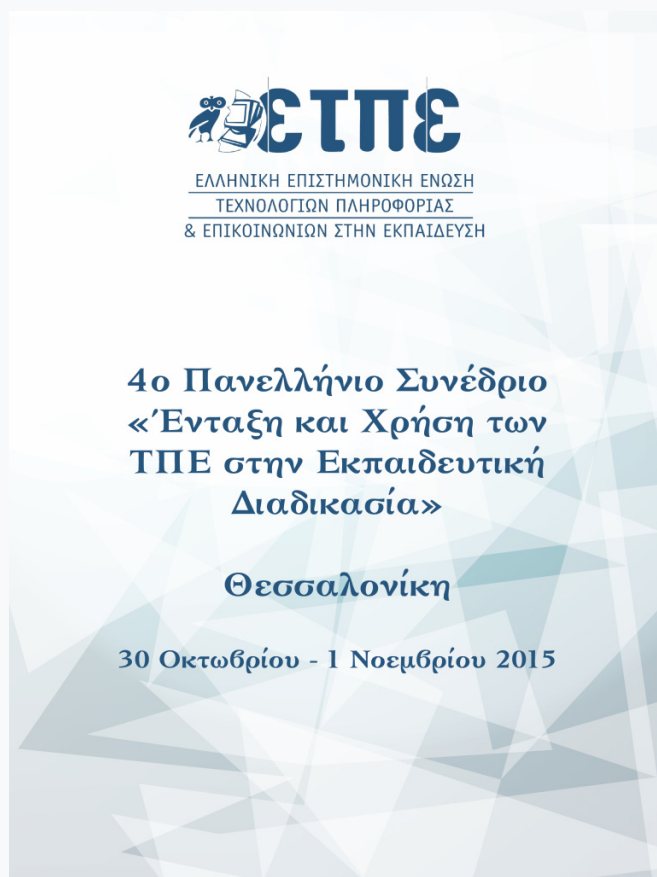


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2015)

4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Μαθαίνω τα Γράμματα παίζοντας στον Υπολογιστή: Μια Πρόταση Διδασκαλίας από το Αρσάκειο Δημοτικό Θεσσαλονίκης

Α. Φωτίου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Φωτίου Α. (2022). Μαθαίνω τα Γράμματα παίζοντας στον Υπολογιστή: Μια Πρόταση Διδασκαλίας από το Αρσάκειο Δημοτικό Θεσσαλονίκης. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 456–469. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4316>

Μαθαίνω τα Γράμματα παίζοντας στον Υπολογιστή: Μια Πρόταση Διδασκαλίας από το Αρσάκειο Δημοτικό Θεσσαλονίκης

Α. Φωτίου

Αρσάκειο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης, fotiuanna@gmail.com

Περίληψη

Οι τεχνολογικές αλλαγές που έλαβαν χώρα στο τέλος του 20ου αιώνα και συνεχίζουν με ταχύτατους ρυθμούς να επιδρούν στην κάθε πτυχή της ζωής μας, δεν άφησαν ανεπηρέαστο τον χώρο της εκπαίδευσης. Ερωτήματα όπως, ποια είναι η συμβολή τους στην ανάπτυξη των παιδιών, τι ορίζουν τα νέα ΔΕΠΠΣ για τη διδασκαλία της γλώσσας με τη χρήση της τεχνολογίας, ποια η ωφελιμότητα των εκπαιδευτικών λογισμικών – παιχνιδιών και πώς αξιοποιούν τα Αρσάκεια Σχολεία τις Τ.Π.Ε, προσπαθούν να απαντηθούν στην παρούσα εισήγηση. Στο τέλος, παρουσιάζεται μια ενδεικτική πρόταση διδασκαλίας για το γράμμα «Σ,σ,ς» στην Α' δημοτικού, που λαμβάνει χώρα στο συγκεκριμένο σχολείο.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ στην εκπαίδευση, Αρσάκεια Σχολεία, γλώσσα Α' Δημοτικού

1. Εισαγωγή

Σήμερα, οι μαθητές/τριες χρησιμοποιούν όλο και περισσότερο στην καθημερινή τους ζωή τις νέες τεχνολογίες. Έρευνες που πραγματοποιήθηκαν (Βαγγελάτος, 2011) έδειξαν ότι παιδιά έως την ηλικία των 15 ετών χρησιμοποιούν Η/Υ, ότι ο υπολογιστής χρησιμοποιείται τουλάχιστον μια φορά την εβδομάδα και πως η συχνότητα χρήσης του μεγαλώνει με την ηλικία. Ακόμη και έρευνες σε άλλες χώρες (Φώσκολος, 2011) παρουσίασαν ότι τα παιδιά ηλικίας 9-17 ετών, ξοδεύουν περίπου 9 ώρες την εβδομάδα σε ψηφιακά κοινωνικά δίκτυα. Στην ίδια έρευνα εντοπίστηκε ότι τα παιδιά δεν είναι απλά «παθητικοί» δέκτες, όπως γίνεται στην τηλεόραση, αλλά αλληλεπιδρούν, και πέρα από την απλή επικοινωνία, πολλά από αυτά συμμετέχουν σε δημιουργικές εργασίες. Τα νέα εργαλεία μάθησης, προσανατολισμένα στο μαθητή, εισάγονται στις τάξεις, προσφέροντας εκπαιδευτικές εμπειρίες που μεταβάλλουν τον μαθητή από απλό δέκτη της γνώσης, σε άτομο με ενεργό συμμετοχή στην εκπαίδευσή του (Καραβελάκη, 2002).

Επομένως, ο Η/Υ μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο για την πραγματοποίηση διαφόρων δραστηριοτήτων και την υποστήριξη της διδασκαλίας των μαθημάτων, όσο και για την εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες και την απόκτηση των σχετικών δεξιοτήτων. Ακόμη και οι πιο παραδοσιακοί παιδαγωγοί αρχίζουν να αποδέχονται το γεγονός ότι η τεχνολογία παρέχει στην εκπαίδευση πρωτόγνωρες δυνατότητες και την ωθεί σε ενδιαφέρουσες αλλαγές.

Η σημασία αξιοποίησής της, σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, καθώς και οι δραστηριότητες που πραγματοποιούνται συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών, ήδη από την προσχολική ηλικία (Καραβελάκη, 2002):

Στη **νοητική**: οι μαθητές εξοικειώνονται με τον Η/Υ, τις νέες τεχνολογίες και τον προγραμματισμό, μαθαίνουν νέες έννοιες και αποκτούν επιπλέον γνώσεις.

Στη **γλωσσική**: οι μαθητές αποκτούν και εξασκούν δεξιότητες που σχετίζονται με την ανάγνωση και τη γραφή.

Στην **κατανόηση μαθηματικών εννοιών**.

Στην **κοινωνικο-συναισθηματική**: οι μαθητές με την ανάληψη ομαδικών εργασιών κοινωνικοποιούνται, προωθώντας τις κοινωνικές συναναστροφές, την ανάπτυξη της αυτονομίας και της αίσθησης απόκτησης δύναμης και ελέγχου.

Στην **ψυχοκινητική** με το να συμβάλλουν στην ανάπτυξη των λεπτών χειρισμών και το συντονισμό των κινήσεων χεριού-ματιού, και τέλος

στην καλλιέργεια της φαντασίας, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας των παιδιών (Μπαμπινιώτης, 2003; Μπελεσιώτης & Γκυρτής, 2003; Μαστρογιάννης, 2010).

2. Τ.Π.Ε και ελληνικά

Τα νέα Προγράμματα Σπουδών (Π.Σ.) δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στην αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών από τους ίδιους τους μαθητές μέσα στην τάξη.

Βάση των ειδικών σκοπών του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών της Ελληνικής Γλώσσας για το δημοτικό σχολείο, οι μαθητές/τριες πρέπει «...να εξοικειωθούν με την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών έτσι ώστε: α) να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του Διαδικτύου και των πολυμέσων και β) να μπορούν να επεξεργάζονται στοιχειωδώς κείμενα σε Η/Υ.»

3. Εκπαιδευτικά λογισμικά – Εκπαιδευτικά παιχνίδια

Για την καλύτερη και αποτελεσματικότερη επίτευξη των σκοπών αυτών δημιουργήθηκαν τα εκπαιδευτικά λογισμικά και παιχνίδια. Ο χαρακτηρισμός ενός λογισμικού ως εκπαιδευτικού λαμβάνει υπόψη του τόσο την παιδαγωγική όσο και την τεχνολογική διάσταση. Εμπεριέχει διδακτικούς στόχους, ολοκληρωμένα σενάρια, αλληγορίες με παιδαγωγική σημασία και κυρίως επιφέρει συγκεκριμένα διδακτικά και μαθησιακά αποτελέσματα (Μικρόπουλος, 2000). Από τεχνική άποψη, εξετάζεται ως προς την ποιότητα του περιβάλλοντος διεπαφής, την εργονομία, το είδος της αλληλεπίδρασης που επιτρέπει με τον χρήστη, τα χρησιμοποιούμενα μέσα (εικόνα, ήχος κλπ) και την αισθητική του.

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά κατηγοριοποιούνται με βάση, τη διδακτική προσέγγιση που ακολουθούν, και τις θεωρίες μάθησης πάνω στις οποίες στηρίζονται, και

διακρίνονται σε τρεις κατηγορίες: (α) περιβάλλοντα καθοδηγούμενης διδασκαλίας (β) περιβάλλοντα μάθησης μέσω ανακάλυψης και διερεύνησης (γ) περιβάλλοντα έκφρασης, οικοδόμησης, αναζήτησης και επικοινωνίας της πληροφορίας.

Ένα εκπαιδευτικό λογισμικό χαρακτηρίζεται ποιοτικό και αναπτυξιακά κατάλληλο όταν (Ντολιοπούλου, 1999):

1. είναι κατάλληλο για την ηλικία, το κοινωνικοπολιτισμικό υπόβαθρο, το επίπεδο και τα ενδιαφέροντα των παιδιών
2. έχει ξεκάθαρους στόχους, πολλές δυνατότητες και δίνει έμφαση στην ενεργητική μάθηση, στον πειραματισμό και την επίλυση προβλημάτων
3. μπορεί να ενσωματώνεται στο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου/σχολείου
4. καλλιεργεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών
5. είναι αισθητικά ευχάριστο (έχουν καθαρό και ευκρινή ήχο, χρώμα, κίνηση, και γραφικά), εύκολο στη χρήση και με βαθμούς δυσκολίας ώστε να καλύπτονται τα διάφορα γνωστικά επίπεδα των παιδιών
6. προκαλεί το ενδιαφέρον των παιδιών και το διατηρεί αμείωτο
7. δίνει στα παιδιά μια αίσθηση ελέγχου (μπορούν εύκολα να ζητήσουν βοήθεια, να διορθώνουν τα λάθη τους)
8. έχει κατάλληλη και αποτελεσματική επανατροφοδότηση
9. δίνει τη δυνατότητα για πολλές «σωστές» απαντήσεις.

Στο δημοτικό, και κυρίως στις μικρότερες τάξεις, χρησιμοποιούνται περισσότερο τα εκπαιδευτικά παιχνίδια. Με τον όρο εκπαιδευτικό εννοούμε την εφαρμογή εκείνη η οποία συνδυάζει τη μάθηση με το παιχνίδι. Είναι ένα περιβάλλον μέσα από το οποίο ο μαθητής θα παίξει και θα αλληλεπιδράσει με τον Η/Υ με στόχο να κερδίσει ένα βραβείο ή να δημιουργήσει κάτι το οποίο θα του προσφέρει μια ηθική ικανοποίηση ενώ ταυτόχρονα θα τον βοηθήσει να αναπτύξει τις γνώσεις και να εμπεδώσει βιωματικά τις έννοιες που διδάσκεται στους διάφορους τομείς (Wikipedia).

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, για να θεωρηθούν ποιοτικά και αναπτυξιακά κατάλληλα για τους μαθητές θα πρέπει σχεδιαστικά να ακολουθούν τις παρακάτω προδιαγραφές (Καραβελάκη, 2003) :

1. Το λογισμικό να ενσωματώνει ερωτήσεις και γνώσεις σε ένα περιβάλλον παιχνιδιού ή να δημιουργεί ένα περιβάλλον όπου η γνώση επιτυγχάνεται με έμμεσο τρόπο.
2. Να δίνει στα παιδιά τον έλεγχο σε ένα διαλογικό περιβάλλον μέσω ενός ανοικτού σχεδιασμού.
3. Να παρέχεται στο παιδί η δυνατότητα να βρεθεί σε ένα «μικρόκοσμο» και να τον εξερευνήσει.
4. Ο χειρισμός της εφαρμογής να είναι εύκολος και να μη χρειάζεται η βοήθεια από κάποιον ειδικό.
5. Να προσφέρει ένα απλοποιημένο μοντέλο του πραγματικού κόσμου.
6. Να παρακινεί σε επίλυση προβλημάτων μέσω δοκιμής και λάθους.
7. Να τοποθετεί το παιδί στο ρόλο ενός ήρωα και να τονίζει τις συνέπειες των

ενεργειών του.
8. Να προσφέρει πολύ καλά γραφικά και ήχο.

Με βάση όλα τα παραπάνω το Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.) και το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (Π.Ι.) με τη συγγραφή των νέων διδακτικών βιβλίων συνδύασε και τη δημιουργία υποστηρικτικού υλικού το οποίο περιλαμβάνει και εκπαιδευτικό λογισμικό για το δημοτικό και για το γυμνάσιο.

Σύμφωνα με τις γενικές προδιαγραφές και τα κριτήρια αξιολόγησης (Υπ.Ε.Π.Θ- Π.Ι., 2003) το εκπαιδευτικό λογισμικό που έχει παραχθεί πρέπει να αποτελεί συμπληρωματικό εκπαιδευτικό υλικό στη μαθησιακή διαδικασία, να εμπλουτίζει, να επικαιροποιεί, να διευκολύνει και να καθιστά περισσότερο ενδιαφέρον το έντυπο εκπαιδευτικό υλικό, να είναι διερευνητικό, διαθεματικό, διαδραστικό και να συνοδεύεται από οδηγό χρήσης, να διασφαλίζει την οριζόντια και την κατακόρυφη διασύνδεση της γνώσης για να είναι συμβατό με τα λογισμικά των άλλων μαθημάτων. Η επιτυχής ένταξη αυτών των λογισμικών θα εξαρτηθεί από τις μεθόδους ενσωμάτωσης τους στη διδακτική πρακτική, έτσι ώστε να υπάρχουν θετικές επιπτώσεις στη μάθηση των μαθητών/τριών.

Τα ψηφιακά εργαλεία, επιτρέπουν στους μαθητές να πειραματιστούν, να κάνουν εικασίες, να ανακαλύψουν έννοιες και ιδιότητες και συχνά να εντοπίσουν βασικές ιδέες που θα τους οδηγήσουν στην τεκμηρίωση των εικασιών τους (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003).

4. Αρσάκειο και πλατφόρμα

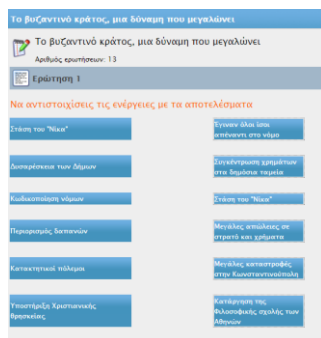
Τα Αρσάκεια Τοσίτσεια Σχολεία, πιστά στην μακροχρόνια (από το 1836) πολιτική της Φιλεκπαιδευτικής Εταιρείας για παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης, εφαρμόζουν καινοτόμες δράσεις προσέγγισης και εκμάθησης των γνωστικών αντικειμένων. Ακολουθώντας τις αλλαγές του Υπουργείου Παιδείας για το «νέο - ψηφιακό σχολείο», ξεκίνησαν από το 2010, τον «ψηφιακό εκσυγχρονισμό» τους. Γι' αυτό τον σκοπό έχει δημιουργηθεί ηλεκτρονικός ιστότοπος, το e-arsakeio. Πρόκειται για το ψηφιακό σχολείο των Αρσακείων σχολείων. Αποτελεί μια σημαντική καινοτομία, που αξιοποιεί τις δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογία στην εκπαίδευση.



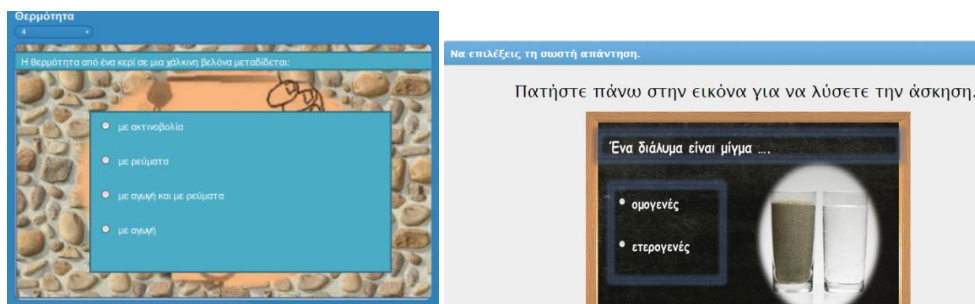
Εικόνα 1: Αρχική σελίδα του e-arsakeio

Το e-arsakeio χρησιμοποιεί την πλατφόρμα efront. Είναι μια ευέλικτη πλατφόρμα τηλεεκπαίδευσης, σχεδιασμένη να επιτρέπει τη δημιουργία δικτυακών κοινοτήτων μάθησης. Χρησιμοποιεί μια φιλική διεπαφή χρήστη, στηριγμένη σε εικονίδια. Προσφέρει πλήθος από χαρακτηριστικά, (εργαλεία για τη δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων, αξιολογήσεων, κ.λ.π.), καθώς και ένα ευέλικτο εσωτερικό σύστημα επικοινωνίας (φόρουμ, συνομιλία, ημερολόγιο, γλωσσάρι).

Το e-arsakeio φιλοξενεί πλούσιο και αξιόλογο πρωτογενές υλικό και στις τρεις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Περιλαμβάνει παρουσιάσεις, διαδραστικές ασκήσεις διαφόρων τύπων (σωστό-λάθος, πολλαπλών επιλογών μιας ή περισσότερων σωστών απαντήσεων, αντιστοίχισης, συμπλήρωσης κενών), πολυμεσικές εφαρμογές, συμπληρωματικό ψηφιακό διδακτικό υλικό διαφόρων τύπων (word, pdf, ήχου), ολοκληρωμένα μαθήματα - με ανάπτυξη υποενοτήτων με προτεινόμενους υπερσυνδέσμους που οδηγούν σε ασφαλείς ιστοτόπους, σε πηγές (γραπτές, οπτικές και ακουστικές) κ.λ.π. Είναι διαθέσιμο στους μαθητές οποιαδήποτε στιγμή θέλουν να το χρησιμοποιήσουν, τόσο στο σπίτι όσο και στο σχολείο.



Εικόνα 2: Άσκηση



Εικόνα 3: Ασκήσεις Επιλογής

Πέρα από το υλικό του μαθητή, φιλοξενεί και υποστηρικτικό υλικό για τους εκπαιδευτικούς. Είναι εφοδιασμένο με υλικό και οδηγίες αναγκαίες πρακτικές εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στη διδακτική διαδικασία μέσω της πλατφόρμας.

Όσον αφορά στο δημοτικό, από το 2010 έως σήμερα η ηλεκτρονική πλατφόρμα συνεχώς εμπλουτίζεται. Ξεκίνησε με την ανάρτηση υλικού σε ψηφιακή μορφή (τα φυλλάδια εργασιών αναρτήθηκαν με τη μορφή word και pdf, όπως και τα τεύχη ελληνικών και μαθηματικών της Φιλεκπαιδευτικής Εταιρείας) και με την εισαγωγή υπερσυνδέσεων για την πρόσβαση στην ηλεκτρονική μορφή των σχολικών εγχειριδίων. Ως βοήθεια προς τον δάσκαλο υπήρχε οργάνωση και προγραμματισμός της υλης των μαθημάτων, τα αναλυτικά προγράμματα καθώς και τα βιβλία του δασκάλου. Στην πορεία, με τη βοήθεια άλλων δύο ψηφιακών εργαλείων, του Articulate studio και του Geogebra, αυξήθηκε το υλικό που αναρτήθηκε στην πλατφόρμα, καθώς πολλές από τις ασκήσεις, που μέχρι τότε ήταν αναρτημένες με μορφή pdf ή συμβατικά, πλέον έγιναν διαδραστικές. Οι μαθητές μπορούν να λύνουν τις ασκήσεις, να παίρνουν άμεση ανατροφοδότηση, να επανέρχονται σε αυτές είτε με ίδιες ερωτήσεις είτε με καινούριες, να βλέπουν άμεσα τις πηγές στις οποίες αναφέρεται το μάθημα, να πειραματίζονται με ειδικά κατασκευασμένα μοντέλα, κ.λ.π.

Όσον αφορά στα δύο ψηφιακά εργαλεία:

- Το Articulate studio είναι ένα σύνολο εφαρμογών που βοηθά στην ανάπτυξη παρουσιάσεων και αξιολογήσεων. Εξασφαλίζει (α) υψηλή αλληλεπίδραση του χρήστη με το μέσο, (β) ελεγχόμενη διαδραστικότητα στις αξιολογήσεις και (γ) δυνατότητα εισαγωγής πολυμέσων στο παραγόμενο υλικό. Βέβαια το σημαντικό είναι ότι το παραγόμενο υλικό του articulate studio είναι πολύ προσιτό με το περιβάλλον της ηλεκτρονικής μας πλατφόρμας, καθώς μπορούμε να ενσωματώσουμε στην πλατφόρμα παρουσιάσεις με το power point, να αναπτύξουμε νέες παρουσιάσεις και μοντέλα και να δημιουργήσουμε ασκήσεις Ελληνικών και Μαθηματικών για τις μικρότερες τάξεις.



Εικόνα 4: Ασκήσεις articulate

- Το Geogebra συνδιάζει τα χαρακτηριστικά των λογισμικών δυναμικής γεωμετρίας και των ποργραμμάτων γραφικών παραστάσεων. Σημαντικό του πλεονέκτημα είναι ότι παρέχει τη δυνατότητα δημιουργίας φύλλου εργασίας σε μορφή ιστοσελίδας.

Η σωστή χρήση του e-arsakeio διευκολύνθηκε :

- από την επιμόρφωση που έγινε σε εκπαιδευτικούς πάνω στη χρήση των ψηφιακών εργαλείων,
- από τη δημιουργία ομάδων εργασίας με διαφορετικές αρμοδιότητες η κάθε μια για την παραγωγή διαφορετικού κατά τάξη και μάθημα υλικού,
- η συνεχής επικοινωνία και ανατροφοδότηση των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών.

Η γνώση της χρήσης αυτών των εργαλείων μας βοηθά, εμάς τους εκπαιδευτικούς στο να δημιουργήσουμε πρόσθετο υλικό (ασκήσεις, θεωρία) ανάλογα με τις ανάγκες ή τις αδυναμίες του τμήματός μας. Μέσα από την εμπειρία μας διαπιστώσαμε ότι μπορούμε να αξιολογήσουμε και να επαναπροσδιορίσουμε τους διδακτικούς στόχους σε κάθε γνωστικό αντικείμενο.

Μπορούμε εκ των προτέρων να δούμε συνολικά την ύλη των ασκήσεων που έχουμε στη διάθεσή μας και να κάνουμε τις επιλογές μας ανάλογα με την τάξη μας και τον χρόνο που διαθέτουμε. Άλλοτε προβάλλουμε τις ασκήσεις μέσα στην τάξη και τις λύνουμε με τους μαθητές, άλλοτε τις αναθέτουμε ως εργασίες στο σπίτι. Όμως και οι ίδιοι οι μαθητές/τριες έχουν μια τράπεζα ασκήσεων από την οποία μπορούν να επιλέξουν όσες και όποιες εργασίες θέλουν για να ασχοληθούν και στο σπίτι μόνοι τους.

Πολύ χρηστικό εργαλείο για τον δάσκαλο και τον μαθητή αποτελούν οι παρουσιάσεις θεμάτων της θεωρίας, με τη βοήθεια κινούμενης εικόνας. Έτσι ο μαθητής μπορεί να δει και να επαναλάβει στο σπίτι του όποια δύσκολα σημεία του μαθήματος τον δυσκόλεψαν.

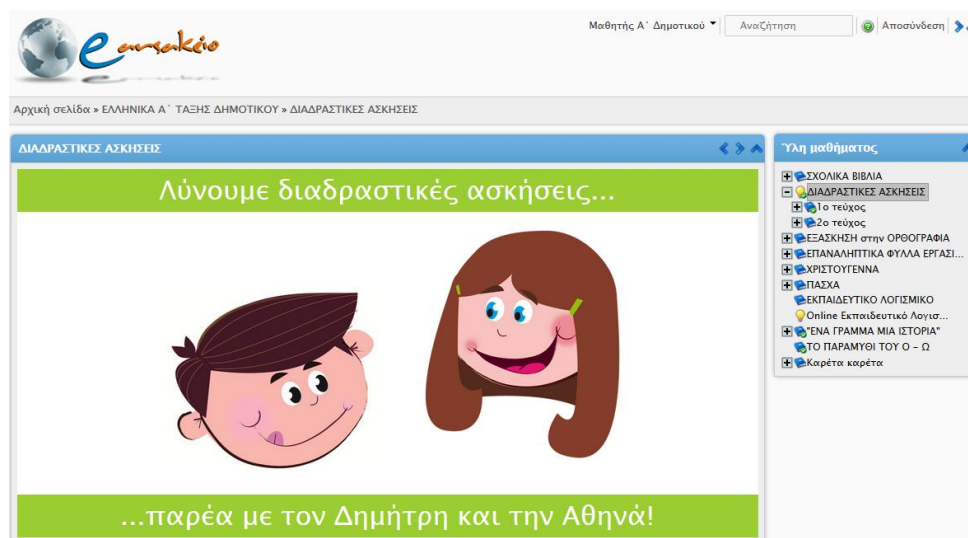
Οι διαδραστικές ασκήσεις αποτελούν πολύτιμο αρωγό στην κατανόηση του μαθήματος, καθώς «τραβούν» το ενδιαφέρον και την προσοχή των μαθητών/τριών με την παιγνιώδη (για τις μικρότερες τάξεις) και όχι μόνο μορφή τους και με την άμεση αξιολόγηση που παρέχουν.

Μέχρι πριν 3 -4 χρόνια, η χρήση του ηλεκτρονικού ιστοτόπου γινόταν από τις δυο μεγαλύτερες τάξεις, την Ε' και την Στ'. Τα τελευταία 2 χρόνια, η χρήση της

επεκτάθηκε σε όλες τις τάξεις του δημοτικού, καθώς εφαρμόστηκε μια μοναδική για τα ελληνικά εκπαιδευτικά δεδομένα καινοτομία «Η τσάντα στο σχολείο». Σύμφωνα με το πρόγραμμα αυτό, η λειτουργία του Σχολείου διευρύνθηκε, ενώ οι «κατ' οίκον εργασίες» ενσωματώθηκαν στη διδασκαλία, η δομή της οποίας αλλάζει. Όλη η διδακτική διαδικασία λαμβάνει χώρα στο σχολείο. Οι μαθητές φέρνουν την τσάντα τους στο σχολείο τη Δευτέρα και την παίρνουν πίσω την Παρασκευή. Οι όποιες εργασίες για το σπίτι, που ανατίθενται στους μαθητές, είναι προαιρετικές και όχι υποχρεωτικές, και προέρχονται από το εκπαιδευτικό υλικό που έχει αναρτηθεί στην πλατφόρμα. Ακόμη, κατά τη διδακτική διαδικασία, οι δάσκαλοι μέσα στην τάξη, αξιοποιούν τις δυνατότητες που τους προσφέρει ο ιστότοπος κατά τη διδακτική διαδικασία.

5. Α' δημοτικού και πλατφόρμα

Όσον αφορά στο μάθημα των ελληνικών, το υλικό που υπάρχει στο e-arsakeio καλύπτει την ύλη όλων των τάξεων της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης. Στην Α' δημοτικού, έχοντας υπ' όψιν μας τον σκοπό και τους στόχους του μαθήματος, δημιουργήσαμε ανάλογες ασκήσεις. Δυστυχώς, τις περισσότερες φορές, η χρήση του ιστοτόπου σε πραγματικό χρόνο είναι αρκετά δύσκολη (προσαρμογή μαθητών στη νέα σχολική πραγματικότητα, δυσκολία στη χρήση του Η/Υ).



Εικόνα 5: Αρχική σελίδα στο e-arsakeio στα ελληνικά Α' τάξης

Ωστόσο, στο μονόωρο μάθημα των ΤΠΕ οι μαθητές/τριες με την καθοδήγηση της δασκάλας και του δασκάλου πληροφορικής, «μπαίνουν» στην ηλεκτρονική πλατφόρμα, προσπαθώντας να λύσουν ασκήσεις, ενώ παράλληλα εφαρμόζουν το λογισμικό του Υπουργείου, καθώς και διάφορα άλλα εκπαιδευτικά παιχνίδια και δραστηριότητες.

Στην εφαρμογή του προγράμματος «Η τσάντα στο σχολείο», σε όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου, η ηλεκτρονική πλατφόρμα αποτέλεσε σημαντικό αρωγό προς σ' αυτήν την προσπάθεια, καθώς οι μαθητές που επιθυμούν στο σπίτι να δουλέψουν επιπλέον, να παίξουν με τα γράμματα και τις λέξεις, το κάνουν προαιρετικά μέσα από την πλατφόρμα, με προτεινόμενες κάθε φορά ασκήσεις και όχι επιβαλλόμενες.

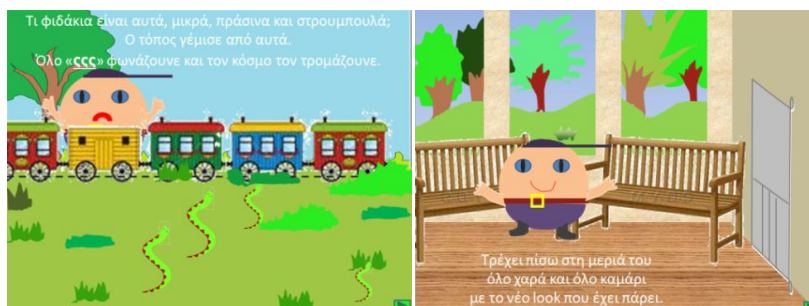
6. Μια ενδεικτική πρόταση διδασκαλίας

Για τη διδασκαλία των γράμματος Σ,σ,ς, δημιουργήθηκε με τη βοήθεια του προγράμματος Power point, ένα ηλεκτρονικό παραμύθι «Το φοβητσιάρικο «ο» που έγινε το «σ» το τρομερό».



Εικόνα 6: Το παραμύθι το «σ»

Μέσα από τις περιπέτειες του μικρού «ο» οι μαθητές/τριες βλέπουν ότι στην αρχή εμφανίζεται το Σ, ακολουθεί το μικρό σ ενώ στο τέλος έχουμε πάντα το τελικό ς. Μέσα από τις εικόνες, τους ήχους, την παιδική αφήγηση, οι μαθητές/τριες αβίαστα μαθαίνουν το γράμμα, τον ήχο του, το πότε συναντάμε την κάθε μορφή του γράμματος (στην αρχή πρότασης το κεφαλαίο και στα ονόματα, στη μέση των λέξεων

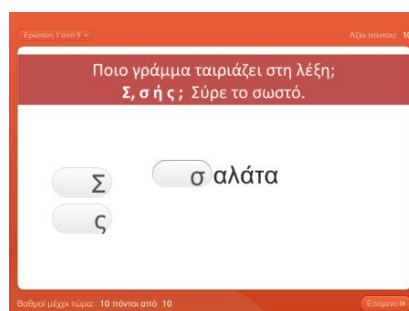




Εικόνα 7

ή στην αρχή τους όταν δεν πρόκειται για κύριο όνομα το μικρό σ και το τελικό ς πάντα το συναντάμε στο τέλος).

Ακολουθεί η επίλυση της άσκησης που υπάρχει αναρτημένη στην πλατφόρμα του σχολείου μας, στην οποία καλούνται οι μαθητές να «σύρουν» το σωστό τύπο του γράμματος στην εκάστοτε λέξη που τους εμφανίζεται.



Εικόνα 8: Άσκηση articulate

Οι μαθητές/τριες έχοντας εμπεδώσει τους 3 τύπους του γράμματος, καθώς τους επεξεργάστηκαν και μέσα από τις λέξεις της διαδραστικής άσκησης, επεξεργάζονται τα *σχολικά εγχειρίδια* μέσα από τα οποία διδάσκεται το συγκεκριμένο γράμμα (επεξεργασία – ανάλυση εικόνας, ανάγνωση κειμένου, εντοπισμός του νέου γράμματος από αντικείμενα της εικόνας αλλά και από τις λέξεις του κειμένου, γραφή του γράμματος και ανάλυση λέξεως «σαλάτα» στο Τετράδιο εργασιών). Γνωρίζουμε καλύτερα το γράμμα Σ, σ, ς μέσα από ασκήσεις που λαμβάνουν χώρα στο *τετράδιο ελληνικών* καθώς και στα φυλλάδια επεξεργασίας του μαθήματος, ενώ στο μάθημα των Τ.Π.Ε δουλεύουμε το *λογισμικό του Π.Ι. (Η μαγική γραμμούλα)*, το «Ταξίδι στη χώρα των Γραμμάτων» καθώς και άλλες *εκπαιδευτικές διαδραστικές σελίδες* του διαδικτύου π.χ. jele.gr



Εικόνα 9: σελίδες στο διαδίκτυο – λογισμικό παιχνίδι

7. Συμπεράσματα

Σύμφωνα με απόψεις μαθητών/τριών (Αρσάκεια Τσιτίσια Σχολεία, 2012) ο διαδικτυακός κόμβος e-arsakeio.gr, τους βοηθάει να προετοιμάζονται καλύτερα, να κατανοούν και να εμβαθύνουν περισσότερο σε καινούρια γνωστικά αντικείμενα. Επίσης, τους έχει δοθεί κίνητρο για επιπλέον εξάσκηση στο σπίτι, δεδομένης της ελκυστικής παρουσίας των εκπαιδευτικών πηγών και έχουν άμεση πρόσβαση σε όλα τα σχολικά εγχειρίδια σε ψηφιακή μορφή, κάτι που δεν επιβαρύνει τη σχολική τους τσάντα.

Οι μαθητές/τριες των μεγαλύτερων τάξεων του δημοτικού, που είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου, είδαν τη χρήση της πλατφόρμας ως φυσική απόρροια της νέας πραγματικότητας στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Όμως και οι μαθητές/τριες των μικρότερων τάξεων δηλώνουν ενθουσιασμένοι με τη δυνατότητα που έχουν να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο. Η παιγνιώδης μορφή των ασκήσεων και η άμεση αξιολόγησή τους, κάνει πιο ελκυστικό το μάθημα με αποτέλεσμα τα παιδιά να αναζητούν συνεχώς ευκαιρίες για να «μπουν» στην πλατφόρμα και να λύσουν τις ασκήσεις.

Από τους γονείς λαμβάνουμε τον ίδιο ενθουσιασμό, καθώς διαπιστώνουν ότι οι μαθητές, μέσα από αυτήν τη διαδικασία, αναπτύσσουν κουλτούρα πλοήγησης στο διαδίκτυο.

Από έρευνα που πραγματοποιήθηκε το 2013-2014 (Κωνσταντινίδου, 2014) για την εφαρμογή του προγράμματος «Τσάντα στο σχολείο», στους μαθητές/τριες και στους γονείς του σχολείου μας, προέκυψε ότι στα παιδιά τους αρέσει να εργάζονται στην πλατφόρμα. Υλοποιούν πάντα τις ασκήσεις που τους προτείνονται, έστω και εάν αυτές δεν είναι υποχρεωτικές, χωρίς μάλιστα να κουράζονται. Στο σύνολό τους τις βρίσκουν εύκολες και το βασικότερο, τις κάνουν μόνοι τους, με δική τους πρωτοβουλία χωρίς ιδιαίτερη παρότρυνση από τον γονέα.

Τα παιδιά, με την ενασχόλησή τους με την πλατφόρμα, μαθαίνουν με τρόπο ευχάριστο μέσα από ομαδοσυνεργατικές διαδικασίες. Η κατανόηση και η εμπέδωση της διδακτέας ύλης ολοκληρώνονται στο σχολείο.

Είναι γεγονός ότι η διδακτική διαδικασία έχει αλλάξει. Η χρήση των νέων τεχνολογιών έχει βοηθήσει στην εξοικονόμηση χρόνου, ώστε στη διάρκεια της διδακτικής ώρας να γίνονται περισσότερα. Έχει βοηθήσει να εργάζονται οι μαθητές πιο προσεχτικά και συγκεντρωμένα, ανακαλυπτικά και δημιουργικά, παίρνοντας πρωτοβουλίες.

Έχουν γίνει σημαντικά βήματα για τη μετάβαση στο Νέο Σχολείο. Είναι όμως επίσης βέβαιο ότι μπορούν και πρέπει να γίνουν πολλά ακόμη παρόμοια βήματα ώστε να φτάσουμε σε ένα άρτιο μοντέλο αξιοποίησης των Τ.Π.Ε. Η μέχρι τώρα όμως, ανταπόκριση τόσο των εκπαιδευτικών, όσο και ο ενθουσιασμός με τον οποίον υποδέχονται μαθητές, εκπαιδευτικοί και γονείς το υλικό που συνεχώς αναρτάται αποτελούν το καλύτερο πειστήριο για την επιτυχή συνέχιση του όλου εγχειρήματος.

Βιβλιογραφία

Αρσάκεια Τοσίτσια Σχολεία. (2012). Περιοδική ενημερωτική έκδοση "*Επικοινωνία*", τ. 53.

Βαγγελάτος, Α., Φώσκολος, Φ. & Κομνηνός, Θ. (2011). Εισαγωγή ΤΠΕ στα σχολεία: ο παράγοντας εκπαιδευτικός. Πρακτικά 2^{ου} Πανελλήνιου Συνεδρίου: *Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία*, Πάτρα.

Καραβελάκη, Μ. & Κέφη, Ε. (2004). *Μαθαίνουμε...παίζοντας με Η/Υ: σχεδιαστικές αρχές και τρόποι αξιοποίησης εκπαιδευτικού λογισμικού στη βασική εκπαίδευση στο www.intellearn.eu/intelrn/articles/ar9.pdf* (ημερομηνία προσπέλασης 20-12-2013)

Καραβελάκη, Μ. & Κέφη, Ε. (2006). *Η αξιοποίηση εκπαιδευτικού λογισμικού στην ευέλικτη ζώνη του νηπιαγωγείου και του δημοτικού στο <http://www.intellearn.eu/intelrn/articles/ar10.pdf>* (ημερομηνία προσπέλασης 20-12-2013)

Καρατράντου, Α. & Παναγιωτακόπουλος, Χ. (2013). Αλληλεπιδράσεις των ΤΠΕ, της εκπαιδευτικής αποτελεσματικότητας και των θεωριών οικοδόμησης της γνώσης: μια μελέτη περίπτωσης. Πρακτικά εργασιών 3^{ου} Πανελλήνιου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013.

Κωνσταντινίδου, Θ. (2014α). «Τσάντα στο σχολείο»: από τη θεωρία στην πράξη. Η περίπτωση του Αρσακείου Δημοτικού Σχολείου Θεσσαλονίκης. Πρακτικά εργασιών 1^{ου} Πανελλήνιου συνεδρίου: «*Αναστοχασμοί για την παιδική ηλικία*» του Τμήματος Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης τους ΑΠΘ.

- Κωνσταντινίδου, Θ. (2014β). Αρσάκειο Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης: μια καινοτόμος παρέμβαση στις κατ' οίκον εργασίες. Πρακτικά εργασιών: 9ο Πανελλήνιο Συνέδριο της Εκπαιδευτικής Εταιρείας Ελλάδος με θέμα: "Ελληνική Παιδαγωγική και Εκπαιδευτική Έρευνα".
- Μαστρογιάννης, Α. & Τρύπα, Α. (2010). ΤΠΕ και Μαθηματικά: ωφελιμότητα, περιττότητα ή ουτοπία; Πρακτικά του Ελληνικού Ινστιτούτου Εφαρμοσμένης Παιδαγωγικής και Εκπαίδευσης, 5^ο Πανελλήνιο Συνέδριο με θέμα «Μαθαίνω πώς να μαθαίνω», 7-9 Μαΐου 2010.
- Μάτος, Α. & Χρονάκη, Α., (2011). Διδασκαλία μαθηματικών και φιλολογικών με Τ.Π.Ε.: οι κουλτούρες των «παλαιών» αντικειμένων μπροστά στο δέος των «νέων τεχνολογιών». 2^ο Πανελλήνιο Συνέδριο Πάτρας
- Μικρόπουλος, Γ. (2000). Εκπαιδευτικό λογισμικό. Αθήνα: Κλειδάριθμος
- Μπαβελής, Α. (2002). Οι νέες τεχνολογίες στην εκπαίδευση: προβλήματα και προοπτικές στο telephos.eos.gr/ekpa/mpabelis2.doc (3-1-2014)
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2003). Νέες τεχνολογίες και ποιοτική εκπαίδευση στο netschoolbook.gr/babiniot.html.
- Μπελεσιώτης, Β. & Γκυρτής, Κ. (2003). Η εισαγωγή του υπολογιστή στο Δημοτικό. Στοιχεία και συμπεράσματα από ένα πειραματικό πρόγραμμα εκπαίδευσης. 2^ο Συνέδριο Σύρου: ΤΠΕ στην εκπαίδευση.
- Ντολιοπούλου, Ε. (1999). Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. (2003). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών, Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, ΦΕΚ 303Β/13-3-2003. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Ράπτης, Α. & Ράπτης, Α. (2000). Εκπαιδευτική πολιτική και εισαγωγή των Νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση. 2^ο συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή
- ΥΠ.Ε.Π.Θ. (2006). Ελληνικά Α' Δημοτικού. Βιβλίο για το δάσκαλο. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Υπ.ΕΠΘ-ΠΙ. (2003). Συμπληρωματικές προδιαγραφές εκπαιδευτικού υλικού για το Δημοτικό και το Νηπιαγωγείο. παράρτημα, τόμος Γ', τεύχος α, Αθήνα.

Δικτυογραφία

- <http://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php>, Σχεδίαση εκπαιδευτικού λογισμικού, (ημερομηνία προσπέλαση 2-1-2014)
- en.wikipedia.org/wiki/Educational_software (ημερομηνία προσπέλασης 3-1-2014)
- www.netschoolbook.gr/edsoft0.html. (ημερομηνία προσπέλαση 3-1-2014)