνδέσουν μ' αυτούς. Αφού ολοκληρωθεί αυτό το σκέλος, εμφανίζεται η χρονογραμμή στην οποία πρέπει να τοποθετήσουν σε χρονολογική σειρά τις χρονολογίες και να αναζητήσουν ένα άλλο σημαντικό γεγονός που μεσολάβησε μεταξύ των ημερομηνιών αυτών. Οι μαθητές επομένως, επεξεργάζονται ενεργά τις πληροφορίες, μέσα από διεργασίες ανακαλυπτικής μάθησης, η οποία ενεργοποιεί την αναλυτική και διαισθητική σκέψη τους και γενικά τις ανώτερες διεργασίες που σχετίζονται με την επίλυση προβλημάτων.

Εικόνα 3: Τοπιογραφία



3η Δραστηριότητα. Οι πίνακες που περιλαμβάνονται στην τρίτη δραστηριότητα ανήκουν στη θεματική κατηγορία "τοπιογραφία" (Εικόνα 3). Οι μαθητές καλούνται να γράψουν ένα δικό τους τίτλο για κάθε πίνακα και να τον συγκρίνουν με αυτόν του δημιουργού του. Δεν υπάρχει λάθος. Όλοι οι μαθητές μπορούν να εκφράσουν τη γνώμη τους, η οποία είναι σωστή, και αφού την καταγράψουν να τη συγκρίνουν με τις γνώμες των συμμαθητών τους. Δίνεται δυνατότητα επομένως στους μαθητές να συμμετέχουν σε ομαδοσυνεργατικές μορφές εργασίας γύρω από τον

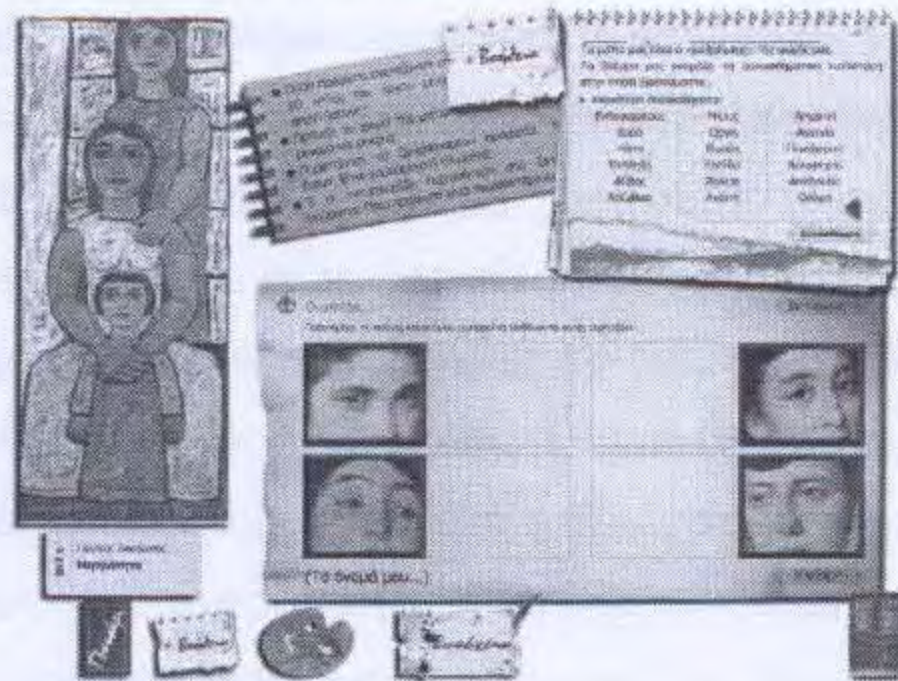
υπολογιστή, να εκφράζουν ελεύθερα και να διαπραγματεύονται με τους άλλους τις ιδέες του απαλλαγμένοι από το φόβο του λάθους.

Εικόνα 4: Φτιάξε την ιστορία



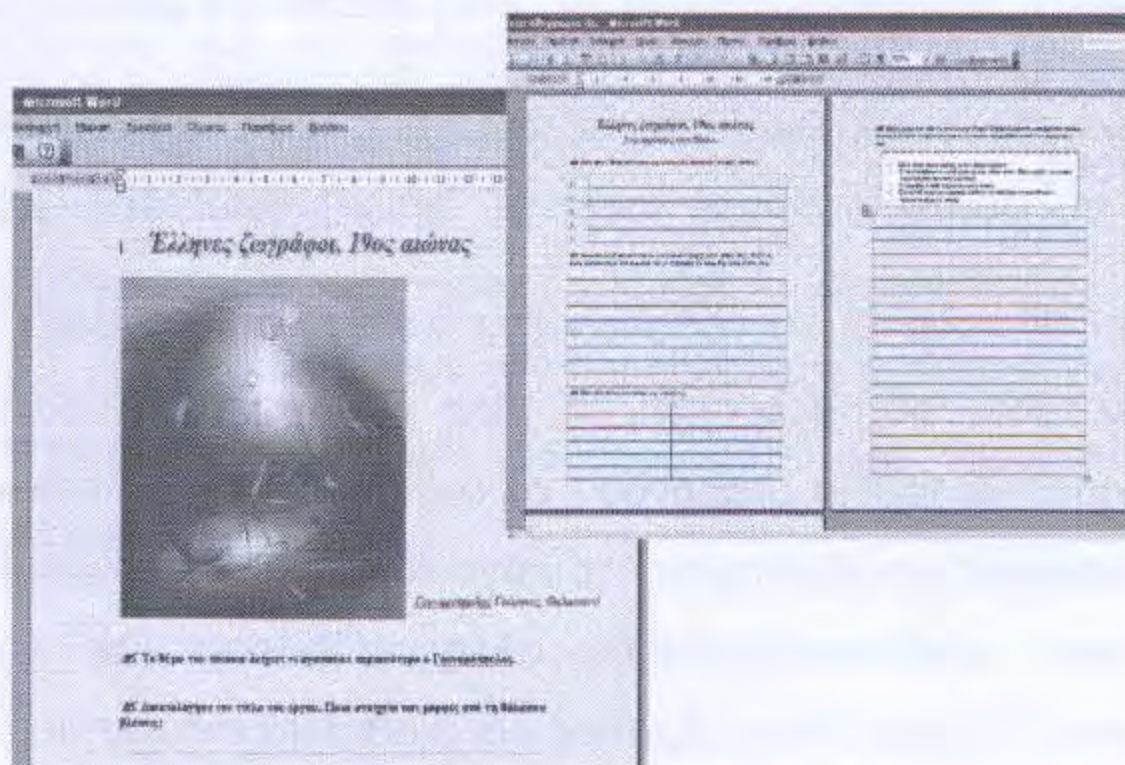
4η Δραστηριότητα. Στην επόμενη δραστηριότητα (Εικόνα 4), αφού τα παιδιά δουν τους ήρωες του πίνακα να δρουν μπροστά στα μάτια τους, καλούνται να φανταστούν τη συνέχεια της ιστορίας, αφήνοντας ελεύθερη τη φαντασία τους. Κατασκευάζεται με τον τρόπο αυτό ένα ευχάριστο μαθησιακό περιβάλλον μέσα στο οποίο οι μαθητές εκφράζουν αυθόρμητα και χωρίς λογοκρισία τις προσωπικές τους απόψεις.

Εικόνα 5: Συναισθήματα



5η Δραστηριότητα. Με την πέμπτη δραστηριότητα (Εικόνα 5) γίνεται μια προσπάθεια εμπλοκής των μαθητών στην αναγνώριση, κατανόηση και έκφραση των συναισθημάτων των ίδιων και του κοινωνικού περιβάλλοντος τους, με απώτερο στόχο την συναισθηματική τους ωρίμανση. Καλούνται να παρατηρήσουν τον πίνακα και με τη βοήθεια του δασκάλου τους, ο ρόλος του οποίου είναι καθοδηγητικός, να «διαβάσουν» τα στοιχεία του. Στη συνέχεια, αφού συμβουλευτούν τη βοήθεια που τους θυμίζει τα κυριότερα συναισθήματα, καλούνται να τα αναγνωρίσουν στα βλέμματα των μητέρων που τους δίνονται. Τέλος, τους ζητείται να περιγράψουν πώς φαντάζονται μια μητέρα.

Εικόνα 6: Φύλλα εργασίας



Πολλές δραστηριότητες συνοδεύονται από φύλλα εργασίας (Εικόνα 6) μέσα από τα οποία προωθείται η συγγραφή δημιουργικών κειμένων τα οποία μπορούν να προσφέρουν στην εκμάθηση της γλώσσας σοβαρό κέρδος, συμπληρωματικά προς τους μερικώς απεχθείς και άψυχους εν πολλοίς κανόνες. Κάποιες δραστηριότητες είναι αρκετά σύνθετες και μπορούν από μόνες τους να αποτελέσουν ολοκληρωμένη πρόταση διδασκαλίας στην ώρα κάποιου μαθήματος ή στα πλαίσια του προγράμματος της ευέλικτης ζώνης όπως η δραστηριότητα που παρουσιάζεται παρακάτω.

Εικόνα 7: Ποιήματα



Εικόνα 8: Πίνακας



Εικόνα 9: Γίνε ποιητής



6η Δραστηριότητα. Η έκτη δραστηριότητα που παρουσιάζουμε έχει τρία σκέλη και επιδιώκονται ποικίλοι μαθησιακοί στόχοι. Στο πρώτο σκέλος (ποιήματα) (Εικόνα 7), οι μαθητές καλούνται να συσχετίσουν γνωστούς πίνακες Ελλήνων ζωγράφων με στίχους γνωστών Ελλήνων ποιητών.

Στο δεύτερο σκέλος (πίνακας) (Εικόνα 8), τους δίνεται να μελετήσουν το ποίημα «Μοναξιά δεν υπάρχει» του Νικηφόρου Βρεττάκου, με τη βοήθεια του δασκάλου τους.

Στο τρίτο σκέλος (Εικόνα 9) να γράψουν ένα ποίημα σε ελεύθερο στίχο, όπως αυτό που έχουν ήδη μελετήσει, με τίτλο «Δυστυχία δεν υπάρχει». Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά μαθαίνουν να οικοδομούν, να αναθεωρούν ως γνήσιοι συγγραφείς, να εξελίσσουν το λόγο τους, να τον γονιμοποιούν στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής αλληλεπίδρασης και να τον δημοσιοποιούν κατά τρόπο επαγγελματικό και αισθητικά επιμελημένο.

Προοπτικές Διδακτικής Αξιοποίησης

Για την παρούσα εφαρμογή, προτείνονται δύο τρόποι διδακτικής αξιοποίησης:

Να χρησιμοποιηθεί ως συμπληρωματικό διδακτικό υλικό, αυτούσιο ή κάποιο τμήμα του, ανάλογα με τις διδακτικές ανάγκες που θα ανακύπτουν, στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης, της Γλώσσας, της Ιστορίας και της Αισθητικής αγωγής. Επιπρόσθετα, η εφαρμογή συνοδεύεται από φύλλα εργασίας, που αποσκοπούν στην ενίσχυση της θεματικής ενότητας με επιπλέον δραστηριότητες, έτσι ώστε μαζί με την εφαρμογή να αποτελέσουν μια ολοκληρωμένη πρόταση διδασκαλίας στο πρόγραμμα της Ευέλικτης Ζώνης.

Κάποιες δραστηριότητες έχουν άμεση συνάφεια με το λογισμικό και άλλες διευρύνουν τα επίπεδα προσέγγισης του θέματος. Η μεθοδολογία που προτείνεται σε αυτή την προοπτική αξιοποίησης, είναι η ένταξη των δραστηριοτήτων της εφαρμογής στα στάδια της μεθόδου project, τα οποία με τον τρόπο που θα οργανωθούν από τον εκπαιδευτικό και τα παιδιά θα προκαθορίσουν και το χρονοδιάγραμμα της διαδικασίας.

Να χρησιμοποιηθεί ως μοντέλο- ερέθισμα, για να «χτίσουν» τα παιδιά, με την καθοδήγηση και το συντονισμό του δασκάλου τους, παρόμοια πολυμεσικά project, στην ίδια αλλά και σε άλλες θεματικές ενότητες, στα πλαίσια της Ευέλικτης ζώνης. Σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν πιο εύχρηστα εργαλεία, (PowerPoint, Multimedia Builder, κ.α.). Αυτό αποτελεί και την πιο φιλόδοξη πρόταση γιατί τα παιδιά θα συμμετέχουν αποφασιστικά στο σχεδιασμό και την υλοποίηση των δικών τους εφαρμογών.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- CIDREE (Σύνδεσμος Παιδαγωγικών Ινστιτούτων της Ευρώπης). (1999). *Across the Great Divides*, μτφ. Ηλιάδης, Ν., Γαλανοπούλου, Α., *Διεπιστημονική Διδασκαλία και Μάθηση στο Σχολείο της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Erickson, L. H. (1998). *Concept based curriculum and instruction: Teaching beyond the facts*. USA: Cowen Press.
- Frey, K. (1998). *Η μέθοδος project*. μτφρ. Κλ. Μάλλιου. Θεσσαλονίκη: Α/φοι Κυριακίδη.
- Jonassen, D. (2000). Revisiting Activity Theory as a Framework for Designing Student - Centered Learning Environments, In D. Jonassen & S. Land (Eds). *Theoretical foundations of Learning Environments*, LEA.
- Lawton, D., Cairns, J., & Gardner, R. eds, (2000), *Education for citizenship*, Great Britain: Cromwell Press.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Αλαχιώτης, Σ. (2002δ). Για ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα, *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών θεμάτων*, Νο 7, 7-18, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-εποικοδομιστική προσέγγιση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*. Αθήνα: Μ. Γρηγόρης.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση. Εννοιοκεντρική Αναπλαισίωση και Σχέδια Εργασίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2002). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας: Ολική προσέγγιση*. Τόμοι Α & Β. Αθήνα.



ΤΥΠΩΘΗΚΕ ΣΤΟ Ε.Κ.Π.Α.
Σταδίου 5, Τ.Κ. 105 62 - Αθήνα,
Τηλ. 210 36.89.374-210 36.89.375-210 36.89.388,
Fax: 210 36.89.433

ISBN: 960-89248-2-0
ISSN: 1790-3920