

Ένα ανοιχτό εκπαιδευτικό περιβάλλον για τη διδασκαλία θεμάτων από τις κοινωνικές επιστήμες

Φίλιππος Δεληγιάννης

Υποψήφιος διδάκτωρ, Τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο
filipd@x-treme.gr, filipposd@hotmail.com

Νεοκλής Σαρρής

Καθηγητής, Τμήμα Κοινωνιολογίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο
neos@panteion.gr

Παναγιώτης Κωστάκης

Υποψήφιος διδάκτωρ, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
pkostaki@x-treme.gr [p kostakis@yahoo.com](mailto:kostakis@yahoo.com)

Χρήστος Ράμμος

Δρ. Φιλοσοφίας, Ενιαίο Λύκειο Ευαγγελικής Σχολής Σμύρνης
crammos@x-treme.gr

Άνθιμος Χαλκίδης

Υποψήφιος διδάκτωρ, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
achalkid@ath.forthnet.gr

Περίληψη

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται η υλοποίηση ενός ανοιχτού περιβάλλοντος λογισμικού, για τη δημιουργία διαλόγων από τους μαθητές. Ο σκοπός της ανάπτυξης του εργαλείου αυτού είναι να βοηθήσει στην κατανόηση εννοιών που περιέχονται σε αντικείμενα από τις κοινωνικές επιστήμες. Απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου.

Λέξεις κλειδιά : Κοινωνικές επιστήμες, δημιουργία διαλόγων, ανοιχτό περιβάλλον

Abstract

In this paper is described the implementation of an open s/w environment for creating dialogs by the students. This tool's aim is to help students (ages 12-15) to understand concepts from social sciences subjects.

Εισαγωγή

Στη διδασκαλία των κοινωνικών επιστημών, μεταξύ των στόχων είναι (Claude, 2000, p.6, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 1998 και Βλαχόπουλος, 1999)

η αύξηση της γνώσης στα σχετικά θέματα

η ανάπτυξη κριτικής κατανόησης

η ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών για ανάλυση και αντιμετώπιση των προσωπικών και κοινωνικών προβλημάτων

η συνειδητοποίηση της ποικιλίας των κοινωνικών δράσεων

η αναζήτηση και ο εντοπισμός της ποικιλίας των κινήτρων που προσανατολίζουν τις κοινωνικές δράσεις

η συνειδητοποίηση της αλληλεξάρτησης μεταξύ της προσωπικής ζωής, του κοινωνικού συνόλου και των παγκόσμιας εμβέλειας θεμάτων

η συμβολή στην ανάπτυξη των κατάλληλων αξιών και στάσεων με στόχο την προετοιμασία των μαθητών για ενεργό συμμετοχή στην κοινωνική και πολιτική ζωή

η κατανόηση των βασικών και κοινών αναγκών των ανθρώπων και παράλληλα αναγνώριση της σημασίας της ετερότητας καθώς και των ατομικών και πολιτισμικών διαφορών σε ένα πολυπολιτισμικό κόσμο

η καλλιέργεια του σεβασμού και της ανεκτικότητας για διαφορετικούς πολιτισμούς καθώς και για άτομα και κοινωνικές ομάδες με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ιδεολογίες

η βοήθεια στη διασαφήνιση αξιών

η δημιουργία υποκειμενικών αλλαγών και η προαγωγή στάσεων αλληλεγγύης

Στη διδακτική πράξη στο ελληνικό σχολείο, έχει διαπιστωθεί η ανάγκη για ενθάρρυνση και κίνηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για να διερευνήσουν την κοινωνική πραγματικότητα μέσα στην οποία ζουν (Βλαχόπουλος, 1999).

Πολύ συχνά τα γνωστικά αντικείμενα με τα οποία ασχολούνται οι κοινωνικές επιστήμες, περιλαμβάνουν την κατανόηση αφηρημένων εννοιών, για τις οποίες δεν υπάρχει άμεση αντιστοίχιση σε οπτικό εκπαιδευτικό υλικό. Υπάρχει δηλαδή μια δυσκολία αισθητοποίησης. Η όλη προσπάθεια για την κατανόηση των εννοιών αυτών, γίνεται χρησιμοποιώντας ως σύστημα συμβόλων, αποκλειστικά το λόγο. Το εργαλείο που χρησιμοποιείται είναι η γλώσσα. Η γλώσσα εμφανίζεται ως ένας μεγάλος οργανισμός σημαντικών (κατά Mead) συμβόλων που απευθύνονται ταυτόχρονα σε αποστολέα και αποδέκτη και συμβολίζουν και για τους δύο το ίδιο αντικείμενο (Κωνσταντίνου, 1997, σ.29). Η συνήθης χρήση της γλώσσας είναι η περιγραφή των εννοιών, η υποστήριξη επιχειρημάτων, η διατύπωση απόψεων και θέσεων και η ανάπτυξη διαλόγων.

Ο τρόπος διδακτικής προσέγγισης, στα γνωστικά αντικείμενα του χώρου που αναφερόμαστε προτείνεται να γίνεται μέσα από συμμετοχή των μαθητών σε παιχνίδια απόψεων ή ρόλων (United Nations, 1998, p.6), με δραματοποίηση καταστάσεων, με την υλοποίηση μικρών projects ή εργασιών που ανατίθενται από τον εκπαιδευτικό και γενικά με τρόπους οι οποίοι αυξάνουν την εμπλοκή και τη συμμετοχή του μαθητή.

Η εκπαιδευτική προσέγγιση που προτείνει τα παιχνίδια ρόλων ενισχύεται και από τη θέση ότι το ιδιαίτερο ανθρώπινο χαρακτηριστικό είναι (σύμφωνα με τη θεωρία της συμβολικής κοινωνικής αλληλεπίδρασης) η ικανότητα του ανθρώπου να μπορεί να δει τον εαυτό του στο ρόλο του άλλου και να δει τον εαυτό του από αυτή τη σκοπιά (μηχανισμός της ανάληψης του ρόλου του άλλου) (Κωνσταντίνου, 1997, σ. 30-33).

Σχεδίαση και υλοποίηση εργαλείου λογισμικού

Η χρήση του υπολογιστή στη διδασκαλία των συγκεκριμένων θεμάτων δεν κρίνεται σκόπιμο να υποκαταστήσει τις παραπάνω διδακτικές προσεγγίσεις. Επιπλέον σχεδιάζοντας ένα διδακτικό εργαλείο, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι αυτό θα πρέπει να υιοθετεί συνεργατικές εμπειρίες μάθησης στις οποίες ομάδες μαθητών θα αναλαμβάνουν υπευθυνότητες για να επιτύχουν εκπαιδευτικούς στόχους και θα πρέπει να ενθαρρύνει τη συμμετοχή των μαθητών σε προσομοιώσεις και δραστηριότητες ανάθεσης ρόλων για θέματα που απαιτούν κοινωνική υπευθυνότητα (Patrick, 1991).

Η έρευνα για τις αρχές σχεδιασμού και τη χρήση, καθώς και η υλοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού για τα αντικείμενα των κοινωνικών επιστημών μπορεί να χαρακτηριστεί ιδιαίτερα φτωχή, έως ανύπαρκτη. Εξάιρεση αποτελεί μόνο το αντικείμενο της Ιστορίας. Η αφορμή για την συγκεκριμένη υλοποίηση ενός εργαλείου λογισμικού σε αυτό το χώρο δόθηκε στα πλαίσια της υλοποίησης ενός τίτλου εκπαιδευτικού λογισμικού με θέμα "τα δικαιώματα και τις υποχρεώσεις των πολιτών", η οποία προκηρύχτηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, ως συμπληρωματικό εκπαιδευτικό υλικό για το μάθημα "Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή" της Γ' Γυμνασίου. Μέσα στο συνολικό σχεδιασμό του λογισμικού εκτιμήθηκε ως επιλογή πρώτης προτεραιότητας το να συμπεριληφθεί ένα τουλάχιστον εργαλείο που να έχει ανοιχτό χαρακτήρα.

Τα χαρακτηριστικά που θελήσαμε να συμπεριλάβουμε στο υπό ανάπτυξη εργαλείο, ήταν:

Η εστίαση στο χειρισμό του λόγου

Η δημιουργία ενός όσο το δυνατόν ανοιχτού περιβάλλοντος

Η ενσωμάτωση θελεκτικών στοιχείων

Η παροχή (με τη δυνατότητα οικοδόμησης διαλόγων από τα παιδιά) της αίσθησης της δημιουργίας

Η δυνατότητα χρήσης του περιβάλλοντος για συνεργατικές διαδικασίες (ανάθεση ρόλων)

Στο θέμα του περιεχομένου, το οποίο αποτελεί πολύ κρίσιμη παράμετρο για την αποδοχή και την αποτελεσματικότητα στην πράξη, της υλοποίησης, έγινε προσπάθεια να υπάρξει συσχετισμός του διδακτέου με την καθημερινή ζωή (Χρυσσαφίδης, 1994, σ.59), καθώς επίσης να αποφεύγεται η επέκταση ταυτόχρονα σε πολλά από τα σχετικά θέματα (Τσιάκαλος, 2000, σ.228).

Με βάση τα παραπάνω χαρακτηριστικά το εργαλείο αυτό μπορεί να παίξει ένα ενδιάμεσο ρόλο ανάμεσα στα "ανοιχτά περιβάλλοντα" και τα "παιχνίδια ρόλων" (Κόμης, 1998).

Για την υλοποίηση των διαλόγων χρησιμοποιούνται φράσεις οι οποίες ηχογραφήθηκαν (με φωνές αντίστοιχες για τον κάθε χαρακτήρα) και είναι αποθηκευμένες σε μια βάση δεδομένων πολυμεσικού υλικού και διαθέσιμες στον μαθητή - χρήστη. Ο χρήστης δεν έχει τη δυνατότητα στην παρούσα υλοποίηση να διαχειριστεί τις φράσεις μεταβάλλοντάς τες ή προσθέτοντας νέες.

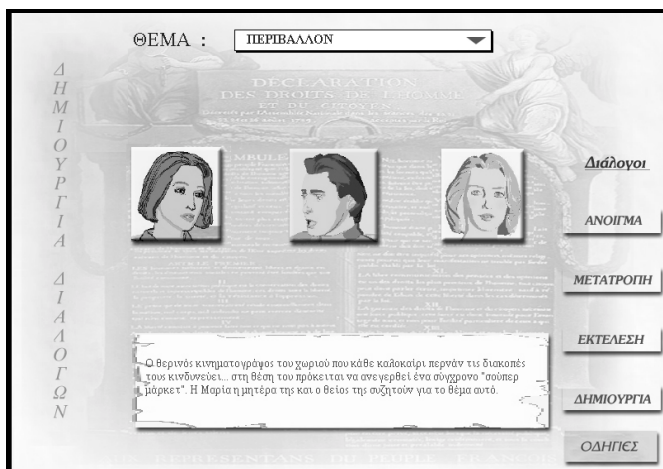
Τα περιβάλλοντα στα οποία εκτυλίσσονται οι διάλογοι, καθώς και τα πρόσωπα τα οποία συμμετέχουν σε αυτούς, έχουν υλοποιηθεί με τη βοήθεια προγραμμάτων τρισδιάστατης σχεδίασης και επεξεργασία ώστε να αποδοθεί σε αυτά μια μορφή αντίστοιχη με ένα τυπικό κόμικ.

Οι διάλογοι οι οποίοι δημιουργούνται από το μαθητή, εκτελούνται με τη μορφή απλού κινουμένου σχεδίου, το οποίο υλοποιείται προγραμματιστικά κατά την προβολή του.

Περιγραφή λειτουργίας και χρήσης του εργαλείου

Η βασική σύλληψη στο εργαλείο αυτό είναι η παροχή υλικού στο μαθητή, ώστε να οικοδομήσει ένα "διάλογο", ανάμεσα στα μέλη μιας οικογένειας, σε κάποιο "θέμα" που άπτεται των υποχρεώσεων των πολιτών.

Εικόνα 1: Στην εικόνα φαίνεται η εισαγωγική οθόνη του εργαλείου. Σε κάθε θέμα που επιλέγεται από τη λίστα, εμφανίζονται τα πρόσωπα που συμμετέχουν, και στο κάτω μέρος η σύντομη περιγραφή του περιστατικού-αφορμής της συζήτησης. Περνώντας με το ποντίκι πάνω από κάθε πρόσωπο, εμφανίζεται το όνομά του και τα βασικά χαρακτηριστικά του χαρακτήρα του



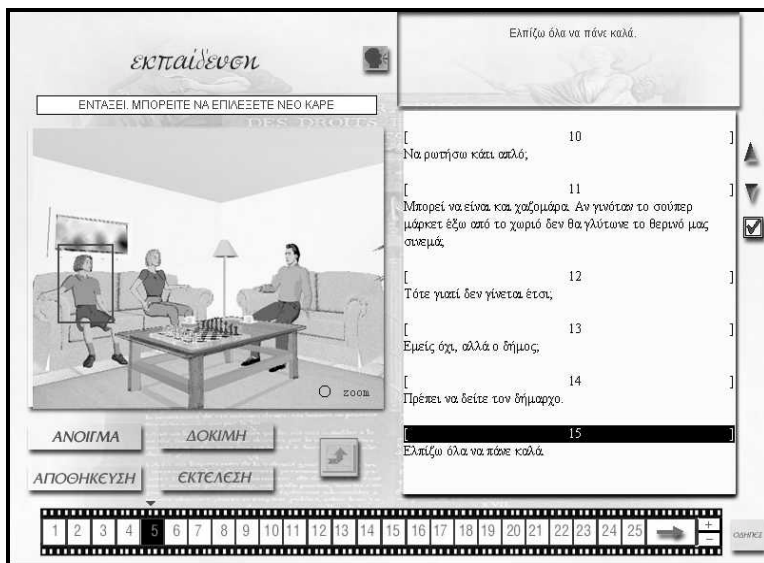
Σε κάθε "θέμα" συμμετέχουν κάποια από τα μέλη μιας οικογένειας. Ο μαθητής έχει εξ αρχής τη δυνατότητα να γνωρίζει το "προφίλ" του κάθε χαρακτήρα-μέλους της οικογένειας (δες

εικόνα 1). Σε κάθε θέμα που προσεγγίζεται δίνεται στο μαθητή-δημιουργό, υλικό το οποίο μπορεί να χρησιμοποιήσει για να οικοδομήσει την ιστορία -διάλογο. Το υλικό αυτό είναι: ο χώρος που διεξάγεται η συζήτηση (ένα δωμάτιο από το σπίτι της οικογένειας), τα πρόσωπα (φιγούρες) που συμμετέχουν, ενταγμένα στο περιβάλλον, και πολλές φράσεις - τμήματα διαλόγου - τοποθετήσεις ανά χαρακτήρα που συμμετέχει, σχετικά με το θέμα του σεναρίου, φυσικά τέτοια ώστε να ταιριάζουν στο "προφίλ" του κάθε χαρακτήρα.

Σε κάθε "θέμα" υπάρχει ένα περιστατικό από την καθημερινή ζωή, ώστε να λειτουργήσει ως αφορμή, για το ξεκίνημα του διαλόγου. Με ένα ανοιχτό και δημιουργικό εργαλείο στα χέρια του ο μαθητής καλείται να δημιουργήσει διαλόγους με νόημα, παίρνοντας υπόψη του το χαρακτήρα του κάθε προσώπου που συμμετέχει. Πρέπει ο μαθητής να μπει στο ρόλο του κάθε χαρακτήρα για να επιλέξει την κάθε φράση του. Με τεχνικούς κινηματογραφικούς όρους καλείται να λειτουργήσει ως "σεναριογράφος" αλλά και εν μέρει και ως "σκηνοθέτης" και οικοδομεί ένα διάλογο - σενάριο.

Ο μαθητής καλείται να οικοδομήσει το διάλογο, επιλέγοντας τη σειρά που θα μιλάνε οι χαρακτήρες και το τι θα πει ο καθένας ως θέση ή επιχείρημα και κάποιες άλλες τεχνικές παραμέτρους. Ο μαθητής μπορεί να αποθηκεύσει την εργασία του για μελλοντική επίδειξη στην τάξη, για διορθώσεις κλπ. Υπάρχει ένα λογικό άνω όριο στο μέγεθος του διαλόγου, ενώ ο μαθητής μπορεί να τροποποιήσει τη μέχρι τότε εργασία του και μπορεί να δει και να ακούσει τη μέχρι τότε ροή του διαλόγου. Στην τελική μορφή ο διάλογος εμφανίζεται με τη μορφή κόμικ - animation, ενισχυμένου από ήχο. Βλέπει δηλαδή ο μαθητής (και επιδεικνύει στην τάξη τη δουλειά του) τη διαδοχή των χαρακτήρων που έχει επιλέξει, και παράλληλα ακούει το διάλόγό τους. Μπορεί ακόμη να παρακολουθήσει κάποιος το διάλογο και διαβάζοντας τα κείμενα – λεκτικά τα οποία εμφανίζονται παράλληλα με την εκφώνησή τους. Το περιβάλλον εργασίας του μαθητή φαίνεται στην εικόνα 2.

Εικόνα 2: Η οθόνη εργασίας για τη δημιουργία ενός διαλόγου. Το πάνω αριστερά τμήμα χρησιμοποιείται για την ενημέρωση του μαθητή. Από την εικόνα επιλέγεται με άμεσο τρόπο το πρόσωπο που θα συνεχίσει το διάλογο. Στο δεξιό τμήμα εμφανίζονται οι φράσεις που αντιστοιχούν στο επιλεγμένο πρόσωπο. Ο μαθητής μπορεί να δει και να ακούσει τις φράσεις. Στο κάτω τμήμα εμφανίζεται σε μορφή καρτέ-καρτέ η ροή του διαλόγου. Οι επεμβάσεις διαχείρισης του διαλόγου και η on-line βοήθεια είναι επίσης άμεσα διαθέσιμες.



Ο αριθμός των διαλόγων οι οποίοι μπορούν να υλοποιηθούν είναι πάρα πολύ μεγάλος και έτσι παρέχεται στο μαθητή ένα ανοιχτό περιβάλλον, ώστε να οικοδομήσει τη γνώση μέσα από μια ευχάριστη και δημιουργική διαδικασία. Τα "σενάρια διαλόγων" που έχουν ενσωματωθεί δεν έχουν τον ίδιο βαθμό δυσκολίας στη σύνταξη ενός διαλόγου. Στην πιο απλή περίπτωση ζητείται μια δομή ερωταποκρίσεων τύπου συνέντευξης. Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις δεν υπάρχουν άμεσα δεδομένοι κανόνες, ο βαθμός όμως δυσκολίας αυξάνει με την ύπαρξη "φράσεων" οι οποίες δεν αντιστοιχούν άμεσα με το θέμα. Δεν υπάρχει "σωστός" και "λάθος" διάλογος. Κάθε προσπάθεια αξιολογείται για το αν έχει λογική δομή και αν τα πρόσωπα που συμμετέχουν στο διάλογο, έχουν χρησιμοποιήσει με λογικό τρόπο επιχειρήματα. Τέλος κάθε προσπάθεια του μαθητή έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη μιας ιστορίας που δίνεται με ένα θελκτικό μέσο.

Στην εκπαιδευτική προσέγγιση η οποία έχει επιλεγεί (και η οποία επιθυμούμε να υλοποιηθεί στο σχολικό περιβάλλον) ο μαθητής δε μπαίνει σε ένα μόνο ρόλο αλλά προσπαθεί να δει τη σκηνή του διαλόγου μέσα από τα μάτια του κάθε προσώπου χωριστά. Σε μια εναλλακτική προσέγγιση (η οποία είναι άμεσα υλοποιήσιμη στη μορφή που έχει το λογισμικό) προτείνεται η χρήση του εργαλείου από περισσότερους μαθητές, ο καθένας από τους οποίους αναλαμβάνει να παίξει το ρόλο του κάθε προσώπου που συμμετέχει και να επιλέγει τις φράσεις οι οποίες αντιστοιχούν στο πρόσωπο αυτό. Υπάρχει προαιρετικά και ένας ρόλος συντονιστή που καθορίζει τη σειρά που θα συμμετέχουν τα πρόσωπα στο διάλογο. Κατά τη διάρκεια της δημιουργίας των διαλόγων, υπάρχει διαθέσιμο φυλλάδιο το οποίο περιέχει τις φράσεις κάθε χαρακτήρα σε κάθε διάλογο, ώστε να διευκολύνονται οι μαθητές στην επιλογή της κατάλληλης κάθε φορά φράσης.

Το εργαλείο αυτό εντάσσεται, όπως έχει προαναφερθεί σε ένα γενικότερο πλαίσιο, ώστε να συγκροτήσει μια αυτόνομη εφαρμογή λογισμικού η οποία για να βοηθήσει την επίτευξη όσο το δυνατόν περισσότερων στόχων, περιλαμβάνει:

άλλη μια ενότητα προσομοίωσης καταστάσεων

την παροχή κατευθύνσεων για την ανάπτυξη εργασιών από τους μαθητές, μέσα από τις εργασίες που υποδεικνύονται στο λογισμικό

τη σωστά οργανωμένη παρουσίαση του υλικού που δεν σχετίζεται με τις καταστάσεις προσομοιώσεων, ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως υλικό υποστήριξης για την υλοποίηση των εργασιών – projects των μαθητών

τη δυνατότητα άμεσης πρόσβασης σε άλλες πηγές, μέσω των συνδέσμων σε επιλεγμένες σελίδες του διαδικτύου

Η προσέγγιση της δημιουργίας διαλόγων από τους μαθητές με τη χρήση του εργαλείου στο οποίο αναφέρεται η παρούσα εισήγηση, μπορεί να εφαρμοστεί (με διαφορετικό βέβαια περιεχόμενο) σε όσες περιπτώσεις ή αντικείμενα του αναλυτικού προγράμματος υπάρχει η ανάγκη για την διδασκαλία αφηρημένων εννοιών, διατύπωση απόψεων και επιχειρημάτων ή βιωματικού τύπου προσεγγίσεις. Τέτοιες περιπτώσεις εμφανίζονται στα αντικείμενα των Θρησκευτικών, της Κοινωνιολογίας, της περιβαλλοντικής εκπαίδευσης, της αγωγής υγείας, της αγωγής καταναλωτή, της Ιστορίας, του Δικαίου, της Νεοελληνικής γραμματείας και αλλού.

Αναφορές

Claude Richard Pierre (2000), Popular education for human rights, Human Rights Education Associates, Amsterdam

Patrick John (1991), How can we help children learn to be responsible citizens?, διαθέσιμο στο <http://npin.org/library/pre1998/n00282/n00282.html>

United Nations (1998), ABC - teaching human rights, practical activities for primary and secondary schools, UN-Hight commissioner for human rights, Geneva

Βλαχόπουλος Στέργιος(1999), Μια πρόταση διδακτικής των κοινωνικών επιστημών. Το παράδειγμα της κοινωνιολογίας, Η λέσχη των εκπαιδευτικών, τ. 23, σ. 24-27

- Κόμης Βασίλης (1998), Οι νέες τεχνολογίες στη διδακτική και τη μαθησιακή διαδικασία, Πρακτικά 1^{ης} Πανεπιστημιακής ημερίδας "Πληροφορική και Εκπαίδευση", σ.23-34, Ιωάννινα
- Κωνσταντίνου Χαράλαμπος (1997), Σχολική πραγματικότητα και κοινωνικοποίηση του μαθητή, Αθήνα
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (1998), Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Κοινωνικών Επιστημών Ι, Αθήνα
- Τσιάκαλος Γιώργος (2000), Οδηγός αντιρατσιστικής εκπαίδευσης, Αθήνα
- Χρυσοφίδης Κώστας (1994), Βιωματική - επικοινωνιακή διδασκαλία, Αθήνα