

Μια υπερμεσική διαθεματική προσέγγιση του Αιγαίου πελάγους στα πλαίσια της Ευέλικτης ζώνης του Δημοτικού Σχολείου

Απαρτόγλου Θεοδώρα-Αγγελική
Καθηγήτρια - Μεταπτυχιακή φοιτήτρια
sozoras@hotmail.com

Κακαβάς Χρήστος
Δάσκαλος - Μεταπτυχιακός φοιτητής
ckakavas@primedu.uoa.gr

Κομματάς Νίκος
Δάσκαλος - Μεταπτυχιακός φοιτητής
nkomatas@primedu.uoa.gr

Πολίτης Παναγιώτης
Λέκτορας Πανεπιστήμιου Θεσσαλίας
ppol@uth.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Αιγαίο: κάθε σταγόνα ωκεανός», αποτελεί μια προσπάθεια αξιοποίησης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας για την κατασκευή εκπαιδευτικού υλικού στη βάση παιδαγωγικών θεωριών μάθησης. Το εν λόγω λογισμικό είναι μια υπερμεσική εφαρμογή που έχει ως αντικείμενο τη διαθεματική προσέγγιση του Αιγαίου Πελάγους, στα πλαίσια του προγράμματος της Ευέλικτης Ζώνης στο Δημοτικό σχολείο. Απευθύνεται σε μαθητές της Ε' και ΣΤ' τάξης του Δημοτικού σχολείου και σκοπός του είναι να μπορέσουν τα παιδιά να εκφράσουν, μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, τις βιωμένες εμπειρίες και γνώσεις τους, αναπτύσσοντας έτσι την κριτική τους σκέψη και τις συνεργατικές τους δεξιότητες, προσεγγίζοντας το χώρο του Αιγαίου, με τρόπο φυσικό, βιωματικό, «διαφορετικό».

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: εκπαιδευτικό λογισμικό, Ευέλικτη Ζώνη, διαθεματική προσέγγιση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, Visual Basic

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο υπολογιστής δεν είναι μια μηχανή σαν όλες τις άλλες. Είναι μια μηχανή, που μιμείται την ανθρώπινη σκέψη, πληροφορεί, διδάσκει, ανατρέπει πολλούς από τους χωροχρονικούς περιορισμούς του ατόμου, χρησιμοποιείται ως επαγγελματικό και εκπαιδευτικό εργαλείο (Α. Ράπτη & Αρ. Ράπτης, 2001). Σήμερα, η δυνατότητα χρησιμοποίησης εκπαιδευτικών προγραμμάτων με την τεχνολογία των πολυμέσων, δημιουργεί νέα, ελκυστικά περιβάλλοντα μάθησης, διαδραστικού χαρακτήρα και επιτρέπει στο μαθητή να προσεγγίζει και να επεξεργάζεται τη γνώση ολιστικά, με ποικίλους συνδυασμούς και δυνατότητες (Μπαμπινιώτης, 2000). Παράλληλα τον ωθεί σε βιωματικές – επικοινωνιακές πρακτικές υποστηρίζοντας ομαδοσυνεργατικά μοντέλα μάθησης, ενισχύοντας τη διαπροσωπική επικοινωνία και αναδεικνύοντας κοινά μαθησιακά ενδιαφέροντα (Lehtinen & Repo, 1996). Έτσι, ο μαθητής μπορεί να επιτύχει ανώτερους γνωστικούς, κοινωνικούς και συναισθηματικούς στόχους. Ο υπολογιστής διαδίδεται και καθιερώνεται ως πολιτιστικό και γνωστικό εργαλείο καθημερινής χρήσης (Κορδάκη, Μ. & Κόμης, Β., 2000). Άλλωστε, με την προγραμματισιμότητά του, και την ικανότητα αλληλεπίδρασης που έχει, μπορεί να προσαρμόζεται στους ιδιαίτερους ρυθμούς μάθησης του μαθητή, να παρέχει περιβάλλοντα, στα οποία συμμετέχουν όλες οι αισθήσεις και να

είναι διαμεσολαβητής για τη δημιουργική αξιοποίηση και το συνδυασμό πολλών μέσων και δικτύων (Α. Ράπτης, Α. Ράπτη, 2002).

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

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

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» (Ράπτης & Ράπτη, 2002). Τα παιδιά συζητούν, αναλύουν, διατυπώνουν τις απορίες τους μέσα από αυτή την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, όπου συντονιστής είναι ο δάσκαλος. Ευαισθητοποιούνται και μέσα από αυτή την εφαρμογή, θα τους δοθεί η ευκαιρία για δραματοποίηση, αυτενέργεια και κινητοποίηση της σκέψης, της φαντασίας και της δημιουργικότητάς τους. Η μουσική δε, θα τα συναρπάσει και θα τα οδηγήσει σε κίνηση και αυτοσχεδιασμό. Το «Αιγαίο πέλαγος», είναι ένα εποικοδομητικό λογισμικό έκφρασης, λογοτεχνίας, ποίησης, ζωγραφικής, μουσικής, ένα λογισμικό παιδαγωγικών δραστηριοτήτων, διαθεματικό.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «*Αιγαίο: κάθε σταγόνα ωκεανός*» απευθύνεται σε μαθητές Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης Δημοτικού, στα πλαίσια της «Ευέλικτης ζώνης». Ο χρόνος που θα χρειαστεί για να ολοκληρωθεί εξαρτάται από το πόσο θέλει ο δάσκαλος να επεκταθεί, από το επίπεδο τεχνολογικής κατάρτισης των παιδιών, καθώς και το βαθμό εξοικειώσής τους με τέτοιου είδους «εναλλακτικές δραστηριότητες». Οι μαθητές μπορούν να πληγηθούν μόνοι τους στο λογισμικό, ζητώντας αν χρειαστεί τη βοήθεια του δασκάλου. Έχουν τη δυνατότητα να εξερευνούν όχι όλες τις διαδρομές υποχρεωτικά, αλλά μόνον αυτές που οι ίδιοι κρίνουν απαραίτητες (ελευθερία διαδρομής και έλεγχος από το μαθητή, Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Ειδικότερα, **οι στόχοι** του συγκεκριμένου λογισμικού είναι οι μαθητές να:

- έρθουν σε επαφή με την λογοτεχνία τη σχετική με το Αιγαίο, να τραγουδήσουν, να χορέψουν, να συνθέσουν οι ίδιοι τα δικά τους ποιήματα και τραγούδια.
- αποκτήσουν βασικές γνώσεις για τα κυριότερα νησιώτικα συμπλέγματα του Αιγαίου.
- κατανοήσουν βασικά στοιχεία της έννοιας του χώρου, στο θαλάσσιο χώρο του Αιγαίου.
- αντλήσουν πολιτισμικά ή ιδεολογικά στοιχεία από αυτή την επαφή τους
- ανακαλύψουν τη μαγεία που πηγάζει από τον κόσμο της Τέχνης.
- καλλιεργήσουν την κριτική αλλά και τη δημιουργική τους σκέψη.
- επικοινωνήσουν με νησιώτικα σχολεία και να ανταλλάξουν επισκέψεις.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Α) Εισαγωγή: Αρχικά, γίνεται μια αισθητηριακή προσέγγιση του θέματος της εφαρμογής, μέσα από χαρακτηριστικές αιγαιοπελαγίτικες εικόνες και σχετική μουσική.

Β) Δραστηριότητες: Κατόπιν, έχουμε την εμφάνιση ενός **κεντρικού menu δραστηριοτήτων**, χωρισμένο σε πέντε άξονες (κόμβους). Τα παιδιά μπορούν να αρχίσουν από οποιονδήποτε κόμβο αυτά επιθυμούν. Υπάρχουν γραπτές οδηγίες για κάθε δραστηριότητα, ενώ όλες συνοδεύονται από τραγούδια που δημιουργούν μία αίσθηση ξενοιασίας και ελευθερίας...

Πιο αναλυτικά, οι άξονες είναι οι εξής:

«*ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ ΑΙΓΑΙΟ*», όπου τα παιδιά καλούνται να ακολουθήσουν το ταξίδι ενός πλοίου με αφετηρία το λιμάνι του Πειραιά. Μέσα από το ταξίδι έρχονται σε επαφή με τη

λογοτεχνία τη σχετική με το Αιγαίο. Κάθε λιμάνι και ένα ποίημα με τις ανάλογες δραστηριότητες. Στο δεύτερο κόμβο, με τίτλο «ΓΕΩΓΡΑΦΙΑ ΤΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ», παρέχεται η δυνατότητα στα παιδιά να ασχοληθούν με δραστηριότητες που αφορούν τον «ιδιαιτερο» γεωγραφικό χώρο του Αιγαίου. Στους επόμενους δύο κόμβους, με τίτλο «ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ» και «ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΤΟΥ ΑΙΓΑΙΟΥ» αντίστοιχα, μέσα από δραστηριότητες, θέτουμε το πλαίσιο και τη βάση συζήτησης με τους μαθητές. Έτσι, η αναφορά στην τέχνη και στην ξεχωριστή αρχιτεκτονική των νησιών, γίνονται αφορμή, για ενδοομαδική και διομαδική συνεργασία, προκειμένου οι μαθητές να εκφέρουν άποψη. Η επαφή με τον περιβαλλοντικό χώρο του Αιγαίου και η καλλιέργεια της επικοινωνιακής χρήσης του λόγου, είναι τα ζητούμενα. Τέλος, στον τελευταίο άξονα, με τίτλο, «ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ ΖΩΗ», τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τις καθημερινές ασχολίες των νησιωτών, μέσα από μικρές ιστορίες, εικόνες, μουσική και χορό.

Γ) Δημιουργίες: Σ' αυτό το μέρος, προτείνονται δραστηριότητες που μπορούν να υλοποιηθούν και χωρίς τη χρήση του υπολογιστή. Ο άξονας αυτός έχει να κάνει με καλλιτεχνικές κατασκευές και διασχολική – μαθητική επικοινωνία. Έτσι, ενεργοποιείται η δημιουργικότητα των μαθητών – χρηστών με τη μορφή ποιητικής, εικαστικής και μουσικο-κινητικής έκφρασης.

Δ) Έξοδος: Πατώντας το κουμπί της εξόδου, τα παιδιά μπορούν, όποτε αυτά το επιθυμούν, να βγουν από το εκπαιδευτικό λογισμικό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Αιγαίο: κάθε σταγόνα ωκεανός», μπορεί να χρησιμοποιηθεί όχι μόνο ως μοντέλο – ερέθισμα για παρόμοια projects σε θεματικές ενότητες της Ευέλικτης Ζώνης, αλλά και ως διδακτικό υλικό, που μπορεί ο κάθε εκπαιδευτικός να χρησιμοποιήσει ανάλογα με τις ανάγκες που θα ανακύπτουν. Άλλωστε, δικός μας σκοπός είναι η δοκιμή του σε πραγματικές συνθήκες, σε σχολικό ή κλινικό περιβάλλον, δοκιμάζοντας έτσι τη λειτουργία και αξιοπιστία του, ώστε η αξιολόγηση να μας βοηθήσει να το βελτιώσουμε. Είναι όμως κατανοητό ότι σήμερα περισσότερο από ποτέ άλλοτε, θα πρέπει να «αφήσουμε» τα παιδιά να πλοηγηθούν στον κόσμο της πληροφορικής...

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Jonassen, D. (2000), *Revisiting Activity Theory as a Framework for Designing Student – Centered Learning Environments*, In D. Jonassen & S. Land (Eds)
- Lehtinen, E. & Repo, S. (1996), *Activity, social interaction, and reflective abstraction: Learning advanced mathematical concepts in computer environment*, In S. Järvelä (Ed.), *What are the possibilities of technology in learning?, e-publication of symposium "Learning and Technology – dimensions to learning processes in different learning environments"*, Department of Teacher Education, University of Oulu, Finland, 1997.
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher mental processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press. Gardner, H. (1983), *Frames of Mind*. New York: Basic Books INC.
- Κορδάκη, Μ. & Κόμης, Β. (2000), *Αντιλήψεις καθηγητών Πληροφορικής σχετικά με τη φύση του αντικειμένου και τον τρόπο εισαγωγής του στην Εκπαίδευση*, 2^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή, *Οι τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση*, Πανεπιστήμιο Πατρών, Πάτρα, Οκτώβριος 2000.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2000), *Νέες Τεχνολογίες και ποιοτική Παιδεία*, εφ. *ΤΟ ΒΗΜΑ*, 3- 12-2000
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2002), *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας: Ολική προσέγγιση*, Τόμοι Α & Β, Αθήνα.

