

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2019)

6ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Σαλπάρουμε με Kuro Siwo και καπετάνιο τον Ν. Καββαδία σε μια ψηφιακή θάλασσα με εξάντα τις ΤΠΕ και πυξίδα τον ιστό Web 2.0

Ελευθερία Κερά

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Κερά Ε. (2022). Σαλπάρουμε με Kuro Siwo και καπετάνιο τον Ν. Καββαδία σε μια ψηφιακή θάλασσα με εξάντα τις ΤΠΕ και πυξίδα τον ιστό Web 2.0. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 593–602. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3678>

# Σαλπάρουμε με Kuro Siwo και καπετάνιο τον Ν. Καββαδία σε μια ψηφιακή θάλασσα με εξάντα τις ΤΠΕ και πυξίδα τον ιστό Web 2.0

Ελευθερία Κερά  
[Keraele@gmail.com](mailto:Keraele@gmail.com)  
Μουσικό Σχολείο Αλίμου

## Περίληψη

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην πρόσληψη των λογοτεχνικών κειμένων καθιστά αναγκαία μια διαφορετική διδακτική παρέμβαση στο μάθημα της λογοτεχνίας. Ο μαθητής-αναγνώστης είναι στο κέντρο της στοχοθεσίας μιας τέτοιας προσέγγισης. Στο πλαίσιο αυτό το συγκεκριμένο άρθρο στοχεύει στο να αναδείξει τη χρήση των ΤΠΕ και κυρίως τον καταλυτικό ρόλο επιλεγμένων εργαλείων του ιστού Web 2.0 στη δημιουργία ενός δυναμικού ψηφιακού περιβάλλοντος, προκειμένου να επιτευχθεί μια εκπαιδευτική παρέμβαση στη διδασκαλία του ποιήματος Kuro Siwo του Ν. Καββαδία όπως αυτό ανθολογείται στο βιβλίο της Ν. Λογοτεχνίας της Γ' Γυμνασίου. Η συγκεκριμένη διδακτική πρόταση αναδεικνύει το νέο ρόλο του μαθητή που αυτονομείται και συνεργάζεται όντας κοινωνός μιας αυθεντικής μάθησης. Επομένως θα αποδειχθεί έμπρακτα, από την εργασία των μαθητών, ότι η μάθηση και η προσέγγιση ενός λογοτεχνικού έργου διαφοροποιήθηκε και έγινε πιο εύληπτη για το σύνολο των μαθητών που συμμετείχαν ακολουθώντας την πορεία δημιουργία, αναστοχασμός και διαμοίραση.

**Λέξεις κλειδιά:** Ψηφιακή λογοτεχνία, Πολυτροπική ανάγνωση, Συνεργατική μάθηση

## Εισαγωγή

Οι παιδαγωγικές αρχές που υποστηρίζουν το διδακτικό σενάριο είναι η αρχή της διάδρασης (ο μαθητής έχει την ευκαιρία αλληλεπίδρασης με το παρεχόμενο υλικό, μάθηση μέσω της πράξης) (Dewey, 1924), η αρχή της αυτενέργειας (η μάθηση επιτυγχάνεται μέσω της ενεργοποίησης των εσωτερικών δυνάμεων του μαθητή) (Δελγκωνσταντής, 1990), η αρχή της συνεργασίας (Klippert, 1989) για μια αποτελεσματικότερη μάθηση μέσω αντιπαραθέσεων και αντίθετων απόψεων (Meyer, 1995; Gonschorek & Schneider, 2000), η αρχή της εποπτείας (Βασιλόπουλος, 1993), η αρχή της ολιστικής θεώρησης της γνώσης (οι παρεχόμενες δραστηριότητες δίνουν την ευκαιρία στο μαθητή να δει το υπό μελέτη αντικείμενο από διαφορετικές οπτικές γωνίες προσεγγίζοντας το διαθεματικά) (Ματσαγγούρας, 2003) και η αρχή της βιωματικότητας (μοντέλο της ενεργητικής βιωματικής μάθησης, που σε ένα βαθμό επιτυγχάνεται από την ανάθεση ρόλων στις ομάδες των μαθητών δημιουργώντας ένα δημοκρατικό κλίμα της τάξης) (Ματσαγγούρας, 2000).

Στο πλαίσιο αυτό οι μαθητές εξοικειώνονται με την ψηφιακή αναζήτηση στοιχείων που υπάρχουν στο διαδίκτυο για το μάθημα της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας μελετώντας το υλικό και τα αφιερώματα που υπάρχουν για το συγκεκριμένο ποιητή, Ν. Καββαδία. Το παραδοσιακό έντυπο υλικό για το μάθημα της Ν. λογοτεχνίας αντικαθίσταται από ένα ψηφιακό μέσο με σύγχρονες ψηφιακές αναπαραστάσεις που μπορεί να είναι δυναμικές εξελισσόμενες στο χρόνο, διαδραστικές (interactive) που επιτρέπουν και ενθαρρύνουν εκτεταμένη διάδραση μεταξύ μαθητή και τεχνολογικού συστήματος, συνεργατικές (co-constructed) που παράγονται κατά τη συνεργατική κατασκευή αναπαραστάσεων από ομάδες μαθητών (π.χ. συνεργατική δημιουργία εννοιολογικού χάρτη, αναπαραστάσεις σε

τεχνολογικά περιβάλλοντα για τη συνεργατική μάθηση), οπτικοποιημένες (visualized), πολλαπλά συνδεδεμένες (multiply linked) (Vries et al., 2009). Στο πλαίσιο του μαθήματος της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας ζητείται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών οι μαθητές να οδηγούνται σε δημιουργική ανάγνωση, ερμηνεία και κριτική των κειμένων, να αποκομίζουν πληροφορίες για κοινωνικά θέματα και να ασκούνται στην παραγωγή λόγου. Το ποίημα *Kuro Siwo* του Ν. Καββαδία που θα διδαχθεί βρίσκεται ανθολογημένο στο βιβλίο της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Γ' Γυμνασίου και εντάσσεται στην ευρύτερη ενότητα «Η νεότερη Λογοτεχνία από το 1922 ως το 1945». Θα το αναζητήσουν στην ιστοσελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου <http://www.pi-schools.sch.gr/gymnasio>.

## Μέθοδος

Η διδασκαλία της λογοτεχνίας είναι μια διαμεσολάβηση ανάμεσα στο κείμενο και στον μαθητή. Με άξονα αυτή την σκέψη θα επιτευχθούν συγκεκριμένοι διδακτικοί στόχοι κατά την εφαρμογή της διδακτικής πρότασης. Ως προς τους γνωστικούς μαθησιακούς στόχους οι μαθητές θα εντοπίσουν δύο στοιχεία από τη ζωή και το επάγγελμα του ποιητή Ν. Καββαδία και τους τρόπους που επέδρασαν αυτά στην ποιητική του δημιουργία, θα κατονομάσουν τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά της ποιήσής του με ιδιαίτερη έμφαση στην ποιητική του γλώσσα (ναυτικό λεξιλόγιο), και θα τον εντάξουν στη λογοτεχνική γενιά που ανήκει και θα γνωρίσουν τα χαρακτηριστικά της. Ως προς τους παιδαγωγικούς στόχους θα ακούσουν την μελοποίηση της ποιητικής συλλογής στην οποία ανήκει το *Kuro Siwo* (Πούσι) και θα περιγράψουν λεκτικά ή θα ζωγραφίσουν δύο εικόνες που θεωρούν χαρακτηριστικές των δυσκολιών της ζωής των ναυτικών αναπτύσσοντας με αυτό τον τρόπο την αισθητική τους καλλιέργεια, θα ασκηθούν στην ομαδική εργασία δουλεύοντας σε ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης που ευνοούν την κριτική διερεύνηση με στόχο τη δημιουργία μιας εργασίας με αφόρμηση το συγκεκριμένο ποίημα για τη «σκληρή ζωή των ναυτικών» μέσω άλλων κειμένων (πεζών ή ποιητικών) ή μέσω σύνθεσης προσωπικού ποιήματος ή πεζού κειμένου (δημιουργική γραφή), θα διαμοιραστούν απόψεις στο πλαίσιο των συνεργατικών δραστηριοτήτων και θα εξοικειωθούν με τη διερευνητική μάθηση αποκτώντας την ικανότητα αξιολόγησης των πληροφοριών στο διαδίκτυο.

Η διδασκαλία θα διαρκέσει δύο διδακτικές ώρες· την 1<sup>η</sup> διδακτική ώρα στο εργαστήριο πληροφορικής για συλλογή υλικού και καταγραφή του σε ηλεκτρονική μορφή και την 2<sup>η</sup> διδακτική ώρα στην τάξη για σύνθεση και παρουσίαση του υλικού με χρήση λογισμικού παρουσίασης και προβολή του μαθητικού πόρου με βιντεοπροβολέα. Πρόκειται να χρησιμοποιηθεί συνδυασμός διδακτικών τεχνικών: α) τεχνική ερωτήσεων (έλεγχος τυπικός με βάση σύντομο ερωτηματολόγιο - υλοποιήθηκε με Google Docs ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν online από τους μαθητές στην τάξη με χρήση Η/Υ- για τις τεχνολογικές δεξιότητες των μαθητών πριν από τη διδασκαλία του μαθήματος στο εργαστήριο πληροφορικής), προκειμένου να συγκροτηθούν οι ομάδες εργασίας, β) καταγισμός ιδεών, προκειμένου να ενταχθούν στην θεματική που ανήκει το συγκεκριμένο ποίημα στο σχολικό βιβλίο (με χρήση συννεφάλεξου με wordle), γ) σύντομη εισήγηση για την μελοποιημένη ποίηση σχετικά με την θάλασσα και την ζωή των ναυτικών και ειδικά του Καββαδία (σε συνδυασμό με χρήση του λογισμικού παρουσίασης που θα περιέχει φωτογραφίες του ποιητή από το χώρο εργασίας του), δ) χωρισμός σε 4 ομάδες, διότι ομαδοσυνεργατικά θα επιτευχθούν ευκολότερα οι στόχοι και θα ξεπεραστούν οι μαθησιακές δυσκολίες ορισμένων μαθητών.

Αξίζει να επισημανθεί ότι ο ρόλος του διδάσκοντος είναι συντονιστικός της εργασίας των μαθητών, καθοδηγητικός και συνεργατικός επιλύοντας απορίες, συμβουλευόμενος με στόχο την ανακάλυψη της γνώσης μέσα από μια ειλικρινή συνεργασία (Arnhardt, 2000). Οι ομάδες θα δημιουργηθούν με το εξής σκεπτικό: να είναι ανομοιογενείς ως προς το γνωστικό επίπεδο,

σε κάθε ομάδα θα υπάρχει μέριμνα έτσι ώστε ένα τουλάχιστον μέλος να γνωρίζει τις βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και του διαδικτύου, οι μαθητές αυτενεργούν και αναλαμβάνουν ρόλους στο πλαίσιο της ομάδας τους, όπως του συντονιστή, του γραμματέα, του εκφωνητή των ζητούμενων, του ερευνητή στοιχείων και του πλοηγού. Η κάθε ομάδα πληροφορείται το όνομά της και την αποστολή της μέσα από σχετικό αρχείο word που βρίσκεται στην επιφάνεια εργασίας με το αντίστοιχο όνομα, οι δραστηριότητες που εκτελούνται και τα φύλλα εργασίας είναι διαφορετικά για την κάθε ομάδα, ενημερώνονται εκ προοιμίου όλες οι ομάδες για το χρόνο που έχουν στη διάθεση τους να υλοποιήσουν την αποστολή τους, προκειμένου να κοινοποιήσουν στο τέλος τα αποτελέσματα της έρευνας τους.

Η βιβλιογραφική έρευνα (διαδίκτυο) θα γίνει με συγκεκριμένα φύλλα εργασίας με στόχο την ομαδική δραστηριοποίηση των μαθητών σε ένα πιο ενδιαφέρον περιβάλλον (η διδάσκουσα δημιούργησε και Κοινωνικούς Σελιδοδείκτες (Social bookmarking sites) με DEL.IGO.US για να διευκολύνει την ασφαλή πλοήγηση των μαθητών στη φάση της περισυλλογής του υλικού όπως [www.pi-schools.sch.gr/gymasio](http://www.pi-schools.sch.gr/gymasio), [www.ekebi.gr](http://www.ekebi.gr), [www.Komvos.edu.gr](http://www.Komvos.edu.gr), [www.greek-laguage.gr](http://www.greek-laguage.gr), [www.snhell.gr](http://www.snhell.gr)).

Συνοψίζοντας η αξιολόγηση των μαθητών θα γίνει τόσο μέσα από τις εργασίες που θα εκπονήσουν και θα παρουσιάσουν τη 2η διδακτική ώρα στην τάξη όσο και από τη συμπεριφορά τους στο πλαίσιο της ομάδας. Σημαντικό στοιχείο στην υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης είναι η επίτευξη και τεχνολογικών στόχων σύμφωνα με τους οποίους οι μαθητές θα εξοικειωθούν με ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης (σώματα κειμένων και ηλεκτρονικά λεξικά), θα αποκτήσουν ικανότητες πλοήγησης στο διαδίκτυο, θα ασκηθούν στη χρήση του επεξεργαστή κειμένου και του λογισμικού παρουσίασης, προκειμένου να δημιουργήσουν πολυτροπικά κείμενα μέσω της ομαδικής εργασίας, θα εξοικειωθούν με τη χρήση πολυμέσων και θα μάθουν να χρησιμοποιούν εφαρμογές Web 2.0 (wordle για συννεφέλεξα, Google Docs για συνεργατική δημιουργία κειμένων, padlet για να «καρφιτσώσουν» ψηφιακά 4 εικόνες σχετικές με το περιεχόμενο του κειμένου, προκειμένου να γίνει μια «κυλιόμενη ιστορία» και τέλος η δημιουργία ενός εικονικού μουσείου (ως τελικό προϊόν της διδασκαλίας) για τον ποιητή και το βασικό θεματικό του μοτίβο που είναι η ζωή των ναυτικών που θα υλοποιηθεί με μορφή τρισδιάστατου ppt σύμφωνα με τις οδηγίες που αντλήθηκαν από την ιστοσελίδα Educational Virtual Museums. Το τελικό προϊόν θα είναι η δημιουργία μιας ψηφιακής αφίσας με τη χρήση padlet που θα στηριχθεί σε στοιχεία που θα δημιουργήσουν τα παιδιά ή θα βρουν από το διαδίκτυο, προκειμένου να οπτικοποιήσουν τα βασικά νοήματα του ποιήματος. Δημιουργία ενός τρισδιάστατου εικονικού μουσείου με ppt όπως προαναφέρθηκε στους τεχνολογικούς στόχους αφιερωμένο στον ποιητή Ν. Καββαδία και στην ποίησή του.

## Αποτελέσματα

Οι μαθητές έχουν συμπληρώσει το σχετικό ερωτηματολόγιο για τις γνώσεις τους στους Η/Υ και έχουν εισαχθεί στο νέο θέμα με τις τεχνικές που προαναφέρθηκαν. Στην συνέχεια ο χώρος δράσης είναι το εργαστήριο πληροφορικής για να γίνει η βιβλιογραφική έρευνα. Γίνεται η συλλογή και ταξινόμηση υλικού ανά ομάδες. Στην 1η ώρα διδασκαλίας οι μαθητές/τριες εργάζονται στο εργαστήριο πληροφορικής χωρισμένοι σε ομάδες. Κατά τη διάρκεια της ομαδοσυνεργατικής διαδικασίας οι μαθητές δημιουργούν τα κείμενά τους, ελέγχουν τα ζητούμενα και επιλέγουν με κριτική σκέψη τα απαραίτητα στοιχεία, ενώ τα μέλη της ομάδας εκφράζουν τις απόψεις τους αλλά και τις αντιρρήσεις τους, προκειμένου να υπάρξει ανατροφοδότηση και να καταλήξουν στην τελική άποψη. Ο ρόλος του διδάσκοντος είναι καθοδηγητικός - συμβουλευτικός. Η πορεία έρευνάς τους καθορίζεται από τα φύλλα εργασίας που τους έχουν διανεμηθεί από την αρχή της 1ης διδακτικής ώρας.

Η πρώτη ομάδα ονομάζεται *Βιογράφοι*. Στόχος τους είναι να συγκεντρώσουν στοιχεία για τη ζωή, το έργο του ποιητή Ν. Καββαδία αλλά και φωτογραφικό υλικό, προκειμένου να συνθέσουν τη λογοτεχνική ταυτότητα του ποιητή. Προσπατιτόμενο είναι να διαβάσουν πρώτα το ποίημα *Kuro Siwo* για να προκληθούν απορίες, να διεγερθεί το ενδιαφέρον και να βρουν απαντήσεις μέσω της διερευνητικής εργασίας τους. Στο πλαίσιο αυτό έχουν στη διάθεση τους σχετικό Συννεφέλεξο το οποίο μπορούν να το τροποποιήσουν βάσει της πρώτης επαφής με το ποίημα (Wordle). Στη συνέχεια θα πλοηγηθούν την έγκριτη ιστοσελίδα του Εθνικού Κέντρου Βιβλίου (<http://www.ekebi.gr>) μέσω τη Μηχανής αναζήτησης του Google αναζητώντας βιογραφικά στοιχεία και ακολουθώντας τις οδηγίες του φύλλου εργασίας που τους έχει δοθεί. Εξαιτίας της πληθώρας των πληροφοριών οι «βιογράφοι» θα πρέπει συζητώντας να αποφασίσουν από κοινού ποια στοιχεία θα επιλέξουν, προκειμένου να τα καταγράψουν με τη βοήθεια του Επεξεργαστή κειμένου.

Τέλος καλούνται μέσω της Μηχανής αναζήτησης του Google να συλλέξουν το απαραίτητο φωτογραφικό υλικό σχετικό με τον ποιητή και την τυχόν εικονογράφηση του προς μελέτη ποιήματος και να το αποθηκεύσουν στην επιφάνεια εργασίας στο Φάκελο *Kuro Siwo* (1) με όνομα αρχείου *εικαστικό υλικό*. Επιπλέον λειτουργώντας αφαιρετικά και με κριτική σκέψη θα πρέπει να αντιστοιχήσουν δύο τουλάχιστον εικόνες από τις ευρεθείσες με δύο στροφές του ποιήματος και να γράψουν μια δική τους λεζάντα. Από αυτό υλικό θα επιλέξουν και την εικόνα τους για να την «καρφισώσουν» στο padlet και στο εικονικό μουσείο.

Η δεύτερη ομάδα ονομάζεται *Γλωσσολόγοι*. Στόχος τους είναι η ανακάλυψη και η προσέγγιση του ειδικού λεξιλογίου (ναυτικού) που χρησιμοποιείται στο ποίημα και να εντοπίσουν τη «ρότα» του ταξιδιού του Καββαδία μέσω των εκφραστικών μέσων του ποιήματος. Προσπατιτόμενο είναι να διαβάσουν πρώτα το ποίημα *Kuro Siwo* για να προκληθούν απορίες, να διεγερθεί το ενδιαφέρον και βρουν απαντήσεις μέσω της διερευνητικής εργασίας τους. Εντοπίζουν τις σχετικές λέξεις και στη συνέχεια κινούνται στην έγκριτη Εκπαιδευτική Πύλη <http://www.komvos.edu.gr> και ανατρέχουν στα Λεξικά on line προκειμένου να απαντήσουν στα ζητούμενα του φύλλου εργασίας τους. Η καταγραφή των ευρημάτων γίνεται σε ειδικό πίνακα που κατασκευάζουν με οδηγίες που τους δίνονται και τον αποθηκεύουν στην επιφάνεια εργασίας στο Φάκελο *Kuro Siwo* (2) με το όνομα «*Ναυτικός στίχος*». Έπειτα συναποφασίζουν σε θέματα σχετικά με αυτό το λεξιλόγιο και τα αποτελέσματα της μαθητικής έρευνας αποθηκεύονται ηλεκτρονικά στο προαναφερθέν αρχείο.

Η τρίτη ομάδα ονομάζεται «*Μουσικοί*». Στόχος τους είναι να ανακαλύψουν τις μελοποιήσεις του *Kuro Siwo*, προκειμένου να απολαύσουν αισθητικά το ποίημα. Προσπατιτόμενο είναι να διαβάσουν πρώτα το ποίημα *Kuro Siwo* για να προκληθούν απορίες, να διεγερθεί το ενδιαφέρον και να βρουν απαντήσεις μέσω της διερευνητικής εργασίας τους. Μέσω της Μηχανής αναζήτησης του Google εντοπίζουν τη Μελοποιημένη Ποίηση του Ν. Καββαδία ερευνώντας συνολικά την ποιητική συλλογή στην οποία ανήκει, Το Πούσι. Καταγράφουν τις απαντήσεις των ζητούμενων τους με βάση το φύλλο εργασίας που τους έχει δοθεί με τη βοήθεια του Επεξεργαστή κειμένου και το αποθηκεύουν στην επιφάνεια εργασίας στο Φάκελο *Kuro Siwo* (3) με το όνομα *Μελοποίηση και Καββαδίας*.

Η τέταρτη ομάδα ονομάζεται *Περιηγητές στη λογοτεχνία*. Στόχος του είναι να ανακαλύψουν παράλληλα κείμενα (πεζά ή ποιητικά) με παρόμοιο θέμα και να απαντήσουν στα ζητούμενα του φύλλου εργασίας τους. Προσπατιτόμενο είναι να διαβάσουν πρώτα το ποίημα *Kuro Siwo* για να προκληθούν απορίες, να διεγερθεί το ενδιαφέρον και να βρουν απαντήσεις μέσω της διερευνητικής εργασίας τους. Θα πλοηγηθούν και θα γνωρίσουν την ιστοσελίδα του Νεοελληνικού Σπουδαστηρίου μέσω της Μηχανής αναζήτησης του Google και στην ηλεκτρονική διεύθυνση <http://www.snhell.gr>. Καλούνται να επιλέξουν το υλικό τους μέσα από τα Σώματα κειμένων που δίνονται και να κινηθούν με κριτική σκέψη σε Ανοιχτά

περιβάλλοντα μάθησης. Η εργασία που θα προκύψει θα καταγραφεί με τη βοήθεια του Επεξεργαστή κειμένου και θα το αποθηκεύσουν στην επιφάνεια εργασίας στο Φάκελο Kuro Sivo (4) με όνομα αρχείου «Παράλληλα κείμενα».

Η δεύτερη φάση της διδασκαλίας θα πραγματοποιηθεί στη σχολική τάξη. Ο εκπαιδευτικός θα έχει μεταφέρει όλα τα αρχεία-εργασίες των μαθητών που εκπονήθηκαν στο εργαστήριο πληροφορικής με τη βοήθεια μιας συσκευής αποθήκευσης στην επιφάνεια εργασίας ενός φορητού υπολογιστή και με τη βοήθεια ενός βιντεοπροβολέα η κάθε ομάδα θα παρουσιάσει την έρευνά της. Στη φάση αυτή θα υλοποιηθεί ένα πέμπτο φύλλο εργασίας (από κοινού) που θα συνιστάται στην προσθήκη υλικού στο εικονικό μουσείο για τον ποιητή Ν. Καββαδία (φωτογραφίες, στίχοι ποιημάτων, θαλασινά τοπία και γενικά έργα τέχνης που φιλοτεχνήθηκαν από καλλιτέχνες που εμπνεύστηκαν από αυτά). Επισημαίνεται ότι στην επιφάνεια εργασίας του Η/Υ στην τάξη υπάρχει το σχετικό τρισδιάστατο ppt και οι μαθητές καλούνται να προσθέσουν στην ολομέλεια το υλικό τους σε μια από τις εικονικές αίθουσες του μουσείου που τους έχει οριστεί ( όλα αυτά προβάλλονται στο διαδραστικό πίνακα). Η κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της μια αίθουσα του μουσείου (δηλ. μία διαφάνεια), όπου θα «κρεμάσει» 4 «εκθέματα». Για κάθε έκθεμα θα πρέπει να δημιουργήσουν υπερσύνδεση με την αντίστοιχη διαφάνεια, όπου θα το περιγράψουν (για τη δημιουργία υπερσύνδεσης κάνουν διπλό κλικ πάνω στην εικόνα του εκθέματος και ακολουθούν την πορεία *Εισαγωγή υπερσύνδεσης > Θέση μέσα στο έγγραφο > Τίτλος διαφάνειας*. Υπάρχουν περισσότερες αίθουσες σε περίπτωση που κάποια ομάδα θελήσει να τοποθετήσει περισσότερα εκθέματα (Εικόνα 1).



Εικόνα 1. Εικονικό μουσείο

## Αξιολόγηση

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της διδασκαλίας του συγκεκριμένου σεναρίου ο εκπαιδευτικός αξιολόγησε διαμορφωτικά τους μαθητές. Συγκεκριμένα έκανε υποδείξεις ή έδωσε επεξηγήσεις σχετικά με την εκτέλεση των ζητούμενων στα φύλλα εργασίας. Οι επεξηγήσεις αφορούσαν στη χρήση συγκεκριμένων ψηφιακών εργαλείων. Για παράδειγμα στη χρήση του radlet υπήρξε δυσκολία στην προσθήκη του υλικού. Συγκεκριμένα η πρώτη ομάδα που είχαν ως αποστολή να επιλέξει και να «καρφιστώσει» ψηφιακά εικόνες δυσκολεύτηκε με το μέγεθος των εικόνων. Στο πρόβλημα αυτό διδάχθηκαν την επεξεργασία των εικόνων μέσω του Lunapic (εργαλείο που το έμαθαν εύκολα). Επιπλέον επέλυσε τεχνολογικό πρόβλημα που ανέκυψε (μία ομάδα δεν έβρισκε μία ιστοσελίδα, γιατί δεν είχε πληκτρολογηθεί σωστά η διεύθυνση). Αξίζει να επισημανθεί ότι οι μαθητές χωρίστηκαν σε 4 ομάδες των 6 ατόμων, μολονότι ο ιδανικός αριθμός της κάθε ομάδας θα ήταν τρεις μαθητές, εξαιτίας τεχνολογικών προβλημάτων. Συγκεκριμένα το εργαστήριο πληροφορικής διαθέτει μόνο 4 υπολογιστές με δυνατότητα σύνδεσης στο Διαδίκτυο.

Επιπροσθέτως η δημιουργία του radlet πραγματοποιήθηκε από την διδάσκουσα με το υλικό των μαθητών διότι δεν υπήρχε η δυνατότητα άλλης διδακτικής ώρα στο εργαστήριο πληροφορικής σύμφωνα με το ωρολόγιο πρόγραμμα του σχολείου. Σε γενικές γραμμές παρατηρήθηκε ενθουσιασμός, συμμετοχή των μαθητών, κινητοποίηση των αδιάφορων και αδύναμων μαθητών, πρόκληση συζήτησης ενδοομαδικής και δοκιμή λύσεων σε ό,τι πρόβλημα ανέκυπτε. Επιπλέον σε κάθε ομάδα αναδόθηκε και ένας νέος ρόλος, «του εμπυχωτή», ο οποίος παρακινούσε τα υπόλοιπα μέλη να κινηθούν πιο γρήγορα στην

εκτέλεση των εργασιών υπενθυμίζοντας τον τελικό στόχο και το χρόνο που απέμενε για την υλοποίησή του. Στο τέλος μετά και τη δεύτερη διδακτική ώρα έγινε η τελική αξιολόγηση με σχετικό ερωτηματολόγιο.

## Συμπεράσματα

Γίνεται λοιπόν αντιληπτό από την προαναφερθείσα διδακτική παρέμβαση ότι η χρήση των ΤΠΕ και των εργαλείων Web 2.0 λειτούργησαν καταλυτικά στην επίτευξη της προσδοκώμενης διαδικασίας μάθησης. Καταβλήθηκε προσπάθεια να τεθούν και να υλοποιηθούν, όσο αυτό ήταν εφικτό, και τεχνολογικοί στόχοι διότι πιστεύω ότι με την αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. δημιουργείται ένα παιδαγωγικό περιβάλλον, στο πλαίσιο του οποίου η οικοδόμηση της γνώσης πραγματοποιείται μέσω της ενεργητικής εμπλοκής σε διαθεματικές δραστηριότητες με νόημα για το μαθητή, της ανακάλυψης, της διερεύνησης και της συνεργασίας.

Επίσης θεωρώ ότι από την κειμενική πραγματικότητα που οι Τ.Π.Ε. δημιουργούν προκύπτει ο τεχνολογικός γραμματισμός των μαθητών που τους καθιστά ικανούς να ανταποκρίνονται με επιτυχία στις επικοινωνιακές ανάγκες που οι Τ.Π.Ε. δημιουργούν αλλά και στην υιοθέτηση κριτικής στάσης απέναντι στον ιδεολογικό και πολιτισμικό χρωματισμό των ηλεκτρονικών περιβαλλόντων. Οι μαθητές εκτέλεσαν την εργασία τους στο ηλεκτρονικό περιβάλλον του εργαστηρίου της πληροφορικής μέσα από τη συνεργασία τους σε ομάδες. Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία έχει διαπιστωθεί ότι επιφέρει τα μεγαλύτερα αποτελέσματα μάθησης, αφού εμπλέκει όλους τους μαθητές σε αυθεντικές καταστάσεις επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης. Εύστοχα έχει οριστεί η ομαδοσυνεργατική μάθηση ως: «...οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες σε μια εργασία ή ένα σχέδιο έρευνας κάτω από συνθήκες όπου ικανοποιούνται συγκεκριμένα κριτήρια, στα οποία περιλαμβάνεται και το ότι τα μέλη της ομάδας είναι ατομικά υπεύθυνα για το πλήρες περιεχόμενο της εργασίας ή του project» (Felder & Brent, 2007).

Αξιζει αν επισημανθεί ότι ο μικρός αριθμός των μαθητών με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες συμμετείχε ενεργά και μάλιστα η πρόσληψη της γνώσης λόγω της οπτικοποίησης κατέστη εύκολη. Για παράδειγμα η δημιουργία «συννεφόμεξου» με το wordle τους βοήθησε να δουν τις λέξεις κλειδιά και να προσεγγίσουν ευκολότερα το βασικό θέμα που είναι η ζωή του ναυτικού και των κινδύνων που ελλοχεύουν. Επιπροσθέτως η επιλογή εικόνων και το ανέβασμα στο padlet και στο εικονικό μουσείο τους φάνηκε βατό και μάλιστα ένας από αυτούς τους μαθητές ανέλαβε να ονομάσει και τις εικονικές αίθουσες του μουσείου.

Επιπροσθέτως στην προσπάθειά τους να δημιουργήσουν την εργασία τους αναζήτησαν πληροφορίες, τις επεξεργάστηκαν, προβληματίστηκαν, τις ανέλυσαν και συνέθεσαν τα δικά τους ψηφιακά προϊόντα. Έτσι αυτόνομοι οδηγήθηκαν στην οικοδόμηση της γνώσης (Husen & Postlewaite, 1989). Επιπροσθέτως οι μαθητές «συνομίλησαν» με το τεχνούργημα - εν προκειμένω με το ποίημα που διδάχθηκαν- με αποτέλεσμα σύμφωνα με τη θεωρία του κοστρουξιοτισμού προωθήθηκε η αυτό-κατευθυνόμενη μάθηση η οποία τελικά ενισχύει την οικοδόμηση της νέας γνώσης (The Web 2.0 ERC project). Τέλος η υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου στηρίχθηκε στην συνεργατική μάθηση η οποία αναφέρεται σε μια διδακτική προσέγγιση όπου οι μαθητές ενθαρρύνονται ή απαιτείται να συνεργαστούν για την επίλυση προβλημάτων ή την υλοποίηση μαθησιακών εργασιών. Στην ιδανική μορφή, η συνεργασία περιλαμβάνει την αμοιβαία εμπλοκή των μαθητών σε μια συντονισμένη προσπάθεια για να επιλύσουν από κοινού ένα πρόβλημα ή να αποκτήσουν νέες γνώσεις. Στο πλαίσιο αυτό η χρήση του Ιστού 2.0 μετέβαλε το πλαίσιο της συνεργατικής μάθησης, παρέχοντας πολλαπλές ευκαιρίες για διαμοίραση περιεχομένου και πόρων, αυτο-κατευθυνόμενη μάθηση, συνεργατική μάθηση, πανταχού παρούσα και διά βίου μάθηση (Ravenscroft et al., 2011).

Σε μεγαλύτερη χρονική διάρκεια το σενάριο θα μπορούσε να επεκταθεί και σε πιο ειδικά ή τεχνικά θέματα, προς την κατεύθυνση των εικαστικών τεχνών και της ιστορίας παίρνοντας τη μορφή Project. Στην περίπτωση αυτή θα ήταν αναγκαία η συνεργασία με άλλους καθηγητές όπως με τον καθηγητή των καλλιτεχνικών και της ιστορίας ή της τεχνολογίας. Συγκεκριμένα θα μπορούσε να αναζητηθεί εικαστικό υλικό σχετικό με τη ζωή των ναυτικών, ζωγράφοι-πίνακες με θαλασσογραφίες και τη σχετική θεματολογία ή να γίνει μια διαχρονική μελέτη και αναζήτηση των πρώτων ταξιδιών την εποχή των ανακαλύψεων με αναφορές στα είδη των πλοίων, τα ναυτικά εργαλεία και τις σκέψεις των ναυτικών μέσα από τις εμπειρίες τους χρησιμοποιώντας τις υπάρχουσες γνώσεις των μαθητών από το μάθημα της Ιστορίας και το σχετικό Λογισμικό *Ιστορία α', β', γ' γυμνασίου* του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου. Το τελικό προϊόν θα ήταν ένα σχετικό πολυτροπικό κείμενο από τους μαθητές που θα αναρτιόταν στην ιστοσελίδα του σχολείου. Επιπλέον θα μπορούσαν να συγκεντρώσουν μαρτυρίες μέσα από συνεντεύξεις από συγγενικά τους πρόσωπα που είναι ναυτικοί και να καταγράψουν τις εμπειρίες αλλά και τις δυσκολίες του επαγγέλματος σε ένα αφιέρωμα που θα αναρτηθεί στην ιστοσελίδα του σχολείου τους ή να δημιουργήσουν ένα σχετικό wiki.

## Αναφορές

- Arnhardt, G. (2000). *Der Lehrer, Bilder und Vorbilder*. Donauwoerth.
- Dewey, J. (1924). *Τα σχολεία εργασίας*, (μτφ. Μ. Γ. Μιχαηλίδου). Αθήνα: Εστία.
- Felder, R., & Brent, R. (2007). Cooperative Learning. *ACS Symposium Series*, 970, 34–53.
- Gonschorek, G., & Schneider, S. (2000). *Einführung in der Schulpaedagogik und die Unterrichtsplanung*. Auer: Donauwoerth.
- Husen, T., & Postlewaite, T. (1989). *Constructivism in Education*. The International Encyclopedia of Education, Supplement Vol. 1 (pp. 162–163). Oxford/New York: Pergamon Press.
- Klippert, H. (1989). *Projectwochen*. Weinheim: Beltz.
- Ravenscroft, T., Roussinos, D., & Jimoyiannis, A. (2011). Pedagogical and instructional design issues towards the integration of Web 2.0 tools in instruction-Implications of teachers' training pilot courses in Greece, *Proceedings of the 7th International Conference on Next Generation Web Services Practices* (pp. 530–535). Salamanca, Spain: IEEE.
- The Web 2.0 ERC project. Retrieved April 30, 2019, from [http://bepipedo2-ekse.cti.gr/moodlementep/pluginfile.php/247/mod\\_resource/content/1/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%20web%202.0.pdf](http://bepipedo2-ekse.cti.gr/moodlementep/pluginfile.php/247/mod_resource/content/1/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%20web%202.0.pdf)
- Vries, E., Demetriadis, S., & Ainsworth, S. (2009). External representations for learning. Headed towards a digital culture. In N. Ballacheff et al. (Eds), *Technology Enhanced Learning: Principles and Products, Kaleidoscope Legacy Book* (pp. 137–153). Netherlands: Springer-Verlag.
- Βασιλόπουλος, Χ. (1993). *Ο μαθητής ως κριτήριο του μαθήματος των θρησκευτικών*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.
- Δελγκωνοσταντής, Κ. (1990). *Η παιδαγωγική του Κάντ*. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.
- Meyer, H. (1995). *Didaktische Modelle*, Cornelsen. Verlag: Scriptor.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η κριτική σκέψη στη διδασκαλία-πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Η Διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*. Αθήνα: Γρηγόρης.

## Παράρτημα

Παρατίθενται τα φύλλα που δόθηκαν και δείγματα εργασίας των μαθητών.

**ΠΡΩΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Α΄ ΟΜΑΔΑ: Βιογράφοι):** Βρίσκεστε ως επισκέπτες στην ιστοσελίδα [www.ekebi.gr](http://www.ekebi.gr) (Εθνικό Κέντρο Βιβλίου) και στην αρχική σελίδα. Επιλέξτε την **Τράπεζα δεδομένων αρχαία ποιητές** εντοπίστε και ανοίξτε το **λήμμα Καββαδίας** στην ενότητα *Ανθολογία ελληνικής ποίησης*. Βρίσκεστε στο βιογραφικό του Καββαδία. Να εντοπίσετε στοιχεία από τη ζωή του ποιητή που επέδρασαν στην ποιητική του δημιουργία (τόπος καταγωγής, επάγγελμα κ.α.). Όσοι γνώρισαν τον άνθρωπο Καββαδία διατύπωσαν την άποψη τους προσπαθώντας να τον σκιαγραφήσουν. Για να μπορέσετε να μάθετε ορισμένα στοιχεία για το χαρακτήρα του ποιητή επισκεφτείτε στην ίδια ιστοσελίδα ([www.ekebi.gr](http://www.ekebi.gr)) την ενότητα από την πρώτη σελίδα **Προώθηση της ανάγνωσης** και επιλέξτε από τα **Αφιερώματα σε Λογοτέχνες** το σχετικό με το Νίκο Καββαδία. Από τις **κριτικές** που θα διαβάσετε επιλέξτε αυτή που παρουσιάζει περισσότερο τον «άνθρωπο» Καββαδία και με δικά σας λόγια παρουσιάστε τον σε ένα δικό σας κείμενο του Word. Στη συνέχεια από το [www.google.gr/images](http://www.google.gr/images) να αναζητήσετε και να επιλέξετε δύο χαρακτηριστικές φωτογραφίες του Καββαδία που ταιριάζουν με όσα ανακαλύψατε για τον ποιητή και την ιδιαίτερη ποίηση του. Οι φωτογραφίες να αντιγραφούν και να αποθηκευτούν σε ένα αρχείο με όνομα «Φωτογραφίες Καββαδίας».

**ΑΠΑΝΤΗΣΗ (εργασία 3):** Ποιος είναι ο Καββαδίας στο *Πούσι*; Ο Νίκος Καββαδίας δεν είναι ο εγωκεντρικός περιηγητής. Ο κόσμος του είναι γοητευτικός γιατί υπάρχουν οι άνθρωποι. Παλεύει και ματώνει και νοσταλγεί, αλλά δε φεύγει ποτέ από τον αγώνα, γιατί αυτό είναι πάθος δυνατό σαν τη μοίρα. Στο πλαίσιο αυτό στο Πούσι εκεί ακόμα που λείπει ο άνθρωπος, το κύριο βάρος το παίρνουν τα έργα του, τα καράβια κι οι μηχανές, τα παράξενα φανάρια των θαλασσών, τα μυστηριώδη λιμάνια κι ακόμα και τα ζώα, οι παπαγάλοι. Τα οράματά του είναι γήινα. Συνάντησε ανθρώπινη λάσπη στα φορτηγά πλοία που αρμένιζε αλλά βγήκε νικητής. Η μύχια λαχτάρα του αποκαλύπτεται στην ποιητική του γλώσσα. Είναι ένας κοσμοπολίτης άνθρωπος [...].

**ΔΕΥΤΕΡΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Β΄ ΟΜΑΔΑ: Γλωσσολόγοι):** Η δύσκολη και γοητευτική ζωή των ναυτικών κυριαρχεί στα ποιήματα του Καββαδία. Μελετήστε το ποίημα προσεκτικά ως «γλωσσολόγοι» και εντοπίστε 4 ναυτικούς όρους. Έπειτα να τους καταγράψετε στο φύλλο εργασίας που δίνεται. Στη συνέχεια από την ιστοσελίδα [www.komvos.edu.gr](http://www.komvos.edu.gr) να ανατρέξετε στα Λεξικά on line και να χρησιμοποιήσετε το Λεξικό της Κοινής Νέας Ελληνικής με στόχο να βρείτε την ερμηνεία και την προέλευση του κάθε ναυτικού όρου. Μετά από τη γλωσσική έρευνά σας να καταγράψετε τα σχόλιά σας σχετικά με τον κώδικα επικοινωνίας των ναυτικών.

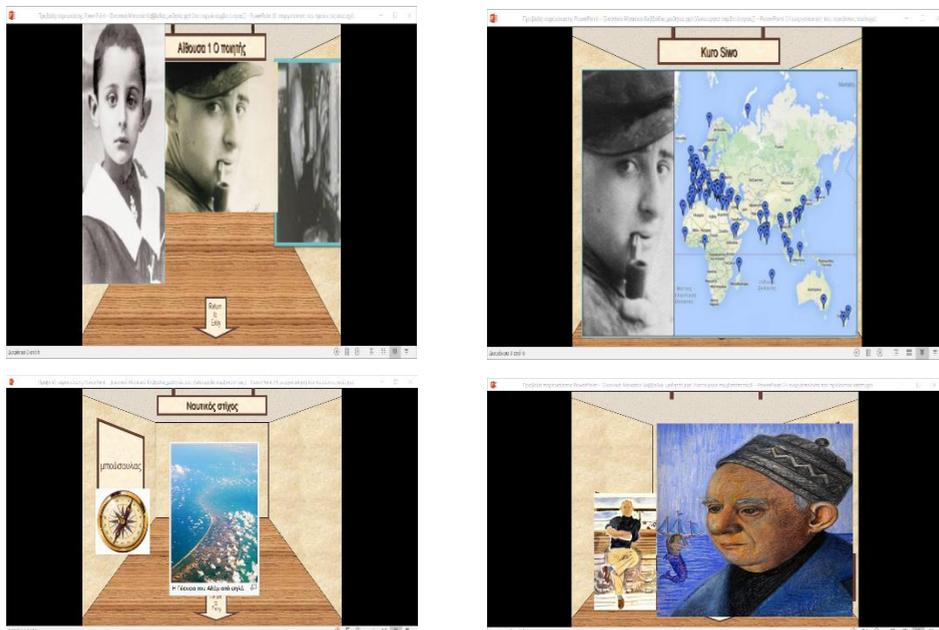
**ΑΠΑΝΤΗΣΗ:** **ψαρόλαδο** (χρησιμοποιούνταν στα φορτηγά για την επάλειψη των συρμάτων), **μπιατόρω** (μεταβάλλομαι απότομα), **σκαντζάρω** (αλλάζω βάρδια), **Kuro Siwo** (ισχυρό θαλάσσιο ρεύμα στο βορειοδυτικό Ειρηνικό, που μεταφέρει θερμό νερό από τους τροπικούς προς τα βόρεια). Στο συγκεκριμένο ποίημα ο Καββαδίας επιλέγει λέξεις ανάλογα με το μήνυμα που θέλει να μεταδώσει. Κάθε λέξη χρησιμοποιείται πολύπλευρα.

**ΤΡΙΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Γ΄ ΟΜΑΔΑ: οι μελωδοί):** Από τη μηχανή αναζήτησης google να βρείτε τη μελοποίηση του ποιήματος Kuro Siwo κάνοντας αναζήτηση ως : Νίκος Καββαδίας Μελοποιημένη ποίηση. Στη συνέχεια να καταγράψετε στο φύλλο εργασίας τον συνθέτη που το μελοποίησε, σε ποιο δίσκο και ποιος ερμηνευτής. Αφού ακούσετε το ποίημα μελοποιημένο να απαντήσετε στο ερώτημα: Ποια συναισθήματα σας δημιουργήθηκαν; Πιστεύετε ότι η μουσική επένδυση του ποιήματος ταιριάζει με το ύφος; Από την ιστοσελίδα [www.ekebi.gr](http://www.ekebi.gr) από την ενότητα Αφιερώματα σε μεγάλους Λογοτέχνες, Καββαδίας να διαβάσετε την Κριτική του Ασημάκη Πανσέληνου για την ποιητική συλλογή «Πούσι» που

ανήκει το ποίημα. Στη συνέχεια να εντοπίσετε ποιες εμπειρίες αποκομίζει από το πρώτο του ταξίδι ο αφηγητής (να δοθούν και οι χαρακτηριστικοί στίχοι). ΑΠΑΝΤΗΣΗ: αγωνία, νοσταλγία. Οι εμπειρίες του πρώτου ταξιδιού προκαλούν στον αναγνώστη αγωνία για τον αφηγητή διότι οι δυσκολίες ορθώνονται μπροστά και ο νόστος της επιστροφής και ο πόθος της αγαπημένης εντείνουν την κατάσταση.

**ΤΕΤΑΡΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (Δ' ΟΜΑΔΑ: περιηγητές στη λογοτεχνία):** Από την ιστοσελίδα του Νεοελληνικού Σπουδαστηρίου [www.snhell.gr](http://www.snhell.gr) και στην αρχική σελίδα πλοηγηθείτε στο **Ανθολόγιο παιδικό**. Στόχος είναι να εντοπίσετε ένα παράλληλο κείμενο με θέμα τη ζωή των ναυτικών (είτε πεζό είτε ποιητικό). ΑΠΑΝΤΗΣΗ: επέλεξαν το «Ναυτόπουλο» του Τανταλίδη. Στη συνέχεια να καταγράψετε στον παρακάτω πίνακα στοιχεία που να αναφέρονται στις δυσκολίες της ναυτικής ζωής, όπως αυτές απεικονίζονται τόσο στο *Κυρο Σίωο* όσο και στο παράλληλο κείμενο που θα έχετε επιλέξει. Τέλος να καταγράψετε σε ένα ηλεκτρονικό κείμενο 100 λέξεων τις δικές σας σκέψεις σχετικά με το επάγγελμα του ναυτικού.

**ΠΕΜΠΤΟ ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:** Το εικονικό μουσείο (παρατίθενται ενδεικτικές εικόνες στιγμιότυπα) (Εικόνα 2) και το padlet (Εικόνα 3).



Εικόνα 2. Αίθουσες εικονικού μουσείου

