

Σχολείο 2.0: Πιθανός Στόχος ή Ανώφελη Επιδίωξη;

Θαορρένης Μπράτσιτης
Πανεπιστήμιο Αιγαίου
bratitsis@aegean.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διάδοση και η χρήση εργαλείων και υπηρεσιών Web 2.0 έχει σημαντική επίδραση στον τρόπο που τα άτομα αναζητούν, οικοδομούν συνεργατικά και αφομοιώνουν πληροφορίες και γνώσεις. Ο παγκόσμιος ιστός (web) φαίνεται να μετασχηματίζεται σταδιακά σε μια συνεργατική πλατφόρμα εργασίας, μέσα από την οποία οι εκπαιδευτικές προσεγγίσεις που εναρμονίζονται με της προσαγές του ερευνητικού πεδίου της Συνεργατικής Μάθησης μέσω Υπολογιστή (CSCL) μπορούν να αναχθούν σε ένα νέο επίπεδο. Στην παρούσα εργασία γίνεται μια επισκόπηση των υπηρεσιών που συνιστούν αυτό που σήμερα περιγράφεται με τον όρο Web 2.0 και διερευνώνται οι εκπαιδευτικές τους δυνατότητες. Παράλληλα εξετάζεται η δυναμική που περιλαμβάνουν, για να διαπιστωθεί η δυνατότητα αξιοποίησής τους, στη σχολική καθημερινότητα, στον εκπαιδευτικό τομέα και όχι μόνο.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Web 2.0, ΤΠΕ στην εκπαίδευση, Συνεργατική μάθηση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ανάπτυξη του διαδικτύου έχει φτάσει σε κομβικό σημείο. Μετά από 15 χρόνια σχεδιασμού και ανάπτυξης υπηρεσιών και προτύπων, έφτασε η ώρα για την εμβριθή χρήση τους. Τελευταία το διαδίκτυο φαίνεται να επανέρχεται στους αρχικούς του στόχους, ως εργαλείο συγγραφής-ανάγνωσης περιεχομένου, ενώ παράλληλα εισέρχεται σε μια νέα φάση, περισσότερο κοινωνική και πολυσυμμετοχική (Anderson, 2007). Το Web 2.0 ως αποτέλεσμα αυτής της τάσης, αποτελεί κεντρικό θέμα συζήτησης, διεθνώς.

Το Web 2.0 αφορά στη μετάβαση από την απλή μετάδοση πληροφοριών στην εξατομικευμένη δημοσίευση, την ευκολία χρήσης, την αλληλεπίδραση, τη συνεργασία, το διαμοιρασμό και την προσαρμοστικότητα (Cych, 2006). Οι κοινωνικές διεργασίες που υποστηρίζονται κάνουν δυσδιάκριτα τα όρια ανάμεσα στον “καταναλωτή” και το δημιουργό της πληροφορίας, τη συγγραφή και την ανάγνωση, τον ατομικό και τον κοινόχρηστο χώρο εργασίας (Σιγάλα & Χρήστου, 2008). Πλέον απαιτούνται λιγότερες τεχνικές γνώσεις, με συνέπεια οι χρήστες μπορούν να επισιάσουν περισσότερο στις πληροφορίες και τις μαθησιακές διεργασίες (Σιγάλα & Χρήστου, 2008).

Ο εκπαιδευτικός χώρος δε δείχνει απαθής στις εξελίξεις. Ήδη υπάρχει σημαντικό έργο στην ανάπτυξη πλατφορμών που ενσωματώνουν Web 2.0 υπηρεσίες και στοχεύουν στην ανάπτυξη μαθητοκεντρικών, προσαρμοστικών περιβαλλόντων μάθησης, που ενισχύουν τον αναστοχασμό, τη συνεργασία και την επικοινωνία των μαθητών (Richardson, 2006). Η έρευνα και οι εφαρμογές των

Web 2.0 υπηρεσιών στην εκπαίδευση παρουσιάζουν μια αυξητική τάση. Εστιάζουν όμως σε ένα μόνο μέρος των διαθέσιμων εργαλείων (κυρίως weblogs και wikies), ενώ συνήθως χαρακτηρίζονται από έλλειψη θεωρητικών πλαισίων, τα οποία θα διέπουν την εκπαιδευτική αξιοποίησή τους (Σιγάλα & Χρήστου, 2008). Παράλληλα, οι υπηρεσίες του Web 2.0 συμβάλουν σημαντικά στην ανάπτυξη μιας νέας γενιάς μαθητών και περιβαλλόντωνεργασίας, που ο χώρος της εκπαίδευσης μπορεί να αφομοιώσει, αλλά και να τροφοδοτήσει με νέες πρακτικές (Weller et al., 2006).

Το παρόν άρθρο στοχεύει στη διερεύνηση του ζητήματος αυτού, μέσα από: α) μια συνοπτική παρουσίαση των υπηρεσιών Web 2.0, β) διερεύνηση των υφιστάμενων εφαρμογών τους αλλά και των εκπαιδευτικών τους δυνατοτήτων, και γ) κριτική αξιολόγησή τους για την πιθανή αξιοποίηση του Web 2.0 στη σχολική καθημερινότητα.

WEB 2.0

Ο όρος Web 2.0 εισήχθηκε, για να περιγράψει μια σειρά διαδικτυακών υπηρεσιών, που απαντώνται στη διεθνή βιβλιογραφία και ως **κοινωνικό λογισμικό** (social software) ή **αλληλεπιδραστικό συνεργατικό λογισμικό** (interactive collaborative software). Ο Shirky αναφέρεται στο κοινωνικό λογισμικό, με τον εξής, πολύ απλό ορισμό: “είναι αυτό που μπορεί να υποστηρίξει την ομαδική αλληλεπίδραση” (Owen et al., 2006). Αυτή η αλληλεπίδραση πραγματοποιείται μέσα από επικοινωνία (σύγχρονη ή ασύγχρονη), την επίγνωση των ενεργειών του κάθε ατόμου και των συνεπειών που αυτές έχουν στη συνολική δραστηριότητα. Επιπλέον τα λογισμικά αυτά υποστηρίζουν την εύκολη συγκέντρωση και το διαμοιρασμό πόρων, τη συνεργατική συγκέντρωση και ταξινόμηση πληροφοριών, αλλά και την ενεργή και συνεχή παρακολούθηση (syndication – RSS) στη ροή πληροφοριών από διάφορες πηγές. Έτσι, διευκολύνουν την προσωπικοποίηση στην αναζήτηση και διαχείριση πληροφορίας, μέσα και από τη συσσωρευτική παρουσίαση πληροφοριών, από διαφορετικές πηγές και πλατφόρμες (περιγράφεται με τον όρο mashup). Τέλος, η χρήση τέτοιου λογισμικού μπορεί να γίνει από διάφορων ειδών τεχνολογικές πλατφόρμες (π.χ. υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, PDA), το ίδιο εύκολα.

Οι κυριότερες κατηγορίες κοινωνικού λογισμικού, εξετάζονται στη συνέχεια.

Ιστολόγια (Weblogs - Blogs)

Τα ιστολόγια είναι εύκολα ανανεώσιμοι προσωπικοί ιστοχώροι καταχώρησης πληροφοριών, σε πολυμεσική (βίντεο, φωτογραφίες, κείμενο, ήχος κλπ.) και πολυτροπική (απλό κείμενο και εικόνες, σύνδεσμοι, αναμετάδοση βίντεο και ήχου, κλπ.) μορφή, με χρονολογική κατάταξη. Κάθε καταχώρηση, μπορεί να χαρακτηριστεί από λέξεις κλειδιά, για εύκολη αναζήτηση και προσπέλαση, ενώ οι επισκέπτες έχουν τη δυνατότητα σχολιασμού των καταχωρήσεων. Επιπλέον κάθε καταχώρηση αποκτά αυτόματα τη δική της διεύθυνση (URL), ώστε να είναι εύκολα αναφέροισμη και προσβάσιμη από οπουδήποτε. Στη νεότερη μορφή τους τα ιστολόγια επιτρέπουν τη διασύνδεση με το περιεχόμενο άλλων ιστολογίων, ώστε να γίνεται αυτόματη ενημέρωση κατά την εμφάνιση νέας πληροφορίας (trackback ή pingback), ενώ διευκολύνουν τη διαχείριση του περιεχομένου τους με πρόσθετα εργαλεία. Τέλος, είναι δυνατή η μόνιμη καταχώ-

ρηση προτεινόμενων συνδέσεων προς άλλα ιστολόγια, με τη μορφή των “αγαπημένων συνδέσεων” που απαντάται στους φυλλομετρητές (blogroll).

Η ευκολία στη χρήση (καταχώρηση και διαχείριση υλικού) και η δυνατότητα αυτό να γίνει από οπουδήποτε, με διάφορα τεχνολογικά μέσα, χωρίς ιδιαίτερες τεχνικές γνώσεις, συνετέλεσε στην ευρεία διάδοση των ιστολογίων. Χρησιμοποιούνται ως μέσο έκφρασης (π.χ. ηλεκτρονικά ημερολόγια), αλλά και ως μέσο επικοινωνίας και ανταλλαγής πληροφοριών ή απόψεων. Ειδικότερα στην εκπαίδευση, τα ιστολόγια χρησιμοποιούνται κυρίως ως εργαλεία επικοινωνίας ανάμεσα σε καθηγητές και μαθητές ή ανάμεσα σε συνεργαζόμενες ομάδες μαθητών. Κυρίως από τους καθηγητές αξιοποιούνται για την ανάρτηση ανακοινώσεων και πληροφοριών, προκαλώντας την ενεργή συμμετοχή των μαθητών. Οι τελευταίοι καλούνται να δημοσιεύσουν υλικό (ιδέες, απόψεις, εργασίες, κλπ.), για να δεχτούν ανατροφοδότηση από τον καθηγητή και τους συμμαθητές τους ή να καταγράψουν τις ενέργειές τους, σε μια μορφή ημερολογίου, ώστε να αυτοαξιολογηθούν αργότερα και να μάθουν μέσα από προσωπικό αναστοχασμό (Σιγάλα & Χρήστου, 2008). Τέλος, ιστολόγια χρησιμοποιούνται υποκαθιστώντας πολύπλοκα **συστήματα διαχείρισης γνώσης**, αφού παρέχουν τη δυνατότητα αξιολόγησης, κατηγοριοποίησης και προσπέλασης αποθηκευμένου διδακτικού υλικού, προσφέροντας κάποιες φορές μεγαλύτερη προσαρμογή στις ανάγκες των μαθητών (Farmer & Bartett-Bregg, 2005).

Wikies

Τα Wikies επιτρέπουν τη συνεργατική κατασκευή πληροφοριακού υλικού από μια ομάδα ανθρώπων, χωρίς τη γνώση προγραμματισμού ή σύνθετων τεχνικών γνώσεων, από οποιονδήποτε. Χρησιμοποιώντας έναν απλό φυλλομετρητή, όσοι έχουν πρόσβαση σε ένα wiki μπορούν να καταχωρήσουν νέο ή να τροποποιήσουν το ήδη υπάρχον περιεχόμενο, πολύ εύκολα. Καταγράφονται όλες οι διαδοχικές αλλαγές (ιστορικό - versioning), ενώ μπορεί να επανέλθει το wiki σε παλαιότερη κατάσταση (rollback). Επιπλέον με κατάλληλους μηχανισμούς, όλοι οι συμμετέχοντες σε ένα wiki, ειδοποιούνται όταν πραγματοποιηθούν αλλαγές σε αυτό, καθιστώντας δυνατή την επισκόπηση του νεότερου υλικού μόνο. Τα wikies χρησιμοποιούνται ποικιλοτρόπως· για παράδειγμα ως βάσεις δεδομένων και πηγές πληροφόρησης ή ως συνεργατικά εργαλεία (π.χ. ομαδική δημιουργία εγγράφων). Το χαρακτηριστικότερο παράδειγμα είναι η **διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια** (wikipedia). Επιπλέον χρησιμοποιούνται για τη **διαχείριση προσωπικών πληροφοριών** με τη μορφή online επαγγελματικής ατζέντας.

Στην εκπαίδευση τα wikies χρησιμοποιούνται ως συνεργατικά εργαλεία, επιτρέποντας την αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων σε μαθητοκεντρικές δραστηριότητες, υπό το πρίσμα της Συνεργατικής Μάθησης (CSCL). Ορισμένοι ερευνητές θεωρούν ότι τα wikies είναι στην ουσία **συστήματα διαχείρισης περιεχομένου** που επιτρέπουν τη συνεργατική κατασκευή, διασύνδεση και τροποποίηση περιεχομένου, ενώ άλλοι τα αντιμετωπίζουν ως κοινόχρηστους χώρους εργασίας που διευκολύνουν την πρόσβαση σε πληροφοριακό υλικό, την επικοινωνία και την οργανωτική λειτουργία μιας ομάδας. Συνεπώς, για την εκπαίδευση, ένα wiki μπορεί να θεωρηθεί “*ένας τρόπος δημοσίευσης περιεχομένου και επικοινωνίας, αλλά και συνεργασίας*” (Σιγάλα & Χρήστου, 2008).

Tagging – Social Bookmarking

Ετικέτα (tag) είναι μια λέξη κλειδί που προσθέτει οποιοσδήποτε επισκέπτης ενός διαδικτυακού πόρου για να τον περιγράψει. Οι ετικέτες δεν υπόκεινται σε ένα σύστημα τυποποιημένο κατηγοριοποίησης, αλλά επιλέγονται και προστίθενται ελεύθερα. Αυτή η δυνατότητα οδήγησε στην ανάπτυξη του **Κοινωνικού Μαρκaziσματος** (Social Bookmarking), που αναλύεται στην επικόλληση τέτοιων ετικετών σε μια λίστα καταχωρημένων συνδέσμων. Για παράδειγμα, στον ιστότοπο <http://del.icio.us/> μπορούν άτομα, μεμονωμένα ή σε ομάδες, να καταχωρήσουν σε έναν χώρο, προσβάσιμο από παντού με έναν απλό φυλλομετρητή, μια σειρά από τέτοιους συνδέσμους, με τον ίδιο τρόπο που αποθηκεύουν τις αγαπημένες τους διευθύνσεις σε ένα φυλλομετρητή. Επιπλέον, μπορούν να κατηγοριοποιήσουν αυτούς τους συνδέσμους με ετικέτες.

Η κατηγοριοποίηση αυτού του είδους περιγράφεται με τον όρο **Folksonomy** και αναφέρεται σε *“ένα σύνολο από ετικέτες, κατασκευασμένες από ένα άτομο, για προσωπική του χρήση”*. Η σημαντική διαφορά που προκύπτει, σε σχέση με κλασικές προσεγγίσεις κατηγοριοποίησης είναι ότι δεν ακολουθείται μια ιεραρχική, δένδροειδής διάταξη ταξινόμησης, αλλά μια προσέγγιση με τη μορφή επικαλυπτόμενων συνόλων. Έτσι, στην πρώτη περίπτωση ένας σύνδεσμος μπορεί να ανήκει σε μία μόνο υποκατηγορία, ενώ στη δεύτερη σε πολλές, διευκολύνοντας και βελτιστοποιώντας την αναζήτηση και την ταξινόμηση. Ο όρος **νέφος ετικετών** (tag cloud) αναφέρεται στη συνεργατική κατηγοριοποίηση συνδέσμων από μια ομάδα ανθρώπων, για κοινή χρήση, που οδηγεί σε ένα είδος συναινετικής κατηγοριοποίησης.

Τέτοιες υπηρεσίες χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο από ομάδες συνεργαζόμενων ατόμων, όπως για παράδειγμα ερευνητές, στα πλαίσια διεθνών προγραμμάτων (π.χ. σύστημα Connotea). Επιπλέον η ετικετοποίηση (tagging) έχει επεκταθεί και σε άλλου τύπου ιστότοπους, όπως για παράδειγμα στο <http://flickr.com/>. Ο τελευταίος είναι ένας χώρος κοινοποίησης και διαμοιρασμού οπτικού υλικού (π.χ. φωτογραφίες), χωρίς να είναι απαραίτητη η κατοχή τεχνικών γνώσεων. Από μόνο του το Flickr αποτελεί μια Web 2.0 υπηρεσία. Επιπρόσθετα όμως, επιτρέπει το μαρκaziσμα μικρών τμημάτων μιας φωτογραφίας, στα οποία μπορεί να προσθέσει κανείς ετικέτες. Έτσι είναι δυνατή η ανάπτυξη διαλογικών συζητήσεων που να εστιάζουν σε συγκεκριμένα τμήματα της φωτογραφίας, όπως για παράδειγμα συμβαίνει στα πλαίσια του μαθήματος *ιστορίας της τέχνης*, από φοιτητές του State University of New York (<http://smarthistory.org/site/>).

Πολυμέσα

Από τις πιο ενδιαφέρουσες και διαδεδομένες Web 2.0 υπηρεσίες είναι αυτές που επιτρέπουν τον εύκολο διαμοιρασμό αρχείων εικόνας (π.χ. Flickr), ήχου (π.χ. Odeo) και βίντεο (π.χ. Youtube). Ειδικότερα ο διαμοιρασμός αρχείων ήχου περιγράφεται από τον όρο **podcast** και ο διαμοιρασμός αρχείων βίντεο από τον όρο **vodcast** (ή video podcast). Οι υπηρεσίες αυτές παρέχουν επιπλέον τη δυνατότητα τοπικής αποθήκευσης των διαμοιραζόμενων αρχείων, σε διαφορετικού τύπου συσκευές (π.χ. υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, PDA, κλπ). Παράλληλα, η δυνατότητα προσθήκης ετικετών βελτιστοποιεί την κατηγοριοποίηση των πολυμεσικών αρχείων, διευκολύνοντας την αναζήτηση ή/και την αξιολόγησή τους.

Επιπλέον, ο συνδυασμός των υπηρεσιών αυτών με άλλες Web 2.0 υπηρεσίες, τους προσδίδουν προστιθέμενη αξία. Για παράδειγμα το podcasting μέσω ενός ιστολογίου ή ενός wiki δίνει σε μια ομάδα ατόμων τη δυνατότητα προσθήκης σχολίων και ανάπτυξης συζήτησης, γύρω από ένα αρχείο ήχου ή βίντεο.

Χωριστές και γεωγραφικές υπηρεσίες

Μια σειρά από πληροφορίες γεωγραφικού χαρακτήρα έχουν κάνει την εμφάνισή τους στο διαδίκτυο τα τελευταία χρόνια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή Google Earth, που δίνει τη δυνατότητα επισκόπησης γεωγραφικών τοποθεσιών, μέσω δορυφορικών φωτογραφιών υψηλής ανάλυσης και ακρίβειας, χρησιμοποιώντας έναν απλό φυλλομετρητή. Πλέον υπάρχει η δυνατότητα προσθήκης πληροφοριών στις απεικονιζόμενες τοποθεσίες, όπως γεωγραφικές συντεταγμένες, φωτογραφίες, ιστορικές αναφορές, κλπ. Η υπηρεσία αυτή βρίσκει εφαρμογή με διάφορους τρόπους. Έτσι μπορούν άτομα από όλο τον κόσμο να μοιράζονται δικές τους φωτογραφίες από μία τοποθεσία μαζί με προσωπικά τους σχόλια και παρατηρήσεις. Επιχειρήσεις μπορούν να καθοδηγήσουν τους πελάτες τους (π.χ. ξενοδοχεία, εστιατόρια, κλπ), ενώ μπορεί κανείς να αναζητήσει ιστορικές, τουριστικές και άλλες πληροφορίες εύκολα και με ακρίβεια.

Κοινωνικά παιχνίδια (Social games)

Πρόκειται για λογισμικά παιχνιδώδους μορφής, στα οποία καλείται ο παίκτης να κινηθεί σε ένα εικονικό περιβάλλον, υποδυόμενος κάποιον άλλον. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το παιχνίδι Second Life (<http://second-life.com/>), στο οποίο μπορεί κανείς να ζήσει μια “δεύτερη ζωή”, σε μια εικονική κοινωνία. Έχει τη δυνατότητα να αγοράσει ακίνητα, να εργαστεί, να διασκεδάσει και γενικά να ζήσει μια δεύτερη ζωή. Η ευρεία αποδοχή του παιχνιδιού (άνω των 11.000.000 παίκτες παγκοσμίως) οδήγησε στην αξιοποίηση της δυναμικής του ποικιλοτρόπως. Έτσι εταιρείες διαφημίζουν τα προϊόντα τους, μουσεία παρουσιάζουν τα εκθέματά τους ή πανεπιστήμια και ερευνητικά εργαστήρια παρουσιάζουν το έργο τους και σ' αυτόν τον εικονικό κόσμο.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ WEB 2.0

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια γενικότερη μεταστροφή των εκπαιδευτικών προσεγγίσεων σε αρκετές χώρες, σε επίπεδο πολιτικής και σχεδιασμού. Το διδακτικό περιεχόμενο δεν είναι πλέον το επίκεντρο της εκπαιδευτικής έρευνας, αλλά δίνεται έμφαση περισσότερο στην εξεύρεση των βέλτιστων τρόπων ενεργοποίησης των μαθησιακών μηχανισμών των μαθητών (Owen et al., 2006). Οι υψηλές απαιτήσεις του σύγχρονου τρόπου ζωής και η ανάγκη για συνεχιζόμενη εκπαίδευση και κατάρτιση, απαιτούν εκπαιδευτικές προσεγγίσεις με στόχο να βοηθήσουν τους μαθητές να καταλάβουν πως να μαθαίνουν και να αφομοιώνουν γνώσεις (Owen et al., 2006).

Επιπλέον, οι σημερινοί μαθητές έχουν καθημερινή επαφή με νέες τεχνολογίες και ειδικότερα υπηρεσίες κοινωνικού λογισμικού: χρησιμοποιούν ιστολόγια, επικοινωνούν σύγχρονα ή ασύγχρονα, κατασκευάζουν και διαμοιράζουν πολυμεσικά αρχεία, κλπ. Έχοντας στη διάθεσή τους υπερπληθώρα πληροφοριών, μαθαίνουν να τις διαχειρίζονται αποτελεσματικότερα, συνεισφέροντας οι ίδιοι στην οικοδόμησή τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ραγδαία ανά-

πτυξη της διαδικτυακής εγκυκλοπαίδειας **Wikipedia**. Ο Jennings (2006) υποστηρίζει ότι η νέα γενιά ανθρώπων έχει πλέον μια φυσική ροπή προς την πολυδιεργασία (multitasking), ενώ σίγουρα παρουσιάζει προσαρμοστικότητα προς τις γοργές εξελίξεις, αφομοιώνοντας και αξιοποιώντας τεχνολογικά επιτεύγματα. Κατά συνέπεια, απαιτείται κατάλληλη προσαρμογή των εκπαιδευτικών προσεγγίσεων, ώστε να προσδίδεται προστιθέμενη αξία στις, κατά τα φαινόμενα, έμφυτες “ψηφιακές δεξιότητες” των μαθητών. Το διαδίκτυο και ειδικότερα το κοινωνικό λογισμικό ενδείκνυται για την ανάπτυξη ενός μαθησιακού περιβάλλοντος, πολύ πιο δυναμικού και ευέλικτου, σε σχέση με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας.

Το Web 2.0, απευθύνθηκε αρχικά στο ευρύ καταναλωτικό κοινό. Η σχετική πρόσφατη εμφάνισή του, δεν επιτρέπει ακόμα την ανάπτυξη έντονης ερευνητικής δραστηριότητας, για καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές, αλλά και τη μελέτη της αποτελεσματικότητας ή την επιρροή των τεχνολογιών αυτών στην εκπαίδευση. Η διεθνής βιβλιογραφία περισσότερο εστιάζει σε προγενέστερα στάδια, όπως είναι η καταγραφή και κατανόηση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των νέων διαδικτυακών υπηρεσιών, που τις διαχωρίζουν από τις προϋπάρχουσες, αλλά και των υφιστάμενων τρόπων αξιοποίησής τους (Evans & Latti, 2006). Η διαδικασία αυτή οδηγεί στη σταδιακή ανάπτυξη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διερεύνηση της πιθανότητας και των τρόπων ενσωμάτωσης των τεχνολογιών αυτών στην εκπαιδευτική πραγματικότητα.

Τελευταία παρατηρείται έντονη δραστηριότητα για τη διδακτική αξιοποίηση του κοινωνικού λογισμικού, ιδιαίτερα στο χώρο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης. Συχνότερα χρησιμοποιούνται ιστολόγια, wikies και υπηρεσίες διαμοιρασμού πολυμεσικών αρχείων, για δραστηριότητες όπως η διανομή βιντεοσκοπημένων διαλέξεων και διαφανειών, η ανάπτυξη διαλογικών δραστηριοτήτων με ανταλλαγή υλικού και σχολίων (μέσω ιστολογίων) και η κοινή κατασκευή τεχνουργημάτων μέσω wikies (π.χ. συνεργατική συγγραφή κειμένων). Παράλληλα, συνδυασμός υπηρεσιών κοινωνικού λογισμικού χρησιμοποιείται, υποκαθιστώντας σύνθετα συστήματα διαχείρισης μαθημάτων, πολλές φορές με πολύ ενδιαφέροντα ερευνητικά αποτελέσματα (Σιγάλα & Χρήστου, 2008).

Παράλληλα, στη διεθνή βιβλιογραφία μπορεί να βρει κανείς μια σειρά από ενδιαφέρουσες προτάσεις για εκπαιδευτικές δραστηριότητες με χρήση κοινωνικού λογισμικού (D’Souza, 2007), όπως η προαναφερθείσα αξιοποίηση του Flickr, στα πλαίσια ενός μαθήματος για την ιστορία της τέχνης. Ετικέτες (geotags), σε συνδυασμό με την υπηρεσία Google Earth, χρησιμοποιούνται για τη μελέτη των περιπετειών του Οδυσσέα (http://www.gearthblog.com/blog/archives/2006/08/travels_of_odys.html).

Εκπαιδευτικά ιδρύματα (π.χ. Ohio University) δίνουν τη δυνατότητα επίσκεψης στις εγκαταστάσεις τους μέσω του παιχνιδιού Second Life, ενώ άλλα εξετάζουν τη δυνατότητα πραγματοποίησης διαλέξεων μέσα από τέτοια περιβάλλοντα (π.χ. Νομική σχολή του πανεπιστημίου Harvard). Επιπλέον, μουσεία, ερευνητικά κέντρα και άλλοι φορείς προχωρούν σταδιακά στην υλοποίηση της παρουσίας τους μέσα σε τέτοια εικονικά περιβάλλοντα, παρέχοντας τη δυνατότητα εκπαιδευτικών επισκέψεων σε πολλά άτομα, που στην πραγματικότητα δε θα μπορούσαν ποτέ να πραγματοποιήσουν.

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Την τελευταία τριετία παρατηρείται έντονη δραστηριότητα για την εκπαιδευτική αξιοποίηση των Web 2.0 υπηρεσιών. Πρωτότυπες διδακτικές δραστηριότητες μπορούν να αναζητηθούν μέσα από επιστημονικές δημοσιεύσεις και ερευνητικές δράσεις είτε στο διαδίκτυο, ως ιδέες διαφόρων χρηστών. Οι περισσότερες αφορούν είτε την τριτοβάθμια εκπαίδευση, είτε τις τελευταίες τάξεις της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Το παρόν άρθρο μελετά τις δυνατότητες αξιοποίησης του Web 2.0 στο χώρο του σχολείου. Εξετάζοντας τις υφιστάμενες εφαρμογές, διακρίνουμε δύο κατηγορίες: α) εφαρμογές που αφορούν στην οργανωτική λειτουργία του σχολείου, και β) εφαρμογές εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Στην πρώτη κατηγορία συναντάμε υλοποιήσεις που αφορούν, για παράδειγμα, στην παρουσίαση πληροφορικού υλικού, την ανάρτηση ανακοινώσεων και νέων για τη ζωή του σχολείου (π.χ. δράσεις του σχολείου και των μαθητών εκτός τάξης), σε μια προσπάθεια “επικοινωνίας” με τον υπόλοιπο κόσμο και αναζήτησης υποστήριξης από φορείς και συνεργασιών με άλλα σχολεία για εκπαιδευτικά και άλλα θέματα. Παράλληλα αρκετές διοικητικές εργασίες ενός σχολείου μπορούν να διευκολυνθούν με τη χρήση κοινωνικού λογισμικού, όπως τα wikies.

Στην κατηγορία των εκπαιδευτικών εφαρμογών, οι δυνατότητες είναι πολλές. Ένας από τους κύριους άξονες για την ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, αφορά στην αξιοποίησή τους ως εποπτικό μέσο ή πηγή πληροφόρησης για τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων. Στα πλαίσια αυτά, ένα μάθημα ιστορίας ή γεωγραφίας μπορεί να εμπλουτιστεί σημαντικά. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει καλύτερα τη διδακτέα ύλη ή να βοηθήσει τα παιδιά να διεκπεραιώσουν πρωτότυπες εργασίες. Για παράδειγμα, με την υπηρεσία του κοινωνικού μαρκαρίσματος, είναι δυνατή η υλοποίηση μιας προτεινόμενης λίστας με πρόσθετο διδακτικό υλικό, το οποίο οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν κριτικά και να αξιολογήσουν. Έτσι μπορούν να αφομοιώσουν καλύτερα τη διδακτέα ύλη, αλλά και να αναπτύξουν μεταγνωστικές δεξιότητες, όπως ο αναστοχασμός και η κριτική σκέψη. Με τον ίδιο στόχο μπορούν να χρησιμοποιηθούν ιστολόγια, με τη μορφή προσωπικών ημερολογίων, όπως έχει ήδη αναφερθεί.

Χαρακτηριστικά, θα περιγραφεί ένα προσχέδιο δραστηριότητας από μια έρευνα, που βρίσκεται στη φάση του σχεδιασμού και πρόκειται να πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια της επόμενης σχολικής χρονιάς. Αφορά την ιστορία της 6ης δημοτικού και συγκεκριμένα τη Μικρασιατική Καταστροφή. Αρχικά ο εκπαιδευτικός διηγείται την ιστορία των προσφύγων της Μ. Ασίας, δείχνοντας στον κλασικό χάρτη τις πόλεις που εγκατέλειψαν και τους οικισμούς που δημιούργησαν. Δείχνει ένα βίντεο (podcast) με την καταστροφή της Σμύρνης και εικόνες από τη ζωή των προσφύγων τον πρώτο καιρό στην Ελλάδα. Παρουσιάζει τον τρόπο διαβίωσης και την πρόοδο τους στη νέα πατρίδα (π.χ. τα νέα τους σπίτια και πολιτισμικά στοιχεία που μετέφεραν στην ελληνική κοινωνία). Στη συνέχεια τα παιδιά, με τη βοήθεια του δασκάλου, καλούνται να αναγνωρίσουν τις τοποθεσίες που αναφέρθηκαν, στο Google Earth και να τοποθετήσουν “σημείες” (geotags), προσθέτοντας πληροφορίες και φωτογραφίες που θα αντλήσουν από το διαδίκτυο ή από άλλες πηγές (π.χ. πρόσωπα του οικείου περιβάλλοντός τους που έχουν βιώσει την εμπειρία του πρόσφυγα). Επιπλέον, δι-

νοντας βιωματικό χαρακτήρα στη δραστηριότητα, ο δάσκαλος, δείχνει στα παιδιά έναν μπόγο, όπως αυτόν που κουβαλούσαν οι πρόσφυγες (πραγματικό η ηλεκτρονική του απεικόνιση), που περιέχει αντικείμενά τους (εικόνες, φωτογραφίες, προσωπικά αντικείμενα). Κάθε παιδί παίρνει ένα αντικείμενο, το παρατηρεί, δημιουργεί και αφηγείται μια ιστορία που το αφορά.

Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε ότι οι Web 2.0 υπηρεσίες περιλαμβάνουν μια δυναμική, για να αναδειχθούν σε χρήσιμο εργαλείο, μέσα και έξω από την τάξη: είτε ως εργαλείο επικοινωνίας και εργασίας, στα πλαίσια της οργανωτικής δομής του σχολείου, είτε ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Ειδικότερα στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, η ανάπτυξη δράσεων στα πλαίσια της ευέλικτης ζώνης, μπορεί να αναχθεί σε άλλο επίπεδο, μέσα από επισκέψεις σε εικονικούς κόσμους, ώστε να αντλήσουν τα παιδιά πληροφορίες που δεν μπορούν στον πραγματικό κόσμο (π.χ. επίσκεψη σε ένα μουσείο). Ασφαλώς απαιτείται σημαντική ερευνητική δράση, ώστε να εξεταστούν όλα τα ζητήματα που μπορεί να προκύψουν από τέτοιες εφαρμογές, πριν φτάσουμε σε σημείο να μιλάμε για την πλήρη ενσωμάτωση του κοινωνικού λογισμικού στη σχολική πρακτική, το **Σχολείο 2.0**

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Anderson, P. (2007). What is Web 2.0? Ideas, technologies and implications for education, JISC Technology and Standards Watch, 2007. Available at: <http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf>.
- Cych, L. (2006). Social networks. *Emerging Technologies for Learning*. Available at: <http://www.becta.org.uk/corporate/publications>.
- D'Souza, Q. (2007). *Web 2.0 Ideas for Educators: A Guide to RSS and More*. Available at: <http://www.teachinghacks.com/files//100ideasWeb2educators.pdf>
- Evans, V. & Larri, L. (2007). Networks, Connections and Community: Learning with Social Software. *Australian Flexible Learning Framework*. Available at: <http://www.flexiblelearning.net.au/flx/go/pid/377>.
- Farmer, J. & Bartlett-Bragg, A. (2005). Blogs @ anywhere: High fidelity online communication. *Ascilite conference 2005: Balance, Fidelity, Mobility: maintaining the momentum?*
- Jennings, G. (2006) Taking the training out of organisational learning: why we need to know less and learn more. *Global Summit 2006*, Sydney. Available at: <http://www.groups.edna.edu.au/course/view.php?id=1030>.
- Owen, M., Grant, L., Sayers, S. & Facer, K. (2006). *Social software and learning*. Available at: http://www.futurelab.org.uk/research/opening_education.htm/
- Richardson, W. (2006). *Blogs, Wikis, Podcasts and other powerful web tools for classrooms*. Sage, Corwin Press
- Weller, M., Pelger, C. & Mason, R. (2005). Use of innovative technologies on an e-learning course. *Internet and Higher Education*, Vol. 8, 61-71.
- Σιγάλα, Μ. & Χρήστου, Ε. (2008). Αξιοποίηση του Web 2.0 στην ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση: ανάπτυξη προσωποποιημένων & συμμετοχικών μαθησιακών περιβαλλόντων. Στο Α. Λιοναράκης (επιμ.) *Πρακτικά 4ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Ανοικτή και Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, Τόμος Β, Αθήνα, 181-195.