

**Διδακτική αξιοποίηση των web2.0 εργαλείων στο μάθημα της Γλώσσας και της Ιστορίας**

**Teaching with web2.0 tools Greek Language and History**

**Ειρήνη Τζοβλά**, Δασκάλα, Med, etzovla@yahoo.gr

*Eirini Tzovla, teacher, Med, etzovla@yahoo.gr*

**Abstract:** This paper involves the application of an integrated teaching scenario of the Greek Language and History in 3<sup>rd</sup> Grade of Elementary School. The aim of the action was the creative use of ICT in the learning process, the promotion of their added value, the creation of new literacy forms and the development of critical ones. The scenario worked complementary to traditional literacy and expanded the activities of the school textbooks beyond its one-dimensional and linear character, highlighting the interdisciplinary and cross-science context of the new curricula, strengthening the participation-and-discovery methods and applying team working. The implementation showed that students, despite of their young age, are willing to engage in innovative learning approaches and are capable of achieving significant learning goals as long as the activities and the software selected are suitable for their age and interests.

**Keywords:** Teaching Greek Language and History, C Grade of Elementary School, value added by ICT, critical literacy

**Περίληψη:** Το συγκεκριμένο άρθρο αφορά την εφαρμογή στην πράξη ενός ολοκληρωμένου σεναρίου διδασκαλίας στο πλαίσιο του μαθήματος της Γλώσσας και της Ιστορίας της Γ' Δημοτικού. Στόχος της ήταν η δημιουργική ένταξη των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία, η ανάδειξη της προστιθέμενης αξίας τους, η ανάπτυξη νέων γραμματισμών και η καλλιέργεια του κριτικού γραμματισμού. Η πρόταση λειτούργησε συμπληρωματικά προς τους παραδοσιακούς γραμματισμούς και επέκτεινε τις δραστηριότητες των σχολικών εγχειριδίων σπάζοντας το μονοδιάστατο και γραμμικό χαρακτήρα του, αναδεικνύοντας το διαθεματικό και διεπιστημονικό πλαίσιο των Νέων Προγραμμάτων Σπουδών, ενισχύοντας τις συμμετοχικές και ανακαλυπτικές μεθόδους και εφαρμόζοντας την ομαδοσυνεργατική

διδασκαλία. Η εφαρμογή κατέδειξε πως, παρά το μικρό της ηλικίας των μαθητών, αυτοί είναι πρόθυμοι να εμπλακούν σε καινοτόμες προσεγγίσεις και μπορούν να πετύχουν σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα, αρκεί η επιλογή των δραστηριοτήτων και των λογισμικών να ανταποκρίνονται στην ηλικία και τα ενδιαφέροντα τους.

**Λέξεις κλειδιά:** Διδασκαλία Γλώσσας και Ιστορίας, Γ΄ Τάξη Δημοτικού, προστιθέμενη αξία ΤΠΕ, κριτικός γραμματισμός

## Εισαγωγή

Το σενάριο έλαβε χώρα στο πλαίσιο συνεργασίας με το Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, στην Πράξη «Δημιουργία πρωτότυπης μεθοδολογίας εκπαιδευτικών σεναρίων βασισμένων σε ΤΠΕ και δημιουργία εκπαιδευτικών σεναρίων για τα μαθήματα της Ελληνικής Γλώσσας στην Α/βάθμια και Β/βάθμια εκπαίδευση» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση».

Η συγκεκριμένη προσπάθεια στόχευε στην αξιοποίηση των ΤΠΕ ως περιβαλλόντων πρακτικής γραμματισμού, συμπεριλαμβανομένου του κλασικού και του κριτικού γραμματισμού στα πλαίσια της νέας παιδαγωγικής του πολυ-γραμματισμού (Χατζησαββίδης, 2009). Πρόκληση για τη δημιουργία του σεναρίου αποτέλεσε η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ σε μαθητές μικρών τάξεων, οι οποίοι δεν έχουν ακόμη μεγάλη εξοικείωση με τα λογισμικά και τις ΤΠΕ. Το σενάριο με αφορμή την περιπέτεια του Οδυσσέα στο νησί του Αίολου στόχευε να επεκτείνει και να εμπλουτίσει τις δραστηριότητες των εγχειριδίων της Γλώσσας και της Ιστορίας και να λειτουργήσει συμπληρωματικά προς αυτά. Έτσι ενέπλεξε τους μαθητές σε διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης των περιπετειών του Οδυσσέα, τους έφερε σε επαφή με υβριδικά κειμενικά είδη, κυρίως μέσω των Τ.Π.Ε. και τους ώθησε να τα αναπαράγουν. Για να επιτευχθούν οι παραπάνω στόχοι έγινε προσπάθεια να ενταχθούν στο σενάριο δραστηριότητες βασισμένες σε φύλλα εργασίας, ώστε να οδηγηθούν οι μαθητές από παραδοσιακούς τρόπους προσφοράς της γνώσης (μετωπική και δασκαλοκεντρική διδασκαλία) σε περισσότερο ανακαλυπτικούς και δυναμικούς τρόπους (ομαδική εργασία, αναζήτηση), οι οποίοι θα τους επιτρέψουν να δημιουργήσουν νέες ταυτότητες, αλλά και να γίνουν μέλη κοινοτήτων γραμματισμού (Χατζησαββίδης & Αλεξίου, 2012). Η πρόταση διαρθρώθηκε σε μονώρες και δίωρες δραστηριότητες αντίστοιχα και προσέγγισε το θέμα διαθεματικά αξιοποιώντας την ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Γλώσσας «Ήταν μια φορά...» εμπλέκοντας και την ενότητα του σχολικού εγχειριδίου της Ιστορίας που αφορούσε τις περιπέτειες του Οδυσσέα.

## 1.Θεωρητικό πλαίσιο σεναρίου

Στη σύνταξη του σεναρίου λήφθησαν υπόψη οι σύγχρονες απόψεις για τη διδασκαλία και τη μάθηση, ιδίως οι θέσεις του κριτικού γραμματισμού, η κειμενοκεντρική διάσταση στη

γλωσσική διδασκαλία και η αξιοποίηση πολυτροπικού υλικού (Νέα Προγράμματα Σπουδών, 2011). Τα φύλλα εργασίας που δημιουργήθηκαν ήταν εποικοδομητικού τύπου με έμφαση στη συνεργατική μάθηση με τη χρήση της τεχνολογίας, η οποία αποτελεί μια ευρέως αποδεκτή εκπαιδευτική προσέγγιση και θεωρείται ότι ενισχύει τη μάθηση (Gillies & Ashman, 2000) και την κοινωνική αλληλεπίδραση (Johnson & Johnson, 1986), στο μαθητοκεντρικό μοντέλο, στην κριτική αναζήτηση της πληροφορίας και στη δημιουργική αξιοποίησή της, ώστε να παραχθούν υβριδικά κειμενικά είδη.

Το σενάριο υιοθέτησε το μοντέλο του Ρόμβου (Κουτσογιάννης, 2012) στις άκρες του οποίου ο εκπαιδευτικός τοποθετεί συγκεκριμένες επιλογές. Έτσι (βλ. σχήμα 1) στην άκρη Α αντιστοιχούν οι γνώσεις για τον κόσμο, οι αξίες και οι πεποιθήσεις, στη Β οι επιλογές στο επίπεδο των γραμματισμών, στη Γ οι γνώσεις για τη γλώσσα και στην άκρη Δ οι διδακτικές πρακτικές, που υιοθετούνται στη διδακτική παρέμβαση. Στο κέντρο τοποθετούνται οι ταυτότητες των μαθητών και των εκπαιδευτικών, η διαμόρφωση των οποίων όμως έχει άμεση σχέση με τις επιλογές που γίνονται στις άκρες του ρόμβου.

### Σχήμα 1. Το μοντέλο του ρόμβου

Ο εκπαιδευτικός μετατοπίστηκε από το ρόλο του «κατέχοντος» ενός γενικής αξίας νοήματος, στον ρόλο του διευκολυντή, συντονιστή και καθοδηγητή της μαθησιακής διαδικασίας. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1993), σε κάθε άτομο υπάρχει ένας βαθμός ετοιμότητας για την επίτευξη πιο δύσκολων ή διαφορετικής ποιότητας έργων. Η διδασκαλία θα πρέπει να οδηγεί το παιδί σε πιο προχωρημένο επίπεδο ικανοτήτων από ότι βρίσκεται, αξιοποιώντας το δυναμικό και την ετοιμότητά του (Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης). Ο ρόλος, λοιπόν, του εκπαιδευτικού κινήθηκε προς αυτή την κατεύθυνση (ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ, 2003).

Ο ρόλος των μαθητών ήταν διερευνητικός, καθώς εργάζονταν ερευνώντας ιστοσελίδες του διαδικτύου αλλά και συμβουλευτικός και βοηθητικός προς τους συμμαθητές, καθώς μέσα από τη συνεργασία ωθούνταν να συμβουλευτούν και να συμβουλέψουν άλλα μέλη της ομάδας τους. Το σενάριο στηρίχτηκε τόσο στη μάθηση μέσα από την προσωπική εμπλοκή όσο και στην ένταξη των δραστηριοτήτων μέσα σε συγκεκριμένο επικοινωνιακό πλαίσιο, καθώς οι μαθητές κλήθηκαν να συντάξουν κείμενο για συγκεκριμένο σκοπό και με συγκεκριμένο αποδέκτη.

Από παιδαγωγική σκοπιά επιδιώχθηκε η εργασία σε ομάδες, η αλληλεπίδραση των μαθητών με αφορμή τις προς υλοποίηση εργασίες και η συνειδητοποίηση ότι οι στόχοι κατακτώνται

ομαδικά σε συνεργασία με τους άλλους και όχι μόνο ατομικά. Η εμπλοκή στη συνεργατική μάθηση εξασφαλίζει την αυθεντική επικοινωνία στην τάξη με όρους ισότιμους (Ιντζίδης κ.α., 2010).

Τέλος, από τεχνολογική σκοπιά αναπτύχθηκαν δεξιότητες γραμματισμών, αφού το σενάριο υλοποιήθηκε κατά βάση με τη χρήση του διαδικτύου και των ανοικτών λογισμικών. Στόχος ήταν να καλλιεργηθεί ο κριτικός γραμματισμός όχι μόνο μέσα από την κριτική προσέγγιση των ψηφιακών περιβαλλόντων αλλά και μέσω των πόρων (κειμένων, φωτογραφιών κλπ.) που περιέχονταν σε αυτά. Επίσης, έγινε προσπάθεια οι νέοι γραμματισμοί να λειτουργήσουν συμπληρωματικά και ισότιμα προς τους παραδοσιακούς γραμματισμούς (Χατζησαββίδης & Αλεξίου 2012).

## 2. Στοχοθεσία της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Οι στόχοι που επιδιώχθηκε να επιτευχθούν κατά την εφαρμογή του σεναρίου και σύμφωνα με το μοντέλο του ρόμβου ήταν οι μαθητές:

Στο επίπεδο των γνώσεων για τον κόσμο να γνωρίσουν τις περιπέτειες του Οδυσσέα, να ιεραρχήσουν και να κατατάξουν γεγονότα, να εξασκηθούν στην ομαδική εργασία και τη συνεργασία, να αναπτύξουν κριτική σκέψη, ώστε να διαμορφώσουν εγγράμματες ταυτότητες μέσα από τις οποίες θα μπορούν να προσεγγίζουν κριτικά ένα κείμενο, να αποκτήσουν κοινές εμπειρίες μέσα από διερευνητική μάθηση και να αναπτύξουν δεξιότητες παρουσίασης της δουλειάς τους.

Στο επίπεδο των γλωσσικών στόχων να δραματοποιήσουν τις συναισθηματικές αντιδράσεις των προσώπων μιας αφηγηματικής ιστορίας, να μπορούν να μπουν στο ρόλο του αφηγητή αλλά και των ηρώων ενός κειμένου καθώς το δραματοποιούν, να έρθουν σε επαφή με τον αφηγηματικό λόγο, να έρθουν σε επαφή με μορφές υβριδικών κειμενικών ειδών, να εξοικειωθούν με την παραγωγή πληροφοριακού λόγου, να εξοικειωθούν με την παραγωγή πολυτροπικού κειμένου, να αναπτύξουν επιχειρηματολογικό λόγο και να βελτιώσουν τις αδυναμίες τους, να συλλέξουν επιλεκτικά πληροφορίες, να τις επεξεργαστούν και να τις εντάξουν στην κατάλληλη περίπτωση επικοινωνίας και να υιοθετήσουν κριτική στάση απέναντι στην παραγωγή των πολυτροπικών κειμένων των άλλων.

Στο επίπεδο των γραμματισμών να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς φακέλους και αρχεία εγγράφων σε Η/Υ, να ελαχιστοποιούν παράθυρα και να εργάζονται σε αυτά, να μάθουν να χρησιμοποιηθούν διαφορετικά διαδικτυακά εργαλεία για τον ίδιο σκοπό, να μάθουν να αντιγράφουν και να επικολλούν φωτογραφίες, να ασκηθούν στη μεγέθυνση και σμίκρυνση φωτογραφίας, να μάθουν κάποιες από τις εντολές μορφοποίησης παρουσίασης (χρώμα, γραμματοσειρά, εφέ), να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του Διαδικτύου και των πολυμέσων, να μάθουν να αναζητούν, να βρίσκουν και να περιηγούνται σε μία ιστοσελίδα, να γνωρίσουν την ανάρτηση σε ιστολόγιο, να

κατανοήσουν ότι πρέπει να ελέγχουν κριτικά ως προς την εγκυρότητα και την αξιοπιστία τις όποιες πληροφορίες παρέχει το διαδίκτυο.

### **3.Λεπτομέρειες εφαρμογής σεναρίου στην πράξη**

Η εφαρμογή είχε διάρκεια έξι (6) διδακτικές ώρες, πήραν μέρος σε αυτή 20 μαθητές, οι οποίοι εργάστηκαν στην αίθουσα διδασκαλίας και το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου και απέβλεπε στο να αναπτύξουν αυτοί μέσα από τη χρήση των προτεινόμενων εργαλείων δεξιότητες συνεργασίας, στάση αυτενέργειας και ικανότητες κριτικής διερεύνησης. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιήθηκαν οι διδακτικές πρακτικές της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, της βιωματικής μάθησης, της εργασίας στην ολομέλεια και της ανακαλυπτικής – συνεργατικής μάθησης. Αφετηρία του σεναρίου αποτέλεσε το κείμενο του βιβλίου του μαθητή «Στο νησί του Αίολου», η ενότητα του βιβλίου της Γ΄ τάξης που αφορά τις περιπέτειες του Οδυσσέα αλλά και η προβολή αποσπασμάτων κινούμενων σχεδίων σχετικά με τις περιπέτειες του ήρωα.

Προϋπόθεση για την εφαρμογή του σεναρίου ήταν οι μαθητές να είναι σε θέση να συνδέονται με το διαδίκτυο, να γνωρίζουν τα βασικά μενού των λογισμικών που χρησιμοποίησαν και να έχουν επαφή με το χώρο του ιστολογίου. Ακόμη, προϋπόθεση αποτέλεσε η υιοθέτηση διδακτικών πρακτικών που προάγουν τη διερευνητική – ανακαλυπτική μάθηση, την κριτική ματιά στις πληροφορίες και την ανάπτυξη εκείνων των δεξιοτήτων που θα διαμόρφωναν διαφορετικές ταυτότητες μαθητών.

Η συγκεκριμένη δράση ενέπλεξε τις ΤΠΕ στο πλαίσιο της αναζήτησης και επιλογής υλικού από διαδικτυακές πηγές, της κριτικής αξιοποίησής τους και των δυνατοτήτων που παρέχουν στη δημιουργία πολυτροπικού κειμένου με πολλαπλούς τρόπους. Οι ιστοσελίδες και οι βάσεις πληροφοριών που παρέχονται μέσω του διαδικτύου αποτελούν για όλους χρήσιμο εργαλείο έρευνας και σημαντικούς παράγοντες ανέλιξης της εκπαιδευτικής πράξης (Ράπτης & Ράπτη, 2007). Πιο συγκεκριμένα, οι ΤΠΕ συνέβαλαν στη μάθηση με τη δημιουργία εννοιολογικού χάρτη, χρονογραμμής, παρουσίασης πληροφοριών και κολάζ. Μέσα από την παραπάνω ενασχόληση οι μαθητές κατέκτησαν νέους γραμματισμούς και καλλιέργησαν τον κριτικό γραμματισμό.

Για τις ανάγκες της εφαρμογής του σεναρίου οι μαθητές της τάξης χωρίστηκαν αρχικά για τις ανάγκες της δραματοποίησης σε δύο ομάδες των δέκα μελών και στη συνέχεια για να γίνει η επεξεργασία των φύλλων εργασίας σε τέσσερις ομάδες των πέντε μελών, στις οποίες οι μαθητές έδωσαν οι ίδιοι όνομα. Κάθε ομάδα εργάστηκε σε έναν φορητό υπολογιστή, στον οποίο ο εκπαιδευτικός είχε εγκαταστήσει στην επιφάνεια εργασίας τα λογισμικά που οι μαθητές θα χρησιμοποιούσαν και φάκελο που περιείχε τα φύλλα εργασίας τα οποία οι μαθητές θα επεξεργάζονταν.

#### 4. Πηγές – Πόροι του σεναρίου

Στο σενάριο χρησιμοποιήθηκαν α) το κείμενο του σχολικού εγχειριδίου με τίτλο: «Στο νησί του Αίολου» β) η ενότητα του βιβλίου της Ιστορίας: «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα» γ) φάκελος με το όνομα της ομάδας, ο οποίος βρισκόταν αποθηκευμένος στον υπολογιστή που εργαζόταν η κάθε ομάδα και περιλάμβανε τα φύλλα εργασίας δ) Πρόγραμμα Επεξεργασίας Κειμένου, ε) οι διαδικτυακές εφαρμογές εννοιολογικής χαρτογράφησης <https://bubbl.us/>, «συννεφόλεξων» [www.wordle.net](http://www.wordle.net) και κολάζ <http://www.smilebox.com/> στ) οπτικοακουστικό υλικό από ταινία «Η καταστροφή της Τροίας και οι περιπέτειες του Οδυσσέα» ζ) η ιστοσελίδα του Ψηφιακού Σχολείου και η) η μηχανή αναζήτησης Google.

#### 5. Διδακτική πορεία- στάδια εφαρμογής

##### 1<sup>η</sup> ώρα- Ολομέλεια

Η ανάπτυξη του θέματος ξεκίνησε με την ανάγνωση του κειμένου του βιβλίου της Γλώσσας (τεύχος γ', σελ. 29) στο οποίο ο Οδυσσέας αφηγείται με γλαφυρό τρόπο την παραμονή του στο νησί του Αίολου και στη συνέχεια το ταξίδι του για την Ιθάκη. Οι μαθητές ανέτρεξαν στην αντίστοιχη ενότητα του βιβλίου της Ιστορίας και διάβασαν την αντίστοιχη περιπέτεια συνδυαστικά με την αφήγηση του βιβλίου της Γλώσσας. Εντόπισαν και συζήτησαν ομοιότητες και διαφορές των δύο κειμένων. Στη συνέχεια παρακολούθησαν την ταινία «Η καταστροφή της Τροίας και οι περιπέτειες του Οδυσσέα» από το 40<sup>ο</sup> έως το 46.40<sup>ο</sup> λεπτό, όπου γίνεται αναφορά στη συγκεκριμένη περιπέτεια. Ακολούθησε συζήτηση για το τι η εικόνα μπορεί να προσφέρει σε ένα κείμενο και πώς μπορεί εικόνα και κείμενο να αλληλοσυμπληρωθούν. Οι μαθητές διαπίστωσαν την προσφορά της εικόνας και κατέληξαν στην υπεροχή της πολυτροπικότητας.

##### 2<sup>η</sup> - 3<sup>η</sup> ώρα – Ομάδες

Ως συνέχεια της προηγούμενης συζήτησης οι μαθητές χωρίστηκαν σε 2 ομάδες, χρησιμοποίησαν το υλικό των εντύπων κειμένων (βιβλίου Γλώσσας και βιβλίου Ιστορίας) και της ταινίας και ετοίμασαν μια δραματοποίηση για την περιπέτεια του Οδυσσέα στο νησί του Αίολου. Η δραματοποίηση μπορεί να αποτελέσει ένα «αδανικό» μέσο για τη διεύρυνση της σκέψης των μαθητών, αλλά και της μεταξύ τους επικοινωνίας, μέσω της ανάκλησης προσωπικών εμπειριών και της ανταλλαγής βιωμάτων, για την ανάπτυξη εντέλει της «εγγραμματοσύνης» τους, δηλαδή της κοινωνικής δεξιότητας και της κριτικής τους ετοιμότητας (Παπαρούση, Κοντογιάννη & Παπαϊωάννου, χ.χ.).

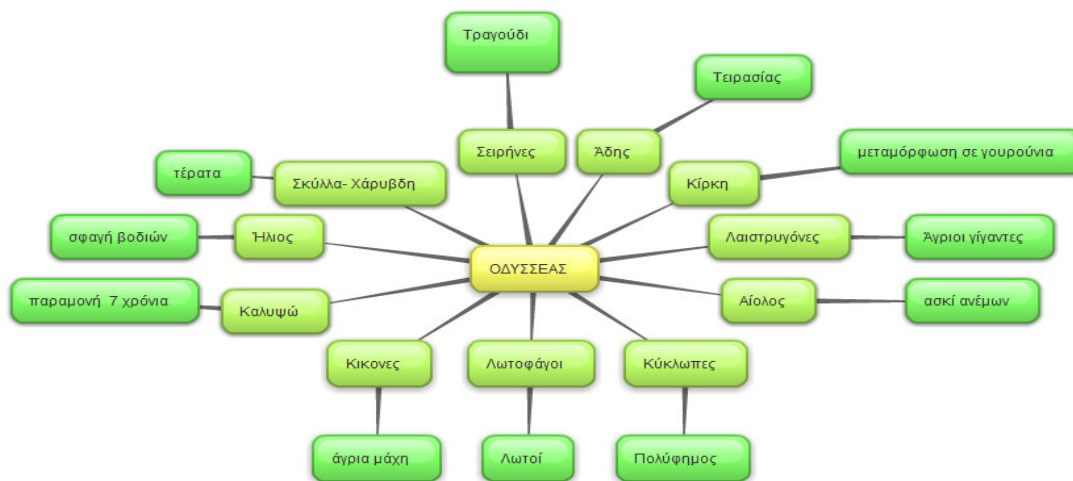
Δόθηκε ο απαραίτητος χρόνος, ώστε οι μαθητές να επεξεργαστούν το υλικό τους, και να παρουσιάσουν στην ολομέλεια τη δουλειά τους. Στόχος ήταν να ασκηθούν στον επικοινωνιακό λόγο, προσαρμόζοντας το λόγο τους ανάλογα με την επικοινωνιακή περίσταση και κυρίως ανάλογα με το ρόλο που υποδύονταν (Ιντζίδης κ.α. 2010). Στο τέλος κάθε παρουσίασης - σε πάνελ που είχε δημιουργηθεί - ένας μαθητής-συντονιστής έδινε το λόγο στους υπόλοιπους κι αυτοί διατύπωναν ερωτήσεις, πρότειναν στρατηγικές βελτίωσης, σύγκριναν γνώμες και «διαλέγονταν» ακούγοντας την άλλη άποψη. Η άλλη ομάδα σχολίαζε την παρουσίαση και έκανε θετικές και αρνητικές επισημάνσεις. Οι επισημάνσεις αφορούσαν στο ύψος των μικρών ηθοποιών, τον επιτονισμό της φωνής, το «στήσιμο» στη σκηνή και οι

ίδιοι οι μικροί ηθοποιοί έκαναν παρατηρήσεις στον εαυτό τους. Ακολούθησε συζήτηση σχετικά με το τι έπρεπε να βελτιωθεί και πώς. Η ανταπόκριση που βρήκε στους μαθητές η παραπάνω δραστηριότητα ήταν τέτοια και ο ενθουσιασμός τους τόσο μεγάλος, ώστε έγινε δραματοποίηση και άλλων περιπετειών του Οδυσσέα.

4<sup>η</sup> - 5<sup>η</sup> ώρα –Ομάδες

Κατά το δίωρο αυτό οι μαθητές χωρίστηκαν σε 4 ομάδες των 5 ατόμων. Πριν ξεκινήσουν οι μαθητές τις εργασίες τους επιδείχθηκαν στην ολομέλεια τα λογισμικά bubbl.us και wordle, με τα οποία οι μαθητές έρχονταν πρώτη φορά σε επαφή, ώστε να υπάρξει σχετική εξοικείωση πριν επεξεργαστούν τα φύλλα εργασίας. Με τα υπόλοιπα λογισμικά οι μαθητές είχαν ξαναδουλέψει γι αυτό και δεν απαιτήθηκε χρόνος εξοικείωσης. Η δραστηριότητα πραγματοποιήθηκε συνδυαστικά με το μάθημα της Ιστορίας και λειτούργησε συμπληρωματικά στην επανάληψη της ενότητας που αφορούσε συνολικά τις περιπέτειες του Οδυσσέα.

Στη συνέχεια δόθηκε στους μαθητές το 1<sup>ο</sup> φύλλο εργασίας το οποίο ήταν διαφορετικό για κάθε ομάδα. Έτσι η 1<sup>η</sup> ομάδα κλήθηκε να δημιουργήσει έναν εννοιολογικό χάρτη στο λογισμικό bubbl.us στον οποίο γύρω από το όνομα του Οδυσσέα να αναπτύσσονται οι περιπέτειές του και τα ονόματα τα οποία εμπλέκονται σε αυτές. Οι εννοιολογικοί χάρτες επιτρέπουν την ενεργοποίηση της προγενέστερης γνώσης και την ενσωμάτωσή της στη νέα (Κόμης,2004). Επίσης, με τη συνδρομή των νέων τεχνολογιών δίνεται η δυνατότητα να χρησιμοποιούνται οι δομημένοι χάρτες οποιαδήποτε στιγμή η περίπτωση το απαιτεί. Οι μαθητές με σχετική ευκολία πραγματοποίησαν το φύλλο εργασίας και με σχετική ομοφωνία κατέληξαν στο περιεχόμενο του εννοιολογικού χάρτη. Εντύπωση προκάλεσε εδώ η ευχέρεια με την οποία αποφάσιζαν ποιες λέξεις κλειδιά θα περιέχει ο εννοιολογικός τους χάρτης.

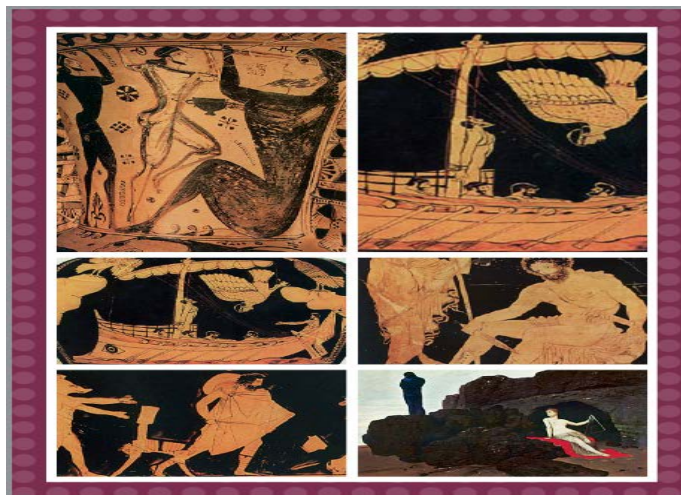


Εικόνα 1: Εννοιολογικός χάρτης που δημιούργησαν οι μαθητές με τις περιπέτειες του Οδυσσέα

Η 2<sup>η</sup> ομάδα κλήθηκε στο δικό της φύλλο εργασίας να αναπτύξει τη χρονογραμμή των περιπετειών του Οδυσσέα και να προσθέσει σε αυτή εικόνες από τις περιπέτειες. Η δημιουργία της χρονογραμμής απέβλεπε στο να αναπτύξουν οι μαθητές ικανότητες ιεράρχησης, κατάταξης και ταξινόμησης των γεγονότων (Ματσαγγούρας,2002). Στο φύλλο αυτό προκάλεσε εντύπωση η ικανότητα ανάκλησης των γεγονότων, καθώς οι μαθητές







Εικόνα 3: Κολάζ που δημιούργησαν οι μαθητές με τις περιπέτειες του Οδυσσέα

### 6<sup>η</sup> ώρα- Ολομέλεια

Αφού ολοκληρώθηκαν τα τέσσερα διαφορετικά φύλλα εργασίας η κάθε ομάδα παρουσίασε τη δουλειά της στις άλλες ομάδες της τάξης και τα άλλα τμήματα της Γ' τάξης και επιχειρηματολόγησε για αυτή. Πριν την παρουσίαση έγινε συζήτηση αναφορικά με τον τρόπο επιχειρηματολογίας και εκφοράς του επιχειρήματος, ώστε η προηγούμενη αποκτηθείσα γνώση να ενισχύσει την καινούρια. Για το σκοπό αυτό οι μαθητές ανέτρεξαν σε προηγούμενα κεφάλαια του βιβλίου (τεύχος, β, Εν. « Αξέχαστα γενέθλια», «Το χαρούμενο λιβάδι») τα οποία αναφέρονται στη δομή του επιχειρηματολογικού λόγου. Στη διδακτική αυτή πρόταση εντάχθηκαν και δραστηριότητες επιχειρηματολογικού λόγου γιατί αυτός εμπεριέχει διαδικασίες επίλυσης προβλήματος, εξαγωγής συμπερασμάτων και ως εκ τούτου καλλιεργεί τις μεταγνωστικές δεξιότητες των μαθητών (Fink- Chorzewpra et al, 2005).

Τέλος, οι εργασίες μεταφορτώθηκαν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού στο ιστολόγιο της τάξης. Η διαδικασία αυτή εξοικείωσε τους μαθητές με νέες μορφές αναπαράστασης νοήματος (EAITY, 2007). Η συγκεκριμένη επικοινωνιακή δραστηριότητα είναι κάτι που οι μαθητές συχνά επιδιώκουν, καθώς επιθυμούν να ξαναδούν τις εργασίες τους στο σπίτι με τους φίλους και τους γονείς τους.

Στόχος των παραπάνω φύλλων εργασίας ήταν οι μαθητές να μετατρέψουν την πληροφορία σε γνώση, να δημιουργήσουν νέες μορφές λόγου που σε συνδυασμό με τη δύναμη της εικόνας οδηγούν στην έννοια της πολυτροπικότητας (Kress, 1997), να γνωρίσουν τους υβριδικούς τρόπους παρουσίασης ενός θέματος και την προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ.

## 6. Αξιολόγηση της δράσης

Η αξιολόγηση της δράσης κινήθηκε στο επίπεδο α) της αυτοαξιολόγησης δηλ. η κάθε ομάδα αξιολόγησε το συνολικό της έργο όσο και των μελών της με κριτήρια το βαθμό συνεργασίας,

εμπλοκής και συνεισφοράς στο τελικό αποτέλεσμα της ομάδας β) της ετεροαξιολόγησης δηλ. η κάθε ομάδα αξιολόγησε τη δουλειά των υπολοίπων ως προς την πληρότητα της και γ) της αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό, ο οποίος αξιολόγησε την κάθε ομάδα ως προς τη συνεργασία των μελών της, την πληρότητα και ακρίβεια των απαντήσεων που δόθηκαν, την ενασχόληση με τα εργαλεία των ΤΠΕ, την ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας των ομάδων και το παραχθέν υλικό. Όλα αυτά πάντα σε σχέση με τις ικανότητες και την ηλικία των μαθητών.

## Συμπεράσματα

Τελειώνοντας, θα πρέπει να επισημανθεί ότι το καινοτόμο μαθησιακό περιβάλλον με η αξιοποίηση των web.2 εργαλείων συνέβαλλαν στην επίτευξη σημαντικών μαθησιακών αποτελεσμάτων. Κι αυτό γιατί έγιναν δεκτό με ενθουσιασμό από τους μαθητές και τους επέτρεψε να έρθουν σε επαφή -μέσα από τις ΤΠΕ και τον παγκόσμιο ιστό - με πολυτροπικό υλικό και με δυναμικά περιβάλλοντα εργασίας, να ανακαλύψουν τη γνώση με διερευνητικό, βιωματικό και ανακαλυπτικό τρόπο και να παράγουν λόγο σε επικοινωνιακό πλαίσιο.

Η αξία του σεναρίου έγκειται στο γεγονός ότι αποτελεί ολοκληρωμένη πρόταση που αντιστοιχεί σε συγκεκριμένη διδακτική ενότητα, προσεγγίζει κριτικά τον ψηφιακό γραμματισμό, εμπλέκει ενεργά και δημιουργικά τους μαθητές στη διαδικασία της μάθησης και αναπτύσσει ισόρροπα γνώσεις για τον κόσμο, γνώσεις για τη γλώσσα και ψηφιακούς γραμματισμούς.

Το σενάριο στόχευε να είναι ρεαλιστικό και εφαρμόσιμο από μαθητές της ηλικίας των 9 ετών στους οποίους απευθυνόταν. Προσδοκούσε να τους εμπλέξει δημιουργικά και να τους εμπνεύσει. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήθηκαν λογισμικά και δραστηριότητες προσιτά και στα πλαίσια των δυνατοτήτων των μαθητών, τα όποια μπορούν να χρησιμοποιηθούν με ευχέρεια και άνεση από αυτούς και μπορούν να καλλιεργήσουν εγγράμματες μαθητικές ταυτότητες.

**Σημείωση:** Συμβατικά, για λόγους οικονομίας κειμένου (αλλά καταχρηστικά από άποψη γλωσσικής ισότητας των φύλων), χρησιμοποιείται μόνο το αρσενικό γένος των ουσιαστικών.

## Βιβλιογραφικές αναφορές

- Fink-Chorzempa B., Graham S. & Harris K. (2005). What can I do to help young children who struggle with writing? *Teaching Exceptional Children*, 37(5), 64-66.
- Gillies, R.M., & Ashman, A. F.(2000). The Effects of Cooperative Learning on Students with Learning Difficulties in the Lower Elementary School, *The Journal of Special Education*, 34 (1), 19-27

- Johnson D.W., & Johnson R.T. (1986). Mainstreaming and Cooperative Learning Strategies, *Exceptional Children*, (52), 6 553-661
- Kress, G. (1997). *Before Writing. Rethinking the paths to literacy*. London: Routledge
- ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ (2003). *Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών-Διαθεματικό ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών*. Ανακτήθηκε στις 9 Ιουλίου 2010 από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>
- ΕΑΙΤΥ (2007). *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία, Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης*. Πάτρα: Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών, Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης.
- Ιντζίδης Ε., κ.α (2010). *Γλώσσα Γ' Δημοτικού, Τα απίθανα μολύβια, Βιβλίο Δασκάλου*, ΟΕΔΒ, Αθήνα
- Ι.Ε.Π. (2011). *Πρόγραμμα σπουδών για τη διδασκαλία της νεοελληνικής γλώσσας στην υποχρεωτική εκπαίδευση (Δημοτικό & Γυμνάσιο. Οδηγός για τον εκπαιδευτικό.)* Ανακτήθηκε στις 14 Φεβρουαρίου 2013 από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps.php>
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών* Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
- Κουτσογιάννης, Δ. (2012). Ο ρόμβος της γλωσσικής εκπαίδευσης. Στο *Μελέτες για την ελληνική γλώσσα. Πρακτικά της 32ης συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας*, Α.Π.Θ., 208-2. Θεσσαλονίκη: ΙΝΣ.
- Ματσαγγούρας, Η. (2002). *«Στρατηγικές διδασκαλίας: Η κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη»* Αθήνα: Gutenberg
- Παπαρούση, Μ., Κοντογιάννη, Α., & Παπαϊωάννου, Θ. ( χ.χ). *Προσέγγιση λογοτεχνικών κειμένων μέσω της δραματοποίησης στο πλαίσιο της διαπολιτισμικής εκπαίδευσης*. Ανακτήθηκε στις 14 Φεβρουαρίου 2010 από [www.diapolis.auth.gr/](http://www.diapolis.auth.gr/)
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας, τόμος Α' & Β', Αθήνα: αυτοέκδοση*
- Vygotsky, L. (1993). *Γλώσσα και σκέψη*. Αθήνα: Γνώση
- Χατζησαββίδης, Σ.(2009). Δομή, επικοινωνία και γραμματισμός στα νέα Προγράμματα Σπουδών γλωσσικής διδασκαλίας στο Δημοτικό Σχολείο. *Γλώσσα*: 54-61
- Χατζησσαβίδης, Σ. & Αλεξίου, Μ.(2012). *Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για τη διδασκαλία της γλώσσας και λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: στο πλαίσιο του τυπικού γραμματισμού, για διαθεματικές διδακτικές πρακτικές, για ημιτυπικές και άτυπες σχολικές πρακτικές, με διαδραστικούς πίνακες και φορητούς υπολογιστές*. Θεσσαλονίκη. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.