

Η Επεξεργασία Κειμένου ως Γνωστικό Αντικείμενο: Ένα εκπαιδευτικό σενάριο για τη διαχείριση πινάκων

M. Μπαγιαμπού

Καθηγήτρια Πληροφορικής, MSc στις ΤΠΕ στην Εκπαίδευση
mpagiampous@gmail.com

Περίληψη

Ένα από τα αντικείμενα των εφαρμογών της Πληροφορικής που χρησιμοποιούνται και διδάσκονται περισσότερο συχνά είναι αυτό της Επεξεργασίας Κειμένου. Η παρούσα εργασία αφορά ένα εκπαιδευτικό σενάριο που σχεδιάστηκε για τη διδασκαλία προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου σε ενήλικες και αφορά τη διαχείριση πινάκων.

Λέξεις κλειδιά: Διδασκαλία Λογισμικών Γενικής Χρήσης, Επεξεργασία Κειμένου, Εκπαίδευση Ενηλίκων

Abstract

Word Processing Software is widely used and taught in practically every level of formal education. This work refers to the presentation of the main aspects of an educational scenario on the manipulation of tables in a word processing environment, designed for Adult Education.

Keywords: Teaching of General Purpose Software, Word Processing, Adult Education

1. Εισαγωγή

Η ολοένα και μεγαλύτερη διείσδυση των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών σε κάθε τομέα της καθημερινότητας καθιστά ζητούμενο την εκπαίδευση όλων των μελών της κοινωνίας έτσι ώστε να μπορούν να κατανοούν το ρόλο των νέων τεχνολογιών, να τις αξιοποιούν και να τις χρησιμοποιούν με επάρκεια στην καθημερινότητά τους. Επιμέρους ζητούμενο, που έχει ενταχθεί και ως στόχος στα προγράμματα σπουδών σε κάθε βαθμίδα της εκπαίδευσης, αποτελεί και η εξοικείωση με τα προγράμματα επεξεργασίας κειμένου και η χρήση τους ως εργαλεία επικοινωνίας, έκφρασης και δημιουργίας.

Όπως προκύπτει από έρευνες, οι περισσότεροι χρήστες μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τα λογισμικά επεξεργασίας κειμένου συνήθως ακολουθώντας εγχειρίδια χρήσης που παραθέτουν βήμα-βήμα τις οδηγίες εκτέλεσης των διαφόρων λειτουργιών. Στις κυρίαρχες προσεγγίσεις εκμάθησης και διδασκαλίας φαίνεται πως λείπει ένα εννοιολογικό πλαίσιο οργάνωσης των πληροφοριών που παρέχονται, με αποτέλεσμα οι γνώσεις των χρηστών να εμφανίζονται αποσπασματικές και τα νοητικά τους μοντέλα ανεπαρκή για εργασίες πέρα των τετριμμένων. Για αυτό το λόγο επισημαίνεται η ανάγκη για υιοθέτηση εναλλακτικών προσεγγίσεων που θα δίνουν την ευκαιρία στους εκπαιδευόμενους να κατανοήσουν καλύτερα τη λειτουργία των λογισμικών και να οικοδομήσουν ορθότερα και επαρκέστερα νοητικά μοντέλα (Ben-Ari, 2006; Yeshno & Ben-Ari, 2001; Bruillard, 2004). Αυτό συμφωνεί άλλωστε και με τις οδηγίες και τους στόχους του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών σε σχέση με τη Χρήση των Λογισμικών Γενικής Χρήσης(συμπεριλαμβανομένων και των Λογισμικών Επεξεργασίας Κειμένου), όπου η έμφαση δίνεται στην καλλιέργεια διαχρονικών δεξιοτήτων στη χρήση λογισμικού γενικής χρήσης και την απόκτηση ικανοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα.

Με βάση αυτό το σκεπτικό, σχεδιάσαμε ένα εκπαιδευτικό σενάριο για τη διδασκαλία προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου σε ενήλικες, τις βασικές συνιστώσες του οποίου παρουσιάζουμε αμέσως παρακάτω.

2. Το εκπαιδευτικό μας σενάριο

Το σενάριό μας στηρίζεται σε δραστηριότητες που σχεδιάστηκαν με στόχο να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν με την έννοια του πίνακα και τη διαχείρισή του μέσα από λογισμικά επεξεργασίας κειμένου τύπου Microsoft Word. Παράλληλα στόχος του σεναρίου αποτελεί

η εξοικείωση των εκπαιδευομένων με βασικά χαρακτηριστικά και βασικές αρχές λειτουργίας τέτοιων λογισμικών, έτσι ώστε και να νιώθουν περισσότερη αυτοπεποίθηση κατά την αλληλεπίδραση με αυτά και να μπορούν να τα χειρίζονται αποτελεσματικότερα.

Ζητούμενα αποτελούν ακόμα:

- Η υποστήριξη των εκπαιδευομένων, για την οικοδόμηση επαρκών νοητικών μοντέλων σχετικά με τη λειτουργία των λογισμικών επεξεργασίας κειμένου, τύπου Microsoft Word.
- Η ενεργός εμπλοκή των εκπαιδευομένων στη μαθησιακή διαδικασία
- Η έμφαση στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εκπαιδευομένων μέσω δραστηριοτήτων που απαιτούν συνεργασία
- Η έμφαση στις πρότερες γνώσεις και υπάρχοντα νοητικά μοντέλα των εκπαιδευομένων
- Η αξιοποίηση εμπειριών εκπαιδευομένων
- Η χρήση παραδειγμάτων και δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα και τις γνώσεις των εκπαιδευομένων
- Η σύνδεση των νέων γνώσεων με προηγούμενες

Προαπαιτούμενες γνώσεις

Οι προαπαιτούμενες γνώσεις αφορούν τις βασικές δεξιότητες αλληλεπίδρασης με ένα παραθυρικό περιβάλλον και βασικές δεξιότητες χειρισμών κειμενογράφου (βασική μορφοποίηση κειμένου, μετακίνηση δρομέα στο κατάλληλο σημείο, κλπ).

Σύντομη περιγραφή πορείας σεναρίου

Αρχικά διερευνώνται και καταγράφονται μέσα από συζήτηση, η έννοια του πίνακα, τα χαρακτηριστικά και οι λειτουργίες που μπορούν να πραγματοποιηθούν σε αυτούς, με βάση την καθημερινή εμπειρία των εκπαιδευομένων. Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι έχουν την ευκαιρία να διερευνήσουν πως μπορούν να δημιουργούν και να διαχειρίζονται πίνακες μέσα στο περιβάλλον ενός λογισμικού επεξεργασίας κειμένου τύπου Microsoft Word. Δίνεται έμφαση στους εναλλακτικούς τρόπους με τους οποίους μπορούν να πραγματοποιηθούν οι διάφορες εργασίες και διερευνάται η σχέση της μορφής του ποντικιού σε σχέση με τη λειτουργία που μπορεί να πραγματοποιηθεί κάθε στιγμή στους πίνακες. Τέλος, τους ανατίθεται η δημιουργία ενός εγγράφου που θα περιέχει για κάθε εκπαιδευόμενο του τμήματος τους τα στοιχεία Όνομα, Επώνυμο και πατρώνυμο και παροτρύνονται να χρησιμοποιήσουν πίνακες για την καλύτερη οργάνωση των πληροφοριών.

Αξιοποιούνται τεχνικές όπως καταιγισμός ιδεών, καθοδηγούμενη ανακάλυψη/διερεύνηση, συνεργατική μάθηση, επίδειξη, συζήτηση κ.α.

Περιγραφή δραστηριοτήτων

Παρακάτω παρατίθεται κάποιες ενδεικτικές δραστηριότητες του σεναρίου που συμπεριλαμβάνονται στα φύλλα εργασίας που συνοδεύουν το σενάριο. Οι περισσότερες από τις δραστηριότητες προσφέρονται για εργασία σε ομάδες, καθώς η συζήτηση και η από κοινού συμφωνία αναμένεται να αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο. Ο εκπαιδευτής συντονίζει την εργασία των εκπαιδευομένων και παρέχει βοήθεια όποτε χρειάζεται.

Δραστηριότητα 1

Πρόκειται για μια δραστηριότητα που αναφέρεται στην εξοικείωση των εκπαιδευομένων με τις βασικές λειτουργίες που μπορούν να πραγματοποιηθούν στους πίνακες και στην διερεύνηση των εναλλακτικών τρόπων με τους οποίους μπορούν να πραγματοποιούνται οι διάφορες εργασίες μέσα στο περιβάλλον των προγραμμάτων επεξεργασίας κειμένου.

Οι εκπαιδευόμενοι αρχικά καλούνται συνεργατικά να καταγράψουν τους διαφορετικούς τρόπους που με τους οποίους μπορούν να πραγματοποιήσουν μια εργασία μέσα στο περιβάλλον του λογισμικού επεξεργασίας κειμένου, πχ την εργασία της αντιγραφής ενός κομματιού κειμένου. Τονίζεται πως οι εναλλακτικοί τρόποι πραγματοποίησης ενεργειών είναι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της πλειοψηφίας των εφαρμογών λογισμικού. Τα αποτελέσματα συζητούνται στην ολομέλεια και δίνεται

χρόνος ώστε κάθε ομάδα να δοκιμάσει και να εξοικειωθεί με όλους τους τρόπους που αναφέρθηκαν. Στη συνέχεια οι ομάδες καλούνται να καταγράψουν τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους πραγματοποιούνται οι βασικές εργασίες σχετικές με πίνακες (οι οποίες έχουν καταγραφεί σε προηγούμενη φάση). Τα όσα έχει καταγράψει η κάθε ομάδα συζητούνται στη συνέχεια στην ολομέλεια και γίνονται οι απαραίτητες συμπληρώσεις ή διορθώσεις.

Παρακάτω παρατίθεται το σχετικό κομμάτι του φύλλου εργασίας:

1. Με πόσους διαφορετικούς τρόπους μπορούμε να πραγματοποιήσουμε μια ενέργεια μέσα στο περιβάλλον του επεξεργαστή κειμένου;

Πχ με πόσους τρόπους μπορούμε να κάνουμε **Αντιγραφή** ενός κομματιού κειμένου;

Συμπληρώστε ανάλογα τον παρακάτω πίνακα:

ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ

2. Με πόσους διαφορετικούς τρόπους μπορούμε να πραγματοποιήσουμε ενέργειες σε σχέση με πίνακες;

Δημιουργήστε τον παρακάτω πίνακα (είτε από το Μενού Πίνακας -> Εισαγωγή -> Πίνακας, είτε από την εργαλειοθήκη Πίνακας και Περιγράμματα) και συμπληρώστε τον σύμφωνα με το παράδειγμα για την «Εισαγωγή γραμμής»

ΕΠΙΘΥΜΗΤΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΤΡΟΠΟΙ
Εισαγωγή Γραμμής	1. Μενού Πίνακας -> Εισαγωγή 2. Επιλογή μιας γραμμής, Δεξί κλικ -> Εισαγωγή γραμμών 3. Από την εργαλειοθήκη Πίνακας και Περιγράμματα
Εισαγωγή Στήλης	
Διαγραφή γραμμής/στήλης	
Διαγραφή πίνακα	
Διαίρεση κελιών	
Συγχώνευση κελιών	

Δραστηριότητα 2

Η δραστηριότητα αυτή στοχεύει στο να βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να εξοικειωθούν περαιτέρω με τις βασικές λειτουργίες που σχετίζονται με τη διαχείριση πινάκων και να συνδέσουν τις διαφορετικές μορφές του δείκτη του ποντικιού με διαφορετικές λειτουργίες.

Αρχικά οι εκπαιδευόμενοι, δουλεύοντας σε ομάδες δημιουργούν έναν πίνακα 5 γραμμών και 2 στηλών για την αντιστοίχιση της μορφής του δείκτη του ποντικιού με κάποια λειτουργία. Στη συνέχεια, προτρέπονται να κινήσουν το ποντίκι στις διάφορες περιοχές μέσα στον πίνακα και κοντά σε αυτόν, να παρατηρήσουν την αλλαγή στη μορφή που παίρνει ο δείκτης του, να καταγράψουν πόσες είναι οι διαφορετικές μορφές που παίρνει και να τις σημειώσουν στην αριστερή στήλη του πίνακα. Τέλος σημειώνουν τη λειτουργία στην οποία αντιστοιχεί η κάθε μορφή στη δεξιά στήλη του πίνακα.

Κάποιες από τις μορφές του δείκτη αναμένεται πως είναι γνώριμες στους εκπαιδευόμενους από προηγούμενη εμπειρία τους στη χρήση λογισμικών μέσα σε παραθυρικά περιβάλλοντα. Τα αποτελέσματα των όσων έχουν καταγραφεί από κάθε ομάδα συζητούνται στην ολομέλεια και κάθε ομάδα συμπληρώνει τις μορφές και τις λειτουργίες που ενδεχομένως δεν έχει καταγράψει.

Παρακάτω παρατίθεται το σχετικό κομμάτι του φύλλου εργασίας:

1. Δημιουργήστε τον παρακάτω πίνακα (5 γραμμές, 2 στήλες) χρησιμοποιώντας το Μενού Πίνακας -> Εισαγωγή -> Πίνακας

ΔΕΙΚΤΗΣ ΠΟΝΤΙΚΙΟΥ	ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

2. Κινώντας το ποντίκι στις διάφορες περιοχές μέσα στον πίνακα και κοντά του παρατηρήστε ότι αλλάζει μορφή ο δείκτης του.

A. Πόσες μορφές παίρνει;

B. Σημειώστε όλες τις μορφές που θα βρείτε στην αριστερή στήλη του ίδιου πίνακα.

Γ. Ποια λειτουργία αντιστοιχεί σε καθεμία από τις διαφορετικές μορφές του δείκτη του ποντικιού; Συμπληρώστε ανάλογα την δεξιά στήλη του πίνακα.

Δραστηριότητα 3

Ζητείται από τους εκπαιδευόμενους να δημιουργήσουν ένα έγγραφο με τα στοιχεία Όνομα, Επώνυμο και πατρώνυμο για τους εκπαιδευόμενους του τμήματός τους. Παροτρύνονται να χρησιμοποιήσουν πίνακες για την καλύτερη οργάνωση των πληροφοριών και να αξιοποιήσουν όσα αποκόμισαν από τις προηγούμενες δραστηριότητες.

Προστιθέμενη αξία

Η σύνδεση των διαφορετικών μορφών που παίρνει το ποντίκι με διαφορετική λειτουργικότητα αλλά και οι διαφορετικοί τρόποι πραγματοποίησης λειτουργιών είναι δύο βασικά χαρακτηριστικά των εφαρμογών που «τρέχουν» σε παραθυρικά λειτουργικά συστήματα. Η εξοικείωση με αυτά τα χαρακτηριστικά αναμένεται πως θα βοηθήσει τους εκπαιδευόμενους να αλληλεπιδρούν αποτελεσματικότερα όχι μόνο με λογισμικά επεξεργασίας κειμένου αλλά γενικότερα με τα παραθυρικά λειτουργικά συστήματα και τις εφαρμογές που τρέχουν σε αυτά.

Βιβλιογραφία

- Ben-Ari, M. (1998). Constructivism in Computer Science Education. In *Proceedings of the 29th SIGSCE Symposium*, Atlanta, USA.
- Ben-Ari, M. (1999). Bricolage Forever! In *Proceedings of the 11th Annual Workshop of the Psychology of Programming Interest Group*, University of Leeds, UK.
- Ben-Ari, M. & Yeshno, T. (2006). Conceptual models of software artifacts. *Interacting with Computers*, 18(6), 1336–1350.
- Bruillard, E. (2004). From the didactics of computer science towards the didactics of instrumental activities with ICT. *2η Δημερίδα Διδακτικής της Πληροφορικής*, Βόλος.
- Mack Robert L., Lewis Clayton, H. & Carroll John, M. (1983). Learning to Use Word Processors: Problems and Prospects. *ACM Transactions on Office Information Systems*, 1(3), 254-271.
- Yeshno, T. & Ben-Ari, M. (2001). Salvation for bricoleurs. *Thirteenth Annual Workshop of the Psychology of Programming Interest Group*, pp. 225–235.
- ΔΕΠΠΣ – Π.Ι. ΦΕΚ 1366 / 18-10-2001, τχ. Β.
- ΔΕΠΠΣ – Π.Ι. ΦΕΚ 303 και 304 / 13-3-2003, τχ. Β, τόμοι Α' και Β'.
- Κόμης, Β. (2005). *Εισαγωγή στη Διδακτική της Πληροφορικής*. Εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα.
- Κόμης, Β. (2009). *Σημειώσεις για το μάθημα της Διδακτικής της Πληροφορικής*. ΤΕΕΑΠΗ, Πανεπιστήμιο Πατρών, Εαρινό Εξάμηνο 2008-2009.
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής. Ολική Προσέγγιση* (σελ. 134). Εκδόσεις Α. Ράπτης, Αττική, Α' Τόμος.