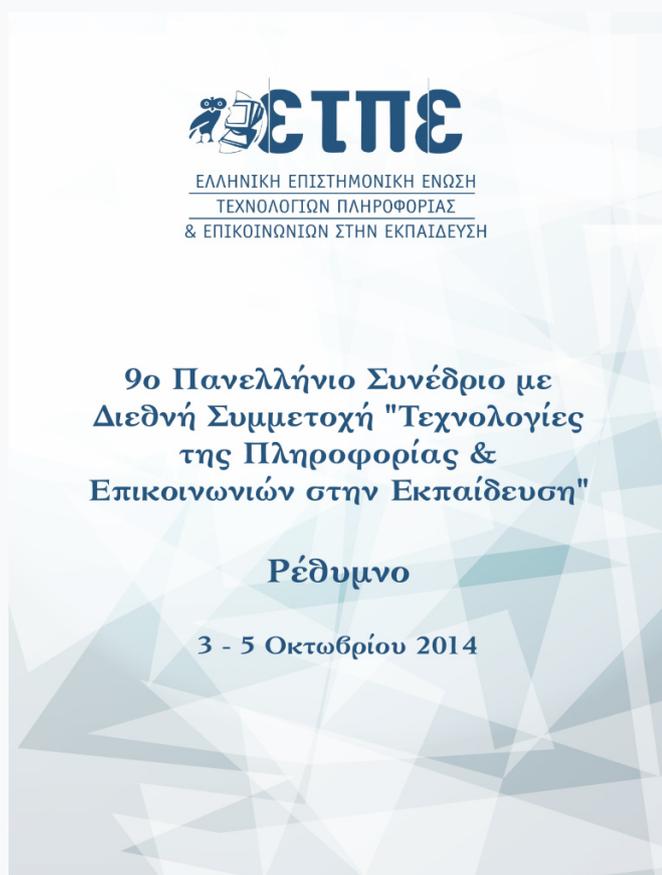


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

(2014)

9ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή "Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση"



«Στην Παλιά Θεσσαλονίκη...»: διδάσκοντας Τοπική Ιστορία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών και τη βιωματική μέθοδο

Παρασκευάς Κούρτης, Μαρία Γκιρτζή

Βιβλιογραφική αναφορά:

Κούρτης Π., & Γκιρτζή Μ. (2022). «Στην Παλιά Θεσσαλονίκη...»: διδάσκοντας Τοπική Ιστορία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών και τη βιωματική μέθοδο. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 791–798. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4003>

«Στην Παλιά Θεσσαλονίκη...»: διδάσκοντας Τοπική Ιστορία με τη χρήση Νέων Τεχνολογιών και τη Βιωματική μέθοδο

Κούρτης Παρασκευάς¹, Γκιρτζή Μαρία²

pariskourtis@sch.gr, mgirtzi@yahoo.com

¹ Εκπαιδευτικός - 1^ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Π.Τ.Δ.Ε. Α.Π.Θ.

² Αρχαιολόγος - Καθηγήτρια Σύμβουλος Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Περίληψη

Στην εργασία παρουσιάζεται μια πρόταση διδασκαλίας για το μάθημα της τοπικής Ιστορίας που πραγματοποιήθηκε με τους μαθητές του 1ου Πρότυπου Πειραματικού Σχολείου Π.Τ.Δ.Ε. Α.Π.Θ. τη σχολική χρονιά 2012-13. Ως μέσο επιλέχθηκε η μέθοδος διδασκαλίας Project (σχέδιο εργασίας). Οι στόχοι που τέθηκαν ήταν πολλαπλοί: τόσο γνωστικοί και μαθησιακοί όσο και παιδαγωγικοί αλλά και σχετικοί με τις Νέες Τεχνολογίες. Οι μαθητές ερεύνησαν σε ηλεκτρονικές και έντυπες πηγές και παρουσίασαν τις εργασίες τους με δύο τρόπους: ηλεκτρονικά στη αίθουσα διδασκαλίας αλλά και σε επιτόπου επισκέψεις στα μνημεία και τα Νεοκλασικά κτίρια της Θεσσαλονίκης. Για την ηλεκτρονική παρουσίαση χρησιμοποιήθηκαν δύο WEB 2.0 λογισμικά παρουσίασης το Glogster και το Prezi. Τέλος, οι εργασίες και τα αποτελέσματα παρουσιάστηκαν από τους ίδιους τους μαθητές στο 5ο Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, βιωματική μάθηση, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, διδακτική της ιστορίας

Εισαγωγή

Οι σύγχρονες διδακτικές αντιλήψεις θεωρούν τη διδασκαλία μια διαδικασία όπου με τις κατάλληλες ενέργειες του δασκάλου και τη δημιουργία των απαραίτητων προϋποθέσεων και συνθηκών, δίνεται η δυνατότητα στο μαθητή να παράγει και αυτός τη γνώση κι όχι μόνο να τη δέχεται. Τοιούτοτρόπως, η μετάδοση γνώσεων από το δάσκαλο δεν καταργείται, αλλά στον ρόλο αυτό προστίθενται και άλλοι, ένας από τους οποίους είναι να υποβοηθήσει το μαθητή να κυριαρχήσει πάνω στη σωρεία των πληροφοριών, των οποίων είναι φορέας, να τις κρίνει καθώς και να τις αξιοποιήσει δημιουργικά (Φλουρής, 1992).

Παράλληλα, η Ελληνική Κυβέρνηση, όπως περιγράφεται στο Εθνικό Στρατηγικό Πλαίσιο Αναφοράς 2007-13 (ΕΣΠΑ), δίνει μεγάλη βαρύτητα στη χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η αξιοποίηση των ΤΠΕ, όχι μόνο ως αντικείμενου αλλά και ως μέσου διδασκαλίας, έχει ως έναν από τους στόχους της: «οι μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσω μεθόδων διδασκαλίας που υποκινούν την επιθυμία τους να μάθουν. Οι ΤΠΕ παρέχουν αυξημένες δυνατότητες προς αυτή την κατεύθυνση και επομένως η ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί συστατικό στοιχείο αυτής της στρατηγικής» (http://www.edulll.gr/userFiles/file/epixeirisiako_programma/154226_ENOTHTA_2_EP_PLHRES_KEIMENO.pdf).

Στο πλαίσιο αυτό εντάσσεται και το project «Η παλιά Θεσσαλονίκη», το οποίο υλοποιήθηκε σε μαθητές της Στ' Δημοτικού του 1^{ου} Πρότυπου Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης στο μάθημα της Ιστορίας. Στην παρούσα εισήγηση θα καταγραφούν τα στάδια σχεδιασμού και εκτέλεσής του, αφού γίνει μια σύντομη αναφορά στο θεωρητικό υπόβαθρο στο οποίο στηρίχτηκε.

Θεωρητικό υπόβαθρο του project

Δεδομένου ότι η γνωστική ανάπτυξη συντελείται με την δραστηριοποίηση του υποκειμένου, πρωταρχικό μέλημα του σχολείου θα πρέπει να είναι η δράση και η αυτενέργεια του παιδιού. Σύμφωνα με τη θεωρία του δομομοίου (Piaget, 1896-1980) μάθηση δεν είναι η απόκτηση γνώσεων, αλλά μια διαδικασία δόμησης και αναδόμησης των γνωστικών δομών και διαδικασιών του ατόμου. Κάθε μαθητής οικοδομεί ένα εντελώς προσωπικό οικοδόμημα με σημασίες και εφαρμογές που δίνει σε ιδέες και απόψεις, τις οποίες και συνδιαμορφώνει με τους συμμαθητές του. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι σημαντικός, ωστόσο έγκειται κυρίως στην καθοδήγηση των προσπαθειών του μαθητή να οικοδομήσει την προσωπική του γνώση. Βασική αρχή της θεωρίας είναι η άποψη πως το άτομο διαμορφώνει ή δομεί αυτό που κατανοεί. Σημαντικό ρόλο επίσης έχει η αλληλεπίδραση του ατόμου με το περιβάλλον. Η μάθηση δηλ. είναι το αποτέλεσμα μιας διαδικασίας κατά την οποία το άτομο συμμετέχει στην απόκτηση γνώσεων σε διάδραση με τον κόσμο.

Σε μια παραλλαγή της θεωρίας, τον κοινωνικό δομομοίο (Vygotsky, 1978; 1987) με κύριο εκπρόσωπό του τον Vygotsky, δίνεται έμφαση στη συζήτηση κατά την οποία οι μαθητές ερευνούν σε βάθος ένα θέμα, ανταλλάσσουν απόψεις, διερευνούν σημασίες και επιπτώσεις καθώς μελετούν τις διάφορες πλευρές του. Παράλληλα προς τη δομημένη και κατευθυνόμενη από τον εκπαιδευτικό συζήτηση, σημαντικό ρόλο παίζει και η συνεργατική μάθηση κατά την οποία οι μαθητές συνεργάζονται κατά ομάδες. Η ομαδική εργασία είναι πιο ευχάριστη από την ατομική, διότι συμβαδίζει με την ανάγκη των παιδιών για δράση και ενέργεια, επιτρέπει από τη φύση της τον έλεγχο από την ομάδα, την αλληλοβοήθεια των μελών της και την διόρθωση των λαθών σε μια πιο χαλαρή και πλήρως υποστηρικτική ατμόσφαιρα. Ντροπαλοί και εσωστρεφείς μαθητές, οι οποίοι έχουν αναστολές και δύσκολα εμπλέκονται στις μαθησιακές δραστηριότητες, μπορούν με αυτό τον τρόπο να συμμετέχουν ενεργητικά στα δρώμενα της τάξης. Με την ομαδική εργασία μετατίθεται η ευθύνη και η πρωτοβουλία της μάθησης από τον δάσκαλο στους μαθητές, οι οποίοι αναπτύσσουν τις ανώτερες μορφές μάθησης και ικανότητες όπως π.χ. η σύνθεση, η ανάλυση, η δημιουργικότητα, αλλά και η ικανότητα για συνεργασία και επικοινωνία.

Με αυτά τα δεδομένα ο μαθητής δύναται να δομεί και αναδομεί ενεργητικά το γνωστικό του υπόβαθρο και δεν το αποδέχεται έτοιμο από μια αυθεντία. Καθίσταται λοιπόν ενεργητικό υποκείμενο κατά τη διαδικασία μάθησης και δομεί τη γνώση μόνο ως αποτέλεσμα της δικής του πρωτοβουλίας, αφού του δίνεται η δυνατότητα να διατυπώνει υποθέσεις, να τις ελέγχει και να τις επαληθεύει ή να τις διαψεύδει αντί να διαβάζει απλώς περιγραφές από ένα βιβλίο ή να ακούει τον εκπαιδευτικό. Η μάθηση μέσω της ανακάλυψης με την έννοια αυτή λειτουργεί ως μια μορφή της επαγωγικής μεθόδου αναζήτησης της γνώσης, αφού ο μαθητής περνά από τη μελέτη συγκεκριμένων παραδειγμάτων στη διατύπωση γενικών εννοιών, κανόνων και αρχών. Η ανακάλυψη στα πλαίσια της διδασκαλίας όμως δε σημαίνει πως ο μαθητής αφήνεται. Αντίθετα, είναι μια πλήρως καθοδηγούμενη και κατευθυνόμενη δραστηριότητα. Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει διάφορα υλικά και σχεδιάζει δραστηριότητες, έτσι ώστε οι μαθητές κατά περίπτωση να τις εφαρμόσουν και να τις χρησιμοποιήσουν για να ερευνήσουν και να πειραματιστούν. Στη λογική αυτή βασίστηκε και το project «Η Παλιά Θεσσαλονίκη», με συνειδητή επιλογή –για τους λόγους που εκτίθενται στη συνέχεια– της αξιοποίησης πολλών εφαρμογών των ΤΠΕ σε όλο το εύρος της διαδικασίας.

Νέες Τεχνολογίες και Ιστορία

Σύμφωνα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών κάποιοι από τους στόχους της εισαγωγής των ΤΠΕ ως προς τη μάθηση των επιμέρους γνωστικών αντικειμένων είναι:

- να υποστηρίξουν διερευνητικού και ανακαλυπτικού τύπου μαθησιακές καταστάσεις,
- να ευνοήσουν δραστηριότητες επίλυσης προβλήματος, λήψης απόφασης και ανάπτυξης της κριτικής σκέψης,
- να υποστηρίξουν δραστηριότητες συμβολικής έκφρασης, επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών.

Με βάση την εποικοδομιστική προσέγγιση, τα λογισμικά παρουσίασης χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για να οργανωθούν πληροφορίες και να οικοδομηθούν γνώσεις. Μπορούν επίσης δευτερευόντως να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία αξιολόγησης της γνώσης που έχει αποκτηθεί. Όταν ο μαθητής δημιουργεί μια παρουσίαση, αναπτύσσει ικανότητες διαχείρισης έργου, δεξιότητες οργάνωσης και σχεδιασμού, δεξιότητες έρευνας και δεξιότητες παρουσίασης. Στο πλαίσιο αυτό τα υπερμέσα συνιστούν ισχυρά γνωστικά εργαλεία στη διάθεση του μαθητή για την ενίσχυση και ανάπτυξη των γνωστικών δομών του. Η δημιουργία συστημάτων υπερμέσων ενθαρρύνει τη χρήση πολλαπλών τρόπων αναπαράστασης σε αντίθεση με την παραδοσιακή εκπαίδευση που χαρακτηρίζεται από το λογοκεντρισμό και την έμφαση που προσδίδει στον γραπτό και τον προφορικό λόγο.

Πρέπει να σημειωθεί ότι οι εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ που συνδυάζουν ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, αλληλεπίδραση των μαθητών με τις πηγές, αυτενέργεια των μαθητών στην πορεία του μαθήματος και διαθεματικότητα, τείνουν να μεγιστοποιούν τα οφέλη της τεχνολογίας στη σχολική τάξη (Φράγκου, 2007). Ειδικότερα όμως «ευννοείται το δημοκρατικό και εποικοδομητικό κλίμα και η ψυχοκοινωνική ανάπτυξη της προσωπικότητας των μαθητών, αφού αυτοί, έχοντας κερδίσει μια σχετική αυτονομία εργάζονται σε ομάδες όπου η συνεργασία, η αλληλοδιδασκτική και γενικά η πλούσια κοινωνική αλληλεπίδραση νομιμοποιείται, το λάθος απενοχοποιείται και γίνονται οι ίδιοι παραγωγοί αυθεντικής γνώσης αξιοποιώντας τις δυνατότητες του Η/Υ. Οι δομές της επικοινωνίας αποκτούν μεγαλύτερο εύρος και ποιότητα απ' ό,τι συμβαίνει στην παραδοσιακή τάξη» (Ράπτης & Ράπτη, 2001). Η μάθηση μέσω αλληλεπίδρασης έχει θετική επίδραση στη συμπεριφορά του μαθητή μειώνοντας την πλήξη και τη διάσπαση προσοχής του (Hertz-Lazarowitz & Shachar, 1990). Τέλος, οι θεωρητικές αρχές του πλαισίου αυτού, αναγνωρίζουν τις δυνατότητες των μαθητών για ενεργητική επεξεργασία των δεδομένων, καθώς και την εποικοδομητική φύση της μάθησης. Για τον λόγο αυτό, δίνουν έμφαση στην ενεργή διαδικασία οικοδόμησης νοημάτων και σημασιών. Ο δάσκαλος στην όλη αυτή διαδικασία, διευκολύνει, παρά κατευθύνει, τη δραστηριότητα, κατά την επεξεργασία των δεδομένων (Σολωμονίδου, 2006).

Βάσει του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών γενικός σκοπός της διδασκαλίας της Ιστορίας είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης. Η ανάπτυξη ιστορικής σκέψης αφορά την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων και φαινομένων μέσα από την εξέταση αιτιών και αποτελεσμάτων, ενώ η καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης αφορά την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε συγκεκριμένες καταστάσεις και τη διαμόρφωση αξιών και στάσεων που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον στην προοπτική προετοιμασίας υπεύθυνων πολιτών (Π.Ι, ΔΕΠΠΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ: <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>). Ειδικά για τη διδακτική της Ιστορίας οι βασικοί άξονες μελέτης και ανάπτυξης ικανοτήτων στο πλαίσιο της χρήσης Ν.Τ στο μάθημα είναι κυρίως δύο:

- Η δόμηση κύριων ιστορικών εννοιών. Ενδεικτικά μπορούμε να αναφέρουμε: εξέταση αιτιών και αποτελεσμάτων, ανίχνευση κινήτρων, χρήση τεκμηρίων και ιστορικών πηγών, κατανόηση της έννοιας του χρόνου και της συνέχειάς του, συσχέτιση ιστορικών γεγονότων, αναζήτηση στοιχείων από την καθημερινή ζωή προηγούμενων ιστορικών περιόδων, καλλιέργειας της ιστορικής σκέψης και διαδικασιών έρευνας με τη χρήση γραπτών και υλικών ιστορικών τεκμηρίων, άμεση πρόσβαση σε γνώση που προέρχεται από διαφορετικές πηγές και μέσω της αναζήτησης στο διαδίκτυο,
- Η ανάπτυξη της προβληματικής για τη χρήση των ΤΠΕ στα σημεία που υστερεί ο συμβατικός τρόπος διδασκαλίας της Ιστορίας στην τάξη.

Με γνώμονα όλες τις παραπάνω παραδοχές σχεδιάστηκε το εν λόγω project, του οποίου η περιγραφή ακολουθεί.

Το project «Η παλιά Θεσσαλονίκη»

Στις σκέψεις του διδάσκοντα (Π. Κούρτης) ήταν η υλοποίηση ενός project. Αυτό έπρεπε να έχει πολλαπλούς στόχους γνωστικούς, παιδαγωγικούς αλλά και σχετικούς με τις Νέες Τεχνολογίες. Επίσης να υπάρχει σε κάποιο βαθμό βιωματική μάθηση, καθώς οι βιωματικές διαδικασίες προάγουν την ενεργό συμμετοχή του μαθητή, απελευθερώνουν την δημιουργικότητά του και την ενισχύουν την κριτική σκέψη. Ζητήθηκε η επιστημονική υποστήριξη Αρχαιολόγου-Μουσειοπαιδαγωγού (Μ. Γκιρτζή), με την συνεργασία της οποίας πραγματοποιήθηκαν όλα τα στάδια του έργου.

Στοχοθεσία του project

Οι γνωστικοί και παιδαγωγικοί στόχοι που τέθηκαν συνοψίζονται στη συνέχεια.

Γνωστικοί-μαθησιακοί Στόχοι

Σε τεχνικό επίπεδο οι μαθητές εξοικειώνονται με τον Η/Υ ως μέσο γενικά. Επίσης μαθαίνουν:

- να χρησιμοποιούν λογισμικά γενικής χρήσης (κειμενογράφο-Word, , παρουσίαση-Power Point, Ιστοπεριηγητή), αλλά και εργαλεία του WEB 2.0 (Glogster και Prezi).
- να κατανοούν τις έννοιες της πλοήγησης και αλληλεπίδρασης.
- να αξιοποιούν εργαλεία Πληροφορικής για να παρουσιάζουν τις παρατηρήσεις σκέψεις και συμπεράσματα με τρόπους που οι ίδιοι επιλέγουν.
- να αναπτύσσουν κριτική σκέψη σχετικά με τη χρήση του υπολογιστή για την αντιμετώπιση προβλημάτων, να προβληματιστούν για τις επιπτώσεις από τις εφαρμογές της πληροφορικής.
- να αναζητούν πληροφορίες χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο.
- να αναζητούν πληροφορίες σε απλές βάσεις δεδομένων ή σε άλλες πηγές πληροφοριών, να τις καταγράφουν και να τις αξιολογούν.

Σε γνωστικό επίπεδο, ειδικά για το μάθημα της Ιστορίας, οι μαθητές καθίστανται σε θέση:

- να κατανοήσουν βασικές ιστορικές έννοιες ευρύτερης και μερικότερης αναφοράς, να τις συσχετίζουν και να καταλήγουν σε δυνητικές γενικεύσεις.
- να αντιληφθούν ότι ιστορία δεν είναι μόνο τα ιστορικά γεγονότα.
- να αναπτύξουν την ικανότητα της κατανόησης του χρόνου και της χρήσης των σχετικών όρων.
- να εξοικειωθούν με την ορολογία της ιστορικής επιστήμης και να αποκτήσουν το αναγκαίο λεξιλόγιο.

- να βιώσουν την αλλαγή που συντελείται στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων σε προηγούμενα χρόνια και να ενημερωθούν για τις κοινωνικές, πολιτισμικές, θρησκευτικές και εθνικές διαφοροποιήσεις των κοινωνιών, τις οποίες μελετούν.
- να γνωρίσουν τις ιδέες, τις πεποιθήσεις και τις στάσεις των ανθρώπων στην ιστορική πορεία τους.
- να εντοπίζουν, να επιλέγουν και να οργανώνουν απλές ιστορικές πληροφορίες μέσα από μια ποικιλία πηγών, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία ή άλλα μέσα για να ανακοινώνουν απλά ιστορικά θέματα.
- να ασκηθούν στο να οργανώνουν και να ανακοινώνουν την ιστορική τους γνώση και άποψη προφορικά ή γραπτά, μέσω διαφόρων τεχνικών του περιγραφικού, αναφορικού λόγου.
- να σχηματίζουν προσωπική άποψη και να διαμορφώνουν υπεύθυνη στάση για τα κοινωνικά, τα πολιτιστικά, τα εθνικά, τα ευρωπαϊκά και τα παγκόσμια προβλήματα, στο βαθμό που αυτό είναι δυνατό.

Παιδαγωγικοί Στόχοι

Οι μαθητές ασκούνται στο:

- να ανακαλύπτουν τη μάθηση μέσα από δικές τους πρωτοβουλίες και ενέργειες.
- να καλλιεργούν την κριτική σκέψη.
- να εργάζονται ομαδικά.
- να χρησιμοποιούν κριτικά τις ΤΠΕ.

Φάσεις εργασίας του έργου

Σε αυτά τα πλαίσια, στα μέσα Οκτωβρίου, πραγματοποιήθηκε πρώτη συνάντηση όπου και αποφασίστηκε αρχικά το θέμα και οι ενότητες του έργου. Έναυσμα υπήρξε ο επετειακός εορτασμός των 100 χρόνων από την απελευθέρωση της Θεσσαλονίκης (26/10/1912), ο οποίος πλασιώθηκε από πλήθος εκδηλώσεων στην πόλη μας. Θεωρήθηκε ότι η ιστορία της Θεσσαλονίκης του τέλους του 19^{ου} – αρχών 20^{ου} αιώνα μέσα από τα μνημεία της (κυρίως τα νεοκλασικά κτίρια) έχει ένα γενικότερο ερευνητικό ενδιαφέρον, το οποίο μάλιστα εναρμονιζόταν με το γεγονός ότι αφορά περιόδους της Ιστορίας που διδάσκονται τα παιδιά στην Στ' Δημοτικού, ενώ παράλληλα άπτονταν άμεσα της τοπικής ιστορίας (πολλά από τα μνημεία βρίσκονται στο άμεσο περιβάλλον του σχολείου). Επιπλέον, είναι θέμα που θα κέντριζε και το ενδιαφέρον των μαθητών, αλλά και καλύπτεται ικανοποιητικά από πηγές έντυπες και ηλεκτρονικές, μερικές από τις οποίες είναι γραμμένες ειδικά για παιδιά. Στην επόμενη συνάντηση ορίστηκε πώς θα γινόταν συγκέντρωση και επιλογή του υλικού και των πηγών που θα χρησιμοποιούνταν.

Η δεύτερη συνάντηση πραγματοποιήθηκε στα μέσα Ιανουαρίου. Αποφασίστηκε να χρησιμοποιηθούν οι κάτωθι έντυπες πηγές:

- Βακαλόπουλος Α., Αναμνήσεις από την παλιά Θεσσαλονίκη, εκδ. Μαλλιάρης Παιδεία, Θεσσαλονίκη 2007(3).
- Βαφόπουλος Γ.Θ., Το Παραμύθι της Θεσσαλονίκης, εκδ. Παρατηρητής, 1992.
- Γιαγκιόζης Φ., Θεσσαλονίκη - Πατρίδα χωρίς σύνορα, εκδ. Μαλλιάρης Παιδεία, Θεσσαλονίκη 2009.
- Ζαρκάδα-Πιστιόλη, Χρ., Ευ. Καμπούρη κ.α. (επιμ.), Νεότερα μνημεία της Θεσσαλονίκης. Αφιέρωμα στα 2300 χρόνια της Θεσσαλονίκης, Υπουργείο Βορείου Ελλάδος - ΥΠΠΟ/4η Εφορεία Νεοτέρων Μνημείων, Θεσσαλονίκη 1985-1986.
- Ζαφείρης Χρ., Θεσσαλονίκη Εγκόλπιον, εκδ. Εξάντας, Αθήνα 1997.

- Παπαγιαννόπουλος Απ., Μνημεία της Θεσσαλονίκης, εκδ. Ρέκος, Θεσσαλονίκη 1993(2).
- Τσακτοίρας Λ., Στην Παλιά Θεσσαλονίκη, εκδ. Μαλλιάρης Παιδεία, Θεσσαλονίκη 1996.

Βεβαίως, από αυτές επιλέχθηκαν μόνο τα στοιχεία που υπηρετούσαν τους στόχους που είχαν τεθεί στην αρχή του προγραμματισμού. Παράλληλα, ορίστηκαν και οι ιστότοποι, που θα επισκέπτονταν τα παιδιά για πληροφορίες:

- <http://www.thessaloniki.gr>
- <http://www.thessaloniki360.com>
- <http://digital-thess.weebly.com>

Εσκεμμένα και εν είδει “WebQuest”, δόθηκαν μόνο οι συγκεκριμένες ιστοσελίδες, ώστε να υπάρχει στοχευόμενη αναζήτηση και να αποφευχθεί η άσκοπη περιήγηση.

Στην ίδια συνάντηση επιλέχθηκε η ομαδοσυνεργατική ως μέθοδος εργασίας από τους μαθητές. Για την πρώτη φάση αποφασίστηκε ο χωρισμός σε 8 ομάδες των 2 ατόμων, ενώ 5 μαθητές θα εργάζονταν ατομικά. Αυτό έγινε για λόγους ευελιξίας ($2 \times 8 + 1 \times 5 = 21$ μαθητές) αλλά και κάλυψης περισσότερων θεμάτων. Αρχικά κάθε ομάδα/άτομο θα είχε από ένα διαφορετικό θέμα έρευνας με σκοπό να καταγράψει σε φύλλο εργασίας βασικές πληροφορίες για αυτό και στη συνέχεια να το παρουσιάσει: α) με μία διαδραστική αφίσα (glog) ή με παρουσίαση Power Point μέσα στην τάξη και β) προφορικά-βιωματικά σε επί τόπου επίσκεψη. Τα θέματα ήταν:

- Βίλα Αλλατίνι
- Μύλοι Αλλατίνι
- Βίλα Μπιάνκα
- Βίλα Χατζηλαζάρου
- Βίλα Καπαντζή
- Βίλα Μοδιάνο
- 1ο Γυμνάσιο Αρρένων
- Παπάφειο Ορφανοτροφείο
- Γ' Σώμα Στρατού
- Νοσοκομείο Βαρόνου Χιρς
- Ιταλικό Νοσοκομείο
- Γενί Τζαμί
- Ξενοδοχείο Ολυμπος Νάουσα

Σε δεύτερη φάση θα δημιουργούνταν 7 ομάδες των 3 ατόμων. Οι τριμελείς, πλέον, ομάδες θα έπρεπε να φτιάξουν η καθεμιά τη δική της διαδραστική αφίσα (glog) για την παλιά Θεσσαλονίκη γενικότερα. Τέλος, στην τρίτη φάση, οι αφίσες θα παρουσιάζονταν στο σύνολό τους με τη μορφή μιας παρουσίασης Prezi.

Η αφόρμηση των μαθητών έγινε με μια παρουσίαση στην αίθουσα ενός βίντεο της «Παλιάς Θεσσαλονίκης». Υπηρετήσε απόλυτα το σκοπό της, καθώς κέντρισε την περιέργεια και το ενδιαφέρον τους σε μεγάλο βαθμό, ιδιαίτερα μόλις διαπίστωσαν ότι κτίρια που συναντάνε καθημερινά στη διαδρομή τους για το σχολείο εντάσσονται σε αυτή τη χρονική περίοδο. Έτσι αποδέχθηκαν με ενθουσιασμό την ανακοίνωση του αρχικού στόχου τους: Να ψάξουν σε έντυπες και διαδικτυακές πηγές, να καταγράψουν και στη συνέχεια να παρουσιάσουν θέματα σχετικά με την «Παλιά Θεσσαλονίκη» και τα μνημεία της. Κατόπιν έγινε ο αρχικός χωρισμός σε ομάδες/άτομα και μοιράστηκαν τα θέματα. Εξηγήθηκε στους μαθητές ο τρόπος εργασίας: η έρευνα θα πραγματοποιηθεί με μελέτη των πηγών και χρήση των υπολογιστών στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου. Θα πρέπει να αντληθούν οι πληροφορίες που σχετίζονται με το εκάστοτε θέμα και να καταγραφούν σε απλό τετράδιο.

Στη συνέχεια να μετατραπεί το υλικό σε ψηφιακή μορφή (word) και τέλος να δημιουργηθεί μια διαδραστική αφίσα (glog) ή μια ηλεκτρονική παρουσίαση (Power Point), που θα παρουσιαστεί στην τάξη, ενώ προφορική βιωματική παρουσίαση θα γίνει σε προγραμματισμένη επίσκεψη σε όλα τα υπό μελέτη μνημεία.

Το πρώτο στάδιο της πρώτης φάσης δηλ. η εύρεση, ανάλυση, σύγκριση και καταγραφή διήρκησε 3 εκπαιδευτικά δίωρα, ενώ το δεύτερο, δηλ. η κατασκευή της παρουσίασης, 2 δίωρα. Τα προβλήματα που παρουσιάστηκαν ήταν ελάχιστα με σημαντικότερο ίσως αυτό της δυσκολίας στη συνεργασία μελών 2 ομάδων. Επίσης, κάποιες ομάδες δυσκολεύτηκαν να αναζητήσουν πληροφορία σε δεύτερη ή τρίτη πηγή, θεωρώντας το περιττό. Οι ομάδες παρουσίασαν τις διαδραστικές αφίσες για το εκάστοτε μνημείο στην ολομέλεια της τάξης (συνολικά 4 εκπαιδευτικά δίωρα). Έγινε δημόσια κριτική που αφορούσε περισσότερο τεχνικά θέματα, δηλ. τον τρόπο της παρουσίασης, ευκρίνεια, κατανόηση και πληρότητα των διαδραστικών αφισών, αλλά και πώς αυτή έγινε από τους μαθητές. Ακολούθησε το ουσιαστικότερο κομμάτι της έρευνας, η συζήτηση για το περιεχόμενο που παρουσιάστηκε. Εξηγήθηκαν λέξεις, όροι και σχολιάστηκε ο τρόπος ζωής των ανθρώπων εκείνης της περιόδου, ενώ έγινε σύγκριση με τη σημερινή εποχή. Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε το βιωματικό μέρος του προγράμματος δηλαδή η επίσκεψη σε όλα τα μνημεία, στα οποία οι ομάδες/τα άτομα παίρνοντας το ρόλο του «οικοδεσπότη» τα παρουσίασαν.

Βλέποντας την ένθερμη ανταπόκριση των μαθητών, τους ανακοινώθηκε ο επόμενος στόχος: να ετοιμάσουν σε 3μελείς πλέον ομάδες διαδραστικές αφίσες με γενικό τίτλο «Παλιά Θεσσαλονίκη». Έγινε ο χωρισμός σε ομάδες και άρχισαν να εργάζονται για να συνθέσουν τις πληροφορίες που είχαν συλλέξει στην προηγούμενη φάση, αυτενεργώντας η καθεμιά ως προς το τι θα χρησιμοποιούσε από το σύνολο (συνολικά 2 εκπαιδευτικά δίωρα). Οι ομάδες παρουσίασαν η καθεμιά τη διαδραστική της αφίσα για την «παλιά Θεσσαλονίκη» στην ολομέλεια της τάξης (συνολικά 2 εκπαιδευτικά δίωρα). Ακολούθησε και πάλι δημόσια κριτική που αφορούσε τόσο τεχνικά θέματα όσο και το με ποια κριτήρια κάθε ομάδα επέλεξε τις πληροφορίες που θα παρουσίαζε, αλλά και συζήτηση για το περιεχόμενο που παρουσιάστηκε.

Στην τελευταία φάση του project χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό παρουσίασης Prezi. Οι μαθητές εργαζόμενοι στις ίδιες ομάδες «τοποθέτησαν» όλες τις ομαδικές εργασίες της τάξης σε μία παρουσίαση, έτσι ώστε να είναι συγκεντρωμένες. Μ' αυτόν τον τρόπο δημιουργήθηκαν επτά διαφορετικές παρουσιάσεις, που η καθεμιά εμπειρείχε τις επτά αφίσες με το Glogster. Το εντυπωσιακό τελικό αποτέλεσμα με την χρήση των δύο νέων λογισμικών παρουσίασης (Glogster και Prezi) αποφασίστηκε να παρουσιαστεί στο 5^ο μαθητικό συνέδριο Πληροφορικής. Συνεπώς, οι ομάδες παρουσίασαν τα Prezi στην ολομέλεια της τάξης και κατόπιν εποικοδομητικής κριτικής επελέγη το επικρατέστερο για την εισήγηση με θέμα «2 Web 2.0» που παρουσιάστηκε στο 5^ο Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής <http://mathsynplikm.sch.gr/5o/?p=246> (συνολικά 2 εκπαιδευτικά δίωρα).

Συμπεράσματα

Οι μαθητές με την εκτεταμένη χρήση των Νέων Τεχνολογιών, τη βιωματική προσέγγιση και κυρίως με τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση κατέκτησαν την γνώση με παγιωμένη, ευχάριστο και ουσιαστικό τρόπο. Η υποκειμενική-προσωπική εμπειρία (Dewey, 1938) ήταν κυρίαρχη στην μάθηση και εφαρμόστηκε σε μεγάλο βαθμό το «learning by doing», αφού οι μαθητές είχαν ενεργή συμμετοχή στην έρευνα, την παρατήρηση, την εργασία πεδίου, την κριτική και την παρουσίαση. Σε μεγάλο βαθμό επίσης επετεύχθησαν οι γνωστικοί-μαθησιακοί αλλά και οι παιδαγωγικοί στόχοι που είχαν αρχικά τεθεί.

Αναφορές

- ΔΕΠΠΣ (2001). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Πληροφορικής*. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Ανακτήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2013 από <http://www.pi-schools.gr/programs/depps>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Doise, W., & Mugny, G. (1987). *Η κοινωνική ανάπτυξη της νοημοσύνης* (Επιμ.: Γ. Παπαμιχαήλ, Μτφρ.: Ν. Ράπτης & Κ. Κουρεμένος). Αθήνα: Πατάκης.
- Επιχειρησιακό Πρόγραμμα *Εκπαίδευση & Δια Βίου Μάθηση*. Ανακτήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2013 από http://www.edulll.gr/UserFiles/File/epixeirisiako_programma/154226_ENOTHHTA_2_EP_PL_HRES_KEIMENO.pdf
- Hertz-Lazarowitz, R., and Shachar, H. (1990). *Cooperative learning: Theory and research*. New York: Praeger.
- Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α., (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορίας*, Τόμοι Α-Β. Αθήνα: Εκδόσεις Α. Ράπτη.
- Slavin, R.E. (1995). *Cooperative learning. Theory, research and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Σολωμονίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία – Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Soubberman, Eds. & Translators). Harvard University Press.
- Vygotsky, L.S. (1987). *The collected works of L.S. Vygotsky. Problems of general psychology. Including the volume Thinking and speech*. Vol.1 (R.W. Rieber & A.S. Carton, Eds., N. Minick, Trans.). New York: Plenum Press.
- Φλουρής, Γ. (1992). *Η αρχιτεκτονική της διδασκαλίας και η διαδικασία της μάθησης*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρης.
- Φράγκου, Σ. (2007). Μεγάλες Γεωγραφικές Εξερευνήσεις και Ανακαλύψεις. Στο: *Επιμορφωτικό Υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά κέντρα επιμόρφωσης*, Τεύχος 2B: Κλάδοι ΠΕ 60/ΠΕ 70 (σελ 559 -583). Πάτρα: Εκδόσεις Ι.Τ.Υ.
- 5ο Μαθητικό Συνέδριο Πληροφορικής (Πρόγραμμα) Ανακτήθηκε στις 5 Δεκεμβρίου 2013 από <http://mathsynplikm.sch.gr/5o/?p=246>