

## Περιδιαβάζοντας στο «Σπίτι του Θεού»

**Ηλίας Ηλία, Αντώνης Πολυδώρου, Μίλτος Μιλτιάδους**

Εκπαιδευτικοί δημοτικών σχολείων επαρχίας Λεμεσού

valerydk@cytanet.com.cy

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

*Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Το Σπίτι του Θεού» αποτελεί μια προσπάθεια προσέγγισης του μαθήματος της χριστιανικής αγωγής μέσα από το φακό της τεχνολογίας της πληροφορίας και των επικοινωνιών. Με σημείο αναφοράς τον χριστιανικό ναό παρουσιάζονται, επεξηγούνται και αναπαριστούνται έννοιες, αξίες, τελετουργικά και τυπικά της Ορθόδοξης παράδοσης με την χρήση υπερκείμενων και τη δυνατότητα εκτέλεσης πλήθους παιδαγωγικών δραστηριοτήτων. Το άρθρο αυτό έχει ως στόχο να κάνει μια γενική παρουσίαση των συνιστωσών του λογισμικού όπως είναι το παιδαγωγικού υποβάθρου πάνω στο οποίο στηρίχθηκε η δημιουργία του λογισμικού, η δομή, τα χαρακτηριστικά και το περιεχόμενό του, καθώς και να προτείνει μια σειρά από εκπαιδευτικές εφαρμογές.*

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** *Το Σπίτι του Θεού, Εκπαιδευτικό λογισμικό, Εργαλείο μάθησης*

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στις αλλαγές των τελευταίων χρόνων, ραγδαία ήταν και η ανάπτυξη της ηλεκτρονικής τεχνολογίας η οποία οδήγησε στην εκτεταμένη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών σε όλους τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας (Κελεσιδής, 1998). Η πληροφορική στην εκπαίδευση είναι μια αδιαμφισβήτητη πραγματικότητα και η ανάπτυξη της εκπαιδευτικής τεχνολογίας προβάλλει πλέον ως μια αδήριτη αναγκαιότητα.

Ο υπολογιστής είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο ως ένα μαζικό εποπτικό μέσο διδασκαλίας και πηγή πληροφόρησης, αλλά και ως δυναμικό εργαλείο γνωστικής ανάπτυξης, χάρις στις πολλές και ποικίλες ιδιότητες του (Ράπτη και Ράπτη 2002).

Ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προώθηση σημαντικών στόχων της μάθησης σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος με τη χρησιμοποίηση των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών.

Ο τομέας της παραγωγής πρωτότυπων και κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών βρίσκεται ακόμα υπό ανάπτυξη, όμως στα πλαίσια μιας κατάλληλα σχεδιασμένης διδασκαλίας, η χρήση λογισμικών μπορεί να φέρει μια μικρή επανάσταση στη μαθησιακή διαδικασία (Ράπτης και Ράπτη 2002).

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Το Σπίτι του Θεού» αποτελεί μια προσπάθεια ενίσχυσης της χριστιανικής αγωγής στην δημοτική και μέση εκπαίδευση, παρέχοντας στον εκπαιδευτικό ένα εργαλείο υποστήριξης και εμπλουτισμού της διδακτικής διαδικασίας και στον μαθητή ένα διαδραστικό μαθησιακό μέσο.

## **ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΘΕΩΡΙΕΣ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ**

Η ανάπτυξη του λογισμικού έχει επηρεαστεί από τις μαθησιακές θεωρίες του συμπεριφορισμού (Behaviorism) και του εποικοδομισμού (constructivism).

Πρόκειται για ένα λογισμικό βασισμένο στο επικοινωνιακό μοντέλο με έμφαση στην αναμετάδοση της πληροφορίας, καθορισμένους παιδαγωγικούς και διδακτικούς στόχους.

Παρέχεται στο μαθητή η δυνατότητα να ακολουθήσει το δικό του ρυθμό, νομιμοποιείται η δυνατότητα του να κάνει λάθη σε μια διαδικασία δοκιμής και πλάνης με αποτέλεσμα να ενισχύονται και οι αδύνατοι μαθητές αφού (Ράπτης και Ράπτη 2002) οι αδύνατοι μαθητές έχουν την ευκαιρία να βιώσουν μικρές επιτυχίες και να τονώσουν την αίσθηση της αποτελεσματικότητάς τους.

Στοιχεία εποικοδομισμού μπορούν να διαγνωστούν στο εικονικό περιβάλλον όπου αναπαρίσταται ο ναός και ο μαθητής μπορεί να περιηγηθεί σε ένα εικονικό χώρο δράσης χρησιμοποιώντας πηγές πληροφοριών, κείμενα και βίντεο και γνωστικά παιχνίδια.

Βασική παιδαγωγική αρχή που υπηρετείται είναι ο ενεργητικός και πρωταγωνιστικός, ρόλος του μαθητή γιατί παρέχει περιθώριο ποσοτικής και ποιοτικής αλληλεπίδρασης του μαθητή με το περιεχόμενο. Παρέχεται η δυνατότητα στο κάθε μέλος της ομάδας δυναμικής και συνεχούς αλληλεπίδρασης με το προς μάθηση υλικό ακολουθώντας την αρχή της εξατομικευμένης διδασκαλίας. Τέλος, ένα βασικό γνώρισμα των σύγχρονων διδακτικών μοντέλων, σε αντίθεση με τις κλασικές πορείες διδασκαλίας είναι η δυνατότητα να τροποποιεί κανείς το προγραμματισμένο υλικό με την προσθήκη νέων στοιχείων. Με το παρόν λογισμικό ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα σε μεγάλο βαθμό να επεμβαίνει στο εκπαιδευτικό υλικό αλλά και επιπλέον μαθησιακού υλικού. Επίσης το λογισμικό επιτρέπει στο μαθητή να αρχίζει όχι υποχρεωτικά από την αρχή αλλά από οποιοδήποτε σημείο αυτός επιθυμεί.

### **ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ**

Είναι ένα πρόγραμμα φιλικό και εύκολο στη χρήση του που αξιοποιεί τις δυνατότητες που παρέχει η εξέλιξη της τεχνολογίας στο σχεδιασμό των εκπαιδευτικών λογισμικών καθώς και οι αλληλεπιδραστικές δυνατότητες του υπολογιστή. Η διόρθωση των λαθών γίνεται με παιδαγωγικά προσεγμένο τρόπο και μπορεί να ενταχθεί πλήρως στο περιεχόμενο και τους στόχους του αναλυτικού προγράμματος τόσο του δημοτικού, όσο και του γυμνασίου. Η διαδικασία ανάπτυξης του λογισμικού παρέχει τα κίνητρα τόσο για αυτόνομη όσο και για συνεργατική μάθηση.

Περιλαμβάνει πληθώρα εικόνων και γραφικών και η σχεδίαση των σελίδων είναι αρκετά ελκυστική για το χρήστη. Η χρήση των υπερκείμενων γίνεται με τρόπο που να λειτουργεί εποικοδομητικά στην μαθησιακή διαδικασία και όχι χάριν εντυπωσιασμού.

Η εικονική αναπαράσταση αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για την εννοιολογική κατανόηση της λειτουργίας των συστημάτων και των διαδικασιών που απεικονίζει (Αγγελή, Χ. 2003).

Τα κείμενα είναι γραμμένα σε απλή γλώσσα και ο τρόπος παρουσίασης του περιεχομένου είναι εύληπτος.

Παρουσιάζει επίσης ευκολία εγκατάστασης, δυνατότητα εύκολης εισαγωγής δεδομένων, υψηλή ταχύτητα απόκρισης, δυνατότητες εξόδου και άμεσης επανεκκίνησης, δυνατότητα αποθήκευσης, φορητότητα, ανοικτή αρχιτεκτονική και επεκτασιμότητα.

### ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Ο ψηφιακός δίσκος χωρίζεται σε επτά ενότητες. Η πρώτη ενότητα με τίτλο ορθόδοξος ναός αποτελείται από δύο κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στη συμβολική του ναού με σκοπό ο χρήστης του λογισμικού να κατανοήσει ότι μέσα σε ένα ορθόδοξο ναό τίποτα δεν έχει τοποθετηθεί τυχαία ή μόνο για διακοσμητικούς σκοπούς. Στο δεύτερο κεφάλαιο, με τριοδιάστατη απεικόνιση ενός ορθόδοξου ναού, ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να περιηγηθεί στο ναό λαμβάνοντας πληροφορίες για τα αντικείμενα που βρίσκονται μέσα στο ναό και τη συμβολική τους ερμηνεία.

Η δεύτερη ενότητα διακρίνεται σε δύο κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο πραγματοποιείται μια αναδρομή στην εξελικτική πορεία της ορθόδοξης αρχιτεκτονικής διαμέσου των αιώνων. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι σημαντικότεροι ναοί και ιερές μονές της Κύπρου. Στις κυριότερες μονές υπάρχει η δυνατότητα ακρόασης των κειμένων.

Η τρίτη ενότητα αναφέρεται στις βυζαντινές εικόνες και είναι χωρισμένη σε τέσσερα κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο με τίτλο «Εικονογράφηση ναού» επεξηγούνται η συμβολική τοποθέτηση των διαφόρων εικόνων και τοιχογραφιών που συναντά κάποιος μπαίνοντας σε ένα ορθόδοξο ναό. Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται η εξέλιξη και τα είδη βυζαντινής αγιογραφίας. Στο τρίτο κεφάλαιο ο χρήστης του λογισμικού έχει τη δυνατότητα να γνωρίσει το συμβολισμό που αποδίδεται σε κάθε σημείο ή αντικείμενο που συναντά κάποιος παρατηρώντας μια βυζαντινή εικόνα. Το τέταρτο κεφάλαιο το οποίο αναφέρεται στους αγίους της ορθόδοξης πίστης χωρίζεται σε τρία υποκεφάλαια. Στο πρώτο επεξηγούνται οι διάφοροι τίτλοι που έχουν απονεμηθεί σε αγίους της εκκλησίας μας. Στο δεύτερο υποκεφάλαιο παρουσιάζονται βίοι διαφόρων αγίων. Στο τελευταίο υποκεφάλαιο ο χρήστης του λογισμικού έχει τη δυνατότητα να ακούσει πλήθος απολυτίκιων διαφόρων αγίων και μεγάλων χριστιανικών εορτών.

Στην τέταρτη ενότητα παρουσιάζονται τα διάφορα σύμβολα με τα οποία επικοινωνούσαν οι πρώτοι χριστιανοί και σκοπό είχαν τη μετάδοση του χριστιανισμού με παραστάσεις και αλληγορικά μηνύματα για να μη γίνονται κατανοητά από τους διώκτες τους. Τα σύμβολα αυτά εξελίχθηκαν αργότερα σε διακοσμητικά στοιχεία του ορθόδοξου ναού.

Στην πέμπτη ενότητα παρατίθενται όλα τα ιερά σκεύη και αντικείμενα που χρησιμοποιούνται κατά τη διάρκεια των διαφόρων ακολουθιών.

Η έκτη ενότητα αναφέρεται στα ιερά άμφια που ενδύονται οι διάκονοι, ιερείς και επίσκοποι της ορθόδοξης εκκλησίας. Στην ενότητα αυτή δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να παρακολουθήσει βιντεοσκοπημένη τη διαδικασία ντυσίματος του επισκόπου.

Στόχος της έβδομης ενότητας είναι η εμπλοκή του χρήστη του λογισμικού σε διάφορες δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που του παρέχουν οι νέες τεχνολογίες. Μέσα από τις διάφορες δραστηριότητες που αναπτύσσονται στην ενότητα αυτή ο χρήστης μπορεί να μαθαίνει με ένα παιγνιώδη, δημιουργικό και ελκυστικότερο τρόπο.

### **ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ**

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Το σπίτι του Θεού» μπορεί να αξιοποιηθεί σε διάφορες πτυχές της εκπαιδευτικής διαδικασίας δίνοντας την ευκαιρία στους μαθητές να ενασχοληθούν με δραστηριότητες κάνοντας έτσι τη μάθηση πιο ευχάριστη και πιο ελκυστική.

Συγκεκριμένα, μπορεί να αποτελέσει πηγή αναφοράς τόσο στο μάθημα της Χριστιανικής Αγωγής όσο και σε άλλα μαθήματα του αναλυτικού προγράμματος. Ως εκ τούτου το λογισμικό χρησιμοποιεί τόσο στη διδασκαλία διαφόρων θεμάτων με διαθεματικό τρόπο όπως για παράδειγμα στο γλωσσικό μάθημα (π.χ. δημιουργία εννοιολογικού χάρτη με τη χρήση του λογισμικού Kidspiration), στην Ιστορία (βυζαντινοί ρυθμοί των ορθόδοξων ναών), στην Τέχνη (χρήση του λογισμικού Paint), στο μάθημα των ηλεκτρονικών υπολογιστών (παιχνίδια δημιουργημένα με το λογισμικό hot potatoes όπως σταυρόλεξα, ασκήσεις συμπλήρωσης κενών, αντιστοίχισης και πολλαπλών επιλογών), στο Σχεδιασμό και Τεχνολογία (κατασκευές διαφόρων ρυθμών ναών) κ.ά. όσο και στην αξιοποίησή του σε επίκαιρα θέματα.

Η κύρια εκπαιδευτική εφαρμογή του λογισμικού εντοπίζεται στην αξιοποίηση του υλικού του για το σχεδιασμό παιδαγωγικών δραστηριοτήτων στο μάθημα της Χριστιανικής Αγωγής.

### **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

- Αγγελή, Χ. (2003). *Η Τεχνολογία και το Μαθησιακό Περιβάλλον: Δυνατότητες και Περιορισμοί*. Στα πρακτικά του 16<sup>ου</sup> συνεδρίου της ΔΟΕ-ΠΟΕΔ, Αλεξανδρούπολη.
- Κελεσίδης, Ε. (1998). Η εκπαίδευση στην εποχή των δικτύων. *Virtual School, The sciences of Education Online*, 1(1). Ανασύρθηκε στις 7 Μαρτίου 2007 από: <http://www.auth.gr/virtualschool/1.1/TheoryResearch/CongressKelesidis.html>
- Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας: Ολική Προσέγγιση*. Τόμος Α'. Αθήνα: Ατραπός.