

■ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΓΙΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΘΡΗΣΚΕΥΤΙΚΩΝ ΣΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ: ΜΙΑ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Βασιλική Μητροπούλου

Εργαστήριο Παιδαγωγικής, Τμήμα Θεολογίας,
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Αλέξανδρος Κόπτης

Δάσκαλος

Χρήστος Βασιλόπουλος

Εργαστήριο Παιδαγωγικής, Τμήμα Θεολογίας,
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης

Περίληψη

Στην ανακοίνωσή μας αυτή παρουσιάζουμε μια μελέτη περίπτωσης για τη χρήση της τεχνολογίας των υπολογιστών για την ενίσχυση της διδασκαλίας του Μαθήματος των Θρησκευτικών (ΜΘ) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αρχικά, περιγράφουμε το λογισμικό που αναπτύξαμε για την Ε' τάξη του Δημοτικού Σχολείου. Έπειτα, περιγράφουμε τη διαδικασία της έρευνας, η οποία περιλαμβάνει την εφαρμογή του λογισμικού στην τάξη. Τέλος, παρουσιάζουμε τις βασικές παρατηρήσεις από τα αποτελέσματα που προέκυψαν από την μελέτη περίπτωσης.

Λέξεις Κλειδιά

Εκπαιδευτικό Λογισμικό, Διδασκαλία, Δημοτικό.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ – ΥΠΟΘΕΣΗ

Τα τελευταία χρόνια καταβάλλεται προσπάθεια από τους εκπαιδευτικούς φορείς για την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων σε όλες τις βαθμίδες της Εκπαίδευσης. Η διδασκαλία των μαθημάτων με υπολογιστές είναι δυνατόν να προσφέρει μια ανανέωση των μεθόδων διδασκαλίας και τη δημιουργία νέων, ελκυστικών περιβαλλόντων μάθησης. Έτσι, έχουν δημιουργηθεί πολλά εκπαιδευτικά λογισμικά για τη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων στο Δημοτικό με υπολογιστές, όχι όμως και για τα Θρησκευτικά.

Στη χώρα μας η ανάγκη χρήσης του υπολογιστή από τις μικρές ακόμη ηλικίες τονίζεται στο νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα (ΦΕΚ 2001), όπου δίδεται έμφαση στη δημιουργία κατάλληλων δραστηριοτήτων, οι οποίες στοχεύουν να βοηθήσουν το παιδί τόσο στο να εξοικειωθεί όσο και στο να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή ως εργαλείο για την μαθήση διαφόρων θεματικών κατηγοριών. Παρόλο που το Αναλυτικό Πρόγραμμα θεωρεί ότι η ένταξη των νέων τε-

χνολογιών στα δημοτικά της χώρας μας είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την ανάπτυξη της «Κοινωνίας της Πληροφορίας», η ενσωμάτωση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στη διδακτική διαδικασία, αλλά και η χρήση του ως εργαλείου μάθησης βρίσκεται ακόμη σε αρχικά στάδια. Η θεωρία απέχει ακόμη πολύ από το να γίνει πράξη (Χρονάκη & Στεργίου 2004).

Αυτή ακριβώς η έλλειψη εκπαιδευτικών λογισμικών για το ΜΘ στο Δημοτικό Σχολείο μας οδήγησε στο σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός εκπαιδευτικού λογισμικού για τα Θρησκευτικά για μαθητές του Δημοτικού ώστε να διαπιστωθεί η στάση των μαθητών έναντι του μαθήματος αυτού, όταν αυτό διδάσκεται με υπολογιστές.

Πιστεύουμε ότι η αλληλεπίδραση των μαθητών με τον υπολογιστή, μπορεί αφενός να αυξήσει την κατανόηση του αντικειμένου αφετέρου να προσφέρει περισσότερες ευκαιρίες κοινωνικοποίησης των μαθητών μέσω της συνεργασίας τους στις ομάδες και αλληλεπίδρασης μαθητών – ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Σύμφωνα με την υπόθεσή μας, οι υπολογιστές με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών μπορούν να συμβάλλουν ενεργητικά στην διδασκαλία του Μαθήματος των Θρησκευτικών στο Δημοτικό Σχολείο,

- προσφέροντας νέους τρόπους για την παρουσίαση του περιεχομένου της προς μάθηση ύλης και
- επαναπροσδιορισμό και ανανέωση των διδακτικών μεθόδων.

Είμαστε της άποψης ότι η αλληλεπίδραση των μαθητών με τον υπολογιστή, μπορεί

- να αυξήσει την κατανόηση του αντικειμένου
- να προσφέρει περισσότερες ευκαιρίες κοινωνικοποίησης των μαθητών μέσω της συνεργασίας τους στις ομάδες και
- αλληλεπίδρασης μαθητών – ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Το σενάριο του λογισμικού αφορά τις διδακτικές ενότητες: «Η Εκκλησιαστική Τέχνη», από το βιβλίο της Ε΄ Δημοτικού οι οποίες περιέχονται στο κεφάλαιο «Αγώνας για έναν όμορφο και δίκαιο κόσμο» ενώ υπακούει τόσο στο γενικό σκοπό όσο και στους επιμέρους στόχους του ΜΘ όπως έχουν καθοριστεί από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Οι παιδαγωγικές αρχές στις οποίες στηρίζεται είναι: της εποπτείας, της διδασκαλίας σε μικρές ομάδες, της αυτενέργειας, αλληλεπίδρασης του κάθε μαθητή με τους συμμαθητές του και τον Η/Υ, συνεργασίας, επικοινωνίας, οικολογίας της γνώσης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης.

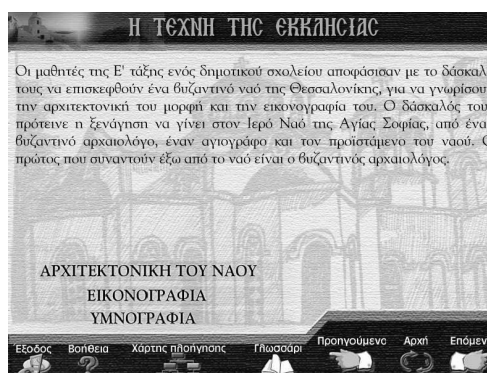
ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Η Εκκλησιαστική Τέχνη» είναι μια υπερμεσική εφαρμογή που απευθύνεται στους μαθητές της Ε΄ Δημοτικού. Περιλαμβάνει κείμενα, εικόνες, video, χάρτες, αφηγήσεις, μουσική, ευρητήριο όρων (γλωσσάρι). Μπορεί να χωριστεί σε τρεις θεματικές ενότητες οι οποίες εντάσσονται σε συγκεκριμένες διδακτικές ενότητες του σχολικού εγχειριδίου: Αρχιτεκτονική («Εκκλησιάς μολυβδωτή, μολυβδοκοντυλοπελεκητή»), Εικονογραφία («Ζωγραφική στις Εκκλησίες», «Με το ρηγλί, με το ψηφί, με το μαργαριτάρι»), Ύμνογραφία («Σε υμνούμεν», «Αινείτε τον Κύριον»). (εικ. 1)



Εικόνα 1.

Προηγείται η Εισαγωγή. Σ' αυτήν γίνεται μια αισθητική προσέγγιση του θέματος της εφαρμογής μέσα από θρησκευτικές εικόνες και εκκλησιαστική μουσική. Κατόπιν έχουμε στην οθόνη την εμφάνιση ενός εισαγωγικού κειμένου σχετικά με το θέμα των υποενοτήτων και ενός κεντρικού menu δραστηριοτήτων χωρισμένο στις τρεις θεματικές ενότητες. Οι μαθητές μπορούν να αρχίσουν από οποιαδήποτε ενότητα επιθυμούν. Σε κάθε υποενοότητα, με ένα κείμενο σε μορφή διαλόγου, τίθεται το πλαίσιο και η βάση συζήτησης για τους μαθητές. Η αναφορά στην αρχιτεκτονική των ναών, στη βυζαντινή ζωγραφική τέχνη και στους ύμνους δίνει την αφόρμηση για ενδοομαδική συνεργασία μεταξύ των μαθητών. (εικ. 2)



Εικόνα 2.

Αρχιτεκτονική: η ενότητα αυτή πραγματεύεται τα μέρη των βυζαντινών ναών όσον αφορά τόσο το εξωτερικό όσο και το εσωτερικό τους καθώς και τους συμβολισμούς που αυτά έχουν στη χριστιανική θρησκεία.

Εικονογραφία: η ενότητα αφορά στην παρουσίαση των διαφόρων ειδών της βυζαντινής τέχνης (ψηφιδωτά, τοιχογραφίες, φορητές εικόνες), όσον αφορά τόσο στην τεχνοτροπία του καθενός από αυτά, όσο και τα μέρη όπου υπάρχουν μέσα στο βυζαντινό ναό.

Υμνογραφία: εδώ παρουσιάζεται η ποικιλία των ειδών της βυζαντινής μουσικής (ύμνοι, απολυτικά, κοντάκια) και οι διαφοροποιήσεις τους ανάλογα με την περίπτωση που ακούγονται.

Ο τρόπος παρουσίασης των πληροφοριών είναι σε μορφή διαλόγου, βασισμένου σε ένα σενάριο, ενώ ο όγκος τους είναι αφενός μικρός αφετέρου ουσιαστικός και περιεκτικός. Έτσι αποφεύγεται ο κίνδυνος απόσπασης ή κάμψης της προσοχής των μαθητών λόγω κόπωσης. Κάθε σενάριο αρχίζει με ένα διάλογο που αποτελεί και το στάδιο της αφόρμησης. (εικ. 3)



Εικόνα 3.

Ο σχεδιασμός του λογισμικού, δηλ. το διάγραμμα ροής, είναι σε μορφή δένδρου, και παρέχει στους μαθητές τη δυνατότητα να μεταβούν εύκολα και άμεσα σε οποιοδήποτε σημείο της εφαρμογής (Dharmappa 2000) η δε μέθοδος πλοήγησης μπορεί να είναι είτε υπερμεσική είτε μικτή-ιεραρχική.

Βασικό στοιχείο του λογισμικού είναι ότι το περιβάλλον του δεν είναι πολύπλοκο, με αποτέλεσμα ακόμα και εκπαιδευτικοί με λίγες γνώσεις στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές να μπορούν να το χρησιμοποιήσουν.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΣΤΗΝ ΤΑΞΗ

Η εφαρμογή εγκαθίσταται στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου πριν από το μάθημα. Το λογισμικό περιλαμβάνει σειρά δραστηριοτήτων με ερωτήσεις και ασκήσεις σε ποικιλία μορφών και αποσκοπεί στην παροχή ερεθισμάτων για περαιτέρω έρευνα και εμβάθυνση στο προς μάθηση υλικό και στην καλύτερη επεξεργασία του. Σε όλη τη διάρκεια του μαθήματος οι μαθητές οδηγούνται, μέσω των δραστηριοτήτων, στην κατάκτηση των διδακτικών στόχων. Η πορεία διδασκαλίας του λογισμικού έχει την εφαρμογή της στη λογική των σύγχρονων διδακτικών μοντέλων (Βασιλόπουλου 2002).

Οι μαθητές για να εκτελέσουν τις διάφορες δραστηριότητες πρέπει να διερευνήσουν στα κείμενα, στις εικόνες, στους ύμνους, στο ευρετήριο όρων. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος, οι μαθητές συζητούν στις ομάδες και διατυπώνουν τις εντυπώσεις, τις κρίσεις και τις απόψεις τους. Οι μαθητές πρέπει ήδη να κατέχουν δεξιότητες πλοήγησης σε μια υπερμεσική εφαρμογή (όπως χρήση του ποντικιού, πληκτρολόγηση). Οι ομάδες των μαθητών αλληλεπιδρούν με την εγκατεστημένη εφαρμογή του προτεινόμενου λογισμικού στο Εργαστήριο

Πληροφορικής και συνεργάζονται στα στάδια της διερεύνησης, αναζήτησης πληροφοριών για την εκτέλεση δραστηριοτήτων και εξαγωγής συμπερασμάτων, ενώ όπου δυσκολεύονται ζητούν βοήθεια ή καθοδήγηση ή επεξηγήσεις από τον εκπαιδευτικό.

Ο δάσκαλος, από την πλευρά του, προβαίνει σε μια σειρά ενεργειών πριν την παρουσίαση της ενότητας με το λογισμικό: κατανέμει τους μαθητές σε μικρές ομάδες των δυο ή τριών ατόμων – μια ομάδα σε κάθε ηλεκτρονικό υπολογιστή - και στη συνέχεια δίνει σ' αυτούς κάποιες βασικές κατευθύνσεις, οδηγίες και επεξηγήσεις για το χειρισμό του λογισμικού ώστε να τους εξοικειώσει με αυτό και κάνει την εισαγωγική παρουσίαση της εφαρμογής. Σκοπός του είναι να ενεργοποιήσει τους μαθητές που εργάζονται σε μικρές ομάδες στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό (Κογκούλη 1995). Κατά τη διάρκεια του μαθήματος ο δάσκαλος δεν παρέμβαινει στην αλληλεπίδραση μαθητών-υπολογιστή, αλλά περιφέρεται ανάμεσά τους, επικοινωνεί μαζί τους, τους καθοδηγεί, παρακολουθεί την πρόοδο τους, τους ενθαρρύνει, τους βοηθά όπου συναντούν δυσκολίες (π.χ. επεξηγεί τις ερωτήσεις), συντονίζει τη συζήτηση και παρεμβαίνει διευκολυντικά, κάνοντας προτάσεις και παρατηρήσεις, αν κάποια ομάδα συναντά δυσκολίες ή ξεφεύγει από το θέμα. Καθ' όλη τη διάρκεια της διδακτικής ώρας συμμετέχει ενεργά, φροντίζοντας ώστε όλοι οι μαθητές να προχωρούν παράλληλα με τον ίδιο περίπου ρυθμό καθώς τη στιγμή που ασχολείται με μια ομάδα μαθητών, οι υπόλοιπες συνεχίζουν να εργάζονται (Khan & Yip 1996).

Ο συνολικός χρόνος που απαιτείται για τη διδασκαλία της εφαρμογής είναι τρεις διδακτικές ώρες, δηλ. μία για κάθε υπο-ενότητά της.

Ο δάσκαλος μπορεί να επιλέξει τις δραστηριότητες που θα ασχοληθούν οι μαθητές του είτε από τις προτεινόμενες στο λογισμικό είτε μπορεί να διατυπώσει δικές του και να τις αποθηκεύσει στο πρόγραμμα. (Κάββουρα κ.α. 1999).

Στο τέλος του μαθήματος συγκεντρώνει τα αρχεία που δημιουργήθηκαν από τις απαντήσεις των μαθητών (Μητροπούλου 2005).

Στην αξιολόγηση συμμετείχαν 28 μαθητές που φοιτούν σε ένα ολοήμερο Δημοτικό σχολείο της Θεσσαλονίκης. Οι μαθητές αυτοί δεν είχαν διδαχθεί τις σχετικές διδακτικές ενότητες με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Η χρονική περίοδος κατά την οποία διεξήχθη η αξιολόγηση ήταν Δεκέμβριος 2005.

Η αξιολόγηση της εκπαιδευτικής εφαρμογής έγινε από άποψη πολυμεσικής παρουσίασης, περιεχομένου, διεπαφής χρήστη (user interface) και συνεργατικής μάθησης.

Εργαλείο της αξιολόγησης της προτεινόμενης εφαρμογής ήταν ένα ερωτηματολόγιο, το οποίο δόθηκε στους μαθητές για να απαντήσουν μετά το πέρας της παρουσίασης.

Οι συνθήκες για την αξιολόγηση ήταν οι ακόλουθες:

- Οι ερευνητές και οργανωτές της αξιολόγησης έκαναν την εισαγωγική παρουσίαση της εφαρμογής και κατεύθυναν τους μαθητές σε όλη τη διάρκεια της παρουσίασης.
- Οι μαθητές ήταν χωρισμένοι σε ομάδες των 3-4 ατόμων (μία ομάδα ανά ένα Η/Υ) και αλληλεπιδρούσαν με την εγκατεστημένη εφαρμογή του προτεινόμενου λογισμικού στο Εργαστήριο Πληροφορικής.
- Ο δάσκαλος της τάξης παρίστατο ως απλός παρατηρητής (δεν παρέμβαινε στην αλληλεπίδραση μαθητών-υπολογιστή)
- Ο καθηγητής της Πληροφορικής βρισκόταν στο γραφείο του ώστε να επιλύσει τεχνικά προβλήματα -αν τυχόν προέκυπταν- σε σχέση με τη λειτουργία των υπολογιστών.

- Ο διαθέσιμος χρόνος ήταν μια διδακτική ώρα (40 λεπτά) ανά υποενότητα
- Η εφαρμογή είχε εγκατεσταθεί εκ των προτέρων από τους οργανωτές της έρευνας στην αίθουσα υπολογιστών του δημοτικού χολαίου.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ - ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Στο δημοτικό σχολείο όπου διεξήχθη η έρευνα δεν υπήρχε εκπαιδευτικό λογισμικό για τα Θρησκευτικά και συνεπώς οι μαθητές δεν είχαν παρακολουθήσει άλλη φορά διδασκαλία των Θρησκευτικών με υπολογιστές.

Όλοι οι μαθητές που συμμετείχαν στην έρευνα απάντησαν στο τέλος σε ένα ερωτηματολόγιο το οποίο εξέταζε την κατανόηση της λειτουργίας του, τον τρόπο πολυμεσικής παρουσίασης, τη διεπαφή του χρήστη με το σύστημα, την εργονομία του, καθώς και ερωτήσεις γενικότερου ενδιαφέροντος σχετικά με τους υπολογιστές και τη χρήση τους.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει ότι το 78,6% των μαθητών είχε υπολογιστή στο σπίτι, σύμφωνα όμως, με τις απαντήσεις τους στην ερώτηση «*Πώς χρησιμοποιείς τον υπολογιστή στο σπίτι;*» μόλις το 3,6% το χρησιμοποιεί μόνο για τα μαθήματά του. Οι περισσότεροι τον χρησιμοποιούν είτε περισσότερο για παιχνίδια και λιγότερο στα μαθήματα (35,7%) είτε περισσότερο στα μαθήματα και λιγότερο για παιχνίδια (28,6%), ενώ ένα μικρό ποσοστό (7,1%) τον χρησιμοποιεί μόνο για παιχνίδια. Αυτό δείχνει ότι στα παιδιά του Δημοτικού ο υπολογιστής λειτουργεί περισσότερο ως παιχνίδι παρά ως διδακτικό εργαλείο.

Στην ερώτηση «*Διέφερε ο τρόπος της διδασκαλίας των Θρησκευτικών με Η/Υ με τον τρόπο διδασκαλίας χωρίς Η/Υ;*», 60,7% των μαθητών απάντησε Πολύ, 28,6% Αρκετά, 10,7% Λίγο.

Στην ερώτηση που αφορούσε την πολυμεσική παρουσίαση του μαθησιακού υλικού της διδακτικής ενότητας οι μαθητές απάντησαν θετικά με υψηλά ποσοστά. Στην ερώτηση «*Νομίζεις ότι οι εικόνες των ναών που είδες σε βοήθησαν να κατανοήσεις καλύτερα το μάθημα;*» απάντησαν 64,3% Πολύ, 28,6% Αρκετά, 7,1% Λίγο, 0% Καθόλου. Τα ποσοστά των απαντήσεων δείχνουν ότι οι μαθητές θεώρησαν ότι η διδασκαλία με υπολογιστή τους βοήθησε να κατανοήσουν καλύτερα με την πληθώρα των εικόνων το σχήμα των ναών καθώς και τους συμβολισμούς των διαφόρων μερών του.

Όσον αφορά την εμφάνιση των κειμένων στην οθόνη του υπολογιστή στην ερώτηση «*Η παρακολούθηση των κειμένων στην οθόνη του Η/Υ ήταν κουραστική;*» το 3,6% απάντησαν πολύ, 3,6% Αρκετά, 39,3% Λίγο, 53,5% Καθόλου. Σύμφωνα με έρευνες, η ανάγνωση από την οθόνη του υπολογιστή θεωρείται πιο κουραστική και η αναγνωσιμότητα λιγότερη σε σχέση με το έντυπο κείμενο (Μητροπούλου 2005). Όμως η εναλλαγή εικόνων και η αφήγηση των κειμένων απασχόλησε ευχάριστα τους μαθητές και τους πρόσφερε ενδιαφέροντα στοιχεία ώστε να μην αισθανθούν ότι κουράζονται από την έκταση των κειμένων, τα οποία προσπαθήσαμε ούτως ή άλλως να είναι όσο το δυνατόν πιο σύντομα.

Από την πλευρά της εργονομίας, δηλαδή ευχρηστίας του λογισμικού, από τις απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές στην ερώτηση «*Η χρήση των πλήκτρων πλοήγησης ήταν:*»: 64,3% Εύκολη, 32,1% Αρκετά Εύκολη, 3,6% Αρκετά Δύσκολη 0% Πολύ Δύσκολη, φαίνεται ότι οι μαθητές του ολοήμερου δημοτικού ήταν αρκετά εξοικειωμένοι με τη χρήση του υπολογιστή.

Μία από τις υποθέσεις μας για τη ανάπτυξη εκπαιδευτικού λογισμικού ήταν ότι η διδασκαλία των Θρησκευτικών με τη χρήση λογισμικών θα μπο-

ρούσε να συμβάλλει στη δημιουργία θετικής στάσης των μαθητών έναντι του μαθήματος των Θρησκευτικών. Γι' αυτό θέσαμε την ερώτηση: *«Νομίζεις ότι η διδασκαλία των Θρησκευτικών με υπολογιστές θα έκανε το μάθημα πιο ενδιαφέρον;»* για να διαπιστώσουμε κατά πόσο οι απαντήσεις τους ανταποκρίνονται στην αρχική μας υπόθεση. Παρατηρήσαμε ότι οι απαντήσεις των μαθητών 78,6% Πολύ, 10,7% Αρκετά, 10,7% Λίγο, 0% Καθόλου, συνηγόρησαν στην υπόθεσή μας.

Τέλος, στην ερώτηση: *«Θα ήθελες να γίνεται το Μάθημα των Θρησκευτικών με τη χρήση υπολογιστή;»* το σύνολο των μαθητών απάντησε: 53,6% Πάντα, 42,8% Αρκετά Συχνά, 3,6% Σπάνια, 0% Καθόλου. Τα ποσοστά των απαντήσεων δείχνουν ότι οι μαθητές έκριναν θετικά τη διδασκαλία των Θρησκευτικών με χρήση υπολογιστή θεωρώντας ότι παίζει σημαντικό ρόλο στην εκπαιδευτική διαδικασία του συγκεκριμένου γνωστικού αντικειμένου.

Στα πλαίσια δε της κοινωνικοποίησης των μαθητών, μέσω της συνεργατικής διδασκαλίας σε μικρές ομάδες, καθώς οι μαθητές κάθονταν ανά τρεις σε ένα υπολογιστή οι απαντήσεις τους στην ερώτηση: *«Πώς σου φάνηκε η συνεργασία με τους συμμαθητές σου; Ήταν ευχάριστη και αποδοτική;»*, 67,8% Πολύ, 28,6% Αρκετά, 0% Λίγο και 3,6% Καθόλου, μας οδήγησαν στο συμπέρασμα ότι η συνεργασία τους αυτή τους άρεσε. Το μικρό ποσοστό απαντήσεων στην επιλογή καθόλου αφορούσε μια ομάδα μαθητών, στην οποία ένας μαθητής ενοχλούσε τους υπόλοιπους τρεις συμμαθητές του, γιατί ήθελε μόνο αυτός να χειρίζεται τον υπολογιστή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σύμφωνα με την υπόθεσή μας, οι υπολογιστές με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών μπορούν να συμβάλλουν σημαντικά στην διδασκαλία του Μαθήματος των Θρησκευτικών στο Δημοτικό Σχολείο.

Η εκπαιδευτική εφαρμογή που σχεδιάσαμε έχει σκοπό να προσφέρει ένα ολοκληρωμένο περιβάλλον εργασίας με τον υπολογιστή για τον μαθητή και τον εκπαιδευτικό και να παρουσιάσει – εν μέρει – τη νέα μορφή που θα μπορούσε να έχει το μάθημα των Θρησκευτικών, αν οι δάσκαλοι χρησιμοποιούσαν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή στη διδασκαλία.

Οι παρατηρήσεις που προκύπτουν από αυτή την έρευνα δείχνουν ότι η διδασκαλία με τις νέες τεχνολογίες στο μάθημα των Θρησκευτικών είναι σε θέση να ενισχύσει την εκπαιδευτική διαδικασία μάθησης.

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό με τίτλο «Η Εκκλησιαστική Τέχνη» μπορεί, μέσω της διδασκαλίας με υπολογιστές, να προσφέρει νέους τρόπους για την παρουσίαση του περιεχομένου της προς μάθηση ύλης, στην περίπτωση μας, των Θρησκευτικών.

Σε κάθε περίπτωση, αποτελεί διδακτικό υλικό, που μπορεί ο κάθε εκπαιδευτικός να χρησιμοποιήσει ανάλογα με τις ανάγκες που θα ανακύπτουν.

Αλλάζει ο ρόλος τόσο του δασκάλου όσο και του μαθητή στην τάξη και έχουμε επαναπροσδιορισμό και ανανέωση των διδακτικών μεθόδων (διδασκαλία στο Εργαστήριο Πληροφορικής, διδασκαλία σε μικρές ομάδες, αλληλεπίδραση μαθητών – υπολογιστή, ο δάσκαλος μετατρέπεται σε συντονιστή).

Στο νέο μαθησιακό περιβάλλον οι μαθητές θεωρούνται ως «ενεργητικοί δομητές της γνώσης τους» (Waeytens et al. 2002) καθώς μπορούν πλέον μόνοι τους αλληλεπιδρώντας με τον υπολογιστή αλλά και με τους συμμαθητές τους, εφόσον εργάζονται σε μικρές ομάδες, να αντλήσουν πληροφορίες από

το λογισμικό ή το διαδίκτυο (Leh χ.η.) κι έτσι να αυξήσουν την κατανόηση του περιεχομένου του μαθήματος.

Επιπλέον η συνεργασία των μαθητών σε μικρές ομάδες μπορεί να προσφέρει περισσότερες ευκαιρίες κοινωνικοποίησής τους.

Η παραπάνω ερευνητική εργασία δίνει αισιόδοξη απάντηση στην αρχική υπόθεση ότι η διδασκαλία με υπολογιστές μπορεί να παρέχει ένα νέο πλαίσιο αλληλεπιδραστικής επικοινωνίας μέσα στο οποίο θα δημιουργηθούν οι προϋποθέσεις για μια ανανέωση στη διδασκαλία του μαθήματος των Θρησκευτικών στο Δημοτικό.

Συνολικά, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι τα αποτελέσματα της έρευνας ανταποκρίνονται στις προσδοκίες της υπόθεσής μας δεν θεωρούμε, όμως, ότι τα ποσοστά αυτά είναι αρκετά ικανοποιητικά ώστε να διασφαλίσουν ότι η θετική ανταπόκριση και αποδοχή από τους μαθητές δεν οφείλονται στον πρώτο ενθουσιασμό από την παρουσίαση των Θρησκευτικών με το νέο τρόπο διδασκαλίας με εκπαιδευτικό λογισμικό.

Πιστεύουμε ότι τα αποτελέσματα της έρευνας θα μας βοηθήσουν να το βελτιώσουμε ώστε να καταστεί πιο αποτελεσματικό προς τελικό όφελος αυτών για τους οποίους προορίζεται, δηλ. των μαθητών. Όσον δε αφορά την αξιολόγηση κατανόησης του γνωστικού αντικείμενου με την προαναφερθείσα εφαρμογή θεωρούμε ότι μια περαιτέρω έρευνα στο πεδίο αυτό, θα μπορέσει να δώσει μια πιο σαφή και αναλυτική εικόνα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Dharmappa H. (2000), Developing an interactive multimedia software package to enhance understanding of and learning outcomes in water treatment processes, *Journal of Cleaner Production*, 8, 407-411
- Khan T, & Yip Y.J. (1996), Pedagogic principles of case-based CAL, *Journal of Computer Assisted Learning*, v. 12, 172-191
- Leh A. (χ.η.) *The Changing Role of the Teacher: Case Study*, California State University San Bernardino, U.S.A., aleh@csusb.edu
- Waeysens K., Lens W. & Vandenbergh R. (2002), 'Learning to learn': teachers' conceptions of their supporting role, *Learning and Instruction*, vol. 12, 305- 319
- Βασιλόπουλου Χ. (2002), *Διδακτική του Μαθήματος των Θρησκευτικών*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αφοι Κυριακίδη
- Κογκούλη Ι. (1995), *Διδακτική των Θρησκευτικών*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αφοι Κυριακίδη
- Κάββουρα Δ., Τσαγκάνου Γ., Κούτρα Δ., Γρηγοριάδου Μ., Σαμαράκου Μ. & Σολωμονίδου Χ. (1999), Μαθησιακό Περιβάλλον Διαλογικών Πολυμέσων για τη Διερευνητική Μελέτη της Ιστορίας και της Τέχνης με τη Χρήση των Ιστορικών Πηγών, *Πρακτικά 4^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή, «Διδακτική των Μαθηματικών – Πληροφορική στην Εκπαίδευση»*, Ρέθυμνο 190-198
- Μητροπούλου Β. (2005) Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού για το Μάθημα των Θρησκευτικών, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Αφοι Κυριακίδη