

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

Τόμ. 1 (2015)

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



**Πρακτική Εφαρμογή της Εκπαιδευτικής Δράσης  
Teachers4Europe με την Αξιοποίηση Ψηφιακών  
Εργαλείων**

*Α. Χειλάκη, Μ. Καψάλη, Χ. Κολίτσα*

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Χειλάκη Α., Καψάλη Μ., & Κολίτσα Χ. (2022). Πρακτική Εφαρμογή της Εκπαιδευτικής Δράσης Teachers4Europe με την Αξιοποίηση Ψηφιακών Εργαλείων. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 647-655. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4318>

# Πρακτική Εφαρμογή της Εκπαιδευτικής Δράσης Teachers4Europe με την Αξιοποίηση Ψηφιακών Εργαλείων

Α. Χειλάκη<sup>1</sup>, Μ. Καψάλη<sup>2</sup>, Χ. Κολίτσα<sup>3</sup>

<sup>1</sup> 2ο Πρότυπο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Ιωαννίνων, xilakiag@gmail.com

<sup>2</sup> Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, ritakapsali@gmail.com

<sup>3</sup> hrkolits@uth.gr

## Περίληψη

Η παρούσα παιδαγωγική δραστηριότητα εκπονήθηκε στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής δράσης Teachers4Europe κατά το σχολικό έτος 2014-15 και είχε ως τίτλο «Τα κάστρα, τα μνημεία και τα τοπία της Ευρώπης ζωντανεύουν μέσα από τον θαυμαστό κόσμο διάσημων παραμυθιών». Το θεματικό περιεχόμενο της δράσης ενισχύθηκε από ψηφιακά εργαλεία, με στόχο τη γνωριμία των μαθητών με μέρη της Ευρώπης, σημαντικά τοπία και μνημεία του Ευρωπαϊκού πολιτισμού. Ο σχεδιασμός και η οργάνωση των δραστηριοτήτων στηρίχτηκε στις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης, της κριτικής και της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας.

**Λέξεις κλειδιά:** εκπαιδευτική δράση, ψηφιακά εργαλεία, επιπρόσθετη παιδαγωγική αξία

## 1. Εισαγωγή

Τις τελευταίες δεκαετίες και σύμφωνα με το ΑΠΣ και ΔΕΠΠΣ έχουν επαναπροσδιοριστεί οι διδακτικές προσεγγίσεις και τα μαθησιακά εργαλεία που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική πράξη. Συγκεκριμένα, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό, την οργανωμένη και δομημένη διαδικασία μέσω ποικίλων διδακτικών μεθόδων και πρακτικών (Gange, et al., 1992) που αποβλέπουν με έμμεσο και άμεσο τρόπο στην ενίσχυση της μαθησιακής διαδικασίας. Η εισαγωγή και η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) αποτελεί μια από τις σημαντικότερες αλλαγές στην σύγχρονη εκπαιδευτική πραγματικότητα. Συγκεκριμένα, οι ΤΠΕ δεν περιορίζονται στον πληροφορικό αλφαριθμητισμό, αλλά προσφέρουν εργαλεία τα οποία διαθέτουν έντονη δυναμική και αποτελούν εφαρμογές υποστήριξης, ενίσχυσης και εμπλουτισμού της διδασκαλίας και της μάθησης (Τζιμογιάννης, 2001), μέσα από διάφορων τύπων αναπαραστάσεις του μαθησιακού περιεχομένου. Η προσεκτική και μελετημένη χρήση της τεχνολογίας στη διδασκαλία μπορεί να ενισχύσει θετικά τη μάθηση και να αυξήσει την ικανότητα κατανόησης του μαθητή. Συμβάλλει επίσης στην επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων που έχουν τεθεί (Pitler, et. al. 2007). Ειδικότερα, η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων παρέχει δυνατότητες για να παραχθούν καινοτόμα δεδομένα περιεχομένου και δραστηριοτήτων (Σχορετσανίτου & Βεκύρη, 2010).

Η καινούρια πραγματικότητα στη διδασκαλία αποτυπώνεται στην εισχώρηση διάφορων όρων στη σύγχρονη βιβλιογραφία, όπως πολυγραμματισμός (multiliteracy), πολυτροπικότητα (multimodality), σχέδιο/σχεδιασμός (design), κ.α.. Οι όροι αυτοί αντικατοπτρίζουν τους νέους προσανατολισμούς της διδακτικής πρακτικής, που αφορούν την χρήση των ΤΠΕ ως μέσο πρακτικού γραμματισμού (Κόμης & Ντίνας, 2011). Ο υπολογιστής άλλωστε αποτελεί ένα ισχυρό εργαλείο στη συλλογή, επεξεργασία και παρουσίαση της πληροφορίας, καθώς και στην ανάπτυξη νέων μορφών επικοινωνίας. Η εκπαιδευτική χρήση των ΤΠΕ δημιουργεί ένα νέο περιβάλλον μάθησης και διαφοροποιεί το ρόλο τόσο του εκπαιδευτικού, όσο και του μαθητή. Πιο συγκεκριμένα, ο μαθητής συμμετέχει ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον, ενώ ο εκπαιδευτικός αποκτά διαμεσολαβητικό και καθοδηγητικό ρόλο σε μια διαδικασία βιωματικής προσέγγισης της γνώσης.

Με εφελτήριο τα οφέλη που προκύπτουν από την αξιοποίηση των ψηφιακών εργαλείων στη μαθησιακή διαδικασία, η παρούσα εκπαιδευτική δράση έχει ως στόχο οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν τις ΤΠΕ για να γνωρίσουν σημαντικά κάστρα, μνημεία και τοπία της Ευρώπης που έχουν συναντήσει σε διάσημα παραμύθια. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές κλήθηκαν να εμπλακούν σε διαθεματικές, βιωματικές και ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες ώστε να έρθουν σε επαφή με τον ευρωπαϊκό πολιτισμό, την ευρωπαϊκή ιστορία και τη γεωμορφολογία της Ευρώπης αξιοποιώντας τις ποικίλες δυνατότητες αναπαράστασης που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα.

## **2. Αναλυτική παρουσίαση της εκπαιδευτικής δράσης**

Η εκπαιδευτική πρακτική σχεδιάστηκε και οργανώθηκε γύρω από μία οικεία θεματική ενότητα για τα παιδιά, τα διάσημα παραμύθια. Δύναται να αξιοποιηθεί και να εφαρμοστεί σε μαθητές όλων των τάξεων του Δημοτικού, αρκεί οι εκπαιδευτικοί να προσαρμόσουν τις δραστηριότητες στο γνωστικό και συναισθηματικό επίπεδο των μαθητών τους.

### **2.1 Βασικός σκοπός και επιμέρους στόχοι της δράσης**

Ο σκοπός της δράσης είναι η διαμόρφωση στάσεων και αξιών, η καλλιέργεια της ευρωπαϊκής συνείδησης, της ευαισθησίας, της συνεργασίας, η ανάπτυξη της φαντασίας, η αισθητική καλαισθησία και η ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης.

Οι διδακτικοί στόχοι επιμερίζονται στους τρεις παρακάτω βασικούς άξονες.

- **Ως προς τους γνωστικούς στόχους:** Οι μαθητές 1. να γνωρίσουν κάστρα, μνημεία και τοπία της Ευρώπης. 2. να αναλύσουν γνωστά παραμύθια και πώς μέσα από αυτά αποδίδεται ο ευρωπαϊκός κόσμος. 3. να αποκτήσουν ιστορικές, γεωγραφικές και πολιτισμικές γνώσεις 4. να εξοικειωθούν με μορφές τέχνης όπως ο είναι ο κινηματογράφος, στον οποίο αποτυπώνονται διάσημα παραμύθια.

- **Ως προς τη διαδικασία μάθησης:** Οι μαθητές να οικειοποιηθούν δεξιότητες 1. επικοινωνίας (ομιλία, ακρόαση, επιχειρηματολογία, διάλογος κ.λπ.), 2. συνεργασίας με άλλους μαθητές σε ομαδικές εργασίες, 3. κριτικής επεξεργασίας πληροφοριών, 4. αξιών και παραδοχών, 5. δημιουργικής σκέψης, 6. κριτικής ικανότητας, 7. όξυνσης της φαντασίας.
- **Ως προς το γνωστικό αντικείμενο σε σχέση με τις ΤΠΕ.** Οι ΤΠΕ θα μετατραπούν από τεχνολογικά εργαλεία σε γνωστικά. Κατά συνέπεια, μέσω της πρακτικής επιδιώκεται οι μαθητές να παρακολουθούν και να συμμετέχουν όπου μπορούν: 1. στη σύνθεση κειμένων, εννοιολογικών χαρτών και παρουσιάσεων. 2. να εξοικειωθούν με βασικές λειτουργίες τροποποίησης-μορφοποίησης έτοιμων εικόνων, 3. να προβληματιστούν για την αισθητική ενός εγγράφου, μιας παρουσίασης ή ενός σχεδίου, 4. να εντοπίσουν πληροφορίες χρησιμοποιώντας ποικιλία πηγών: Διαδικτυακών (π.χ. εγκυκλοπαίδειες), Ψηφιακών Λεξικών, Βάσεων δεδομένων, 5. να συνειδητοποιούν ότι οι οπτικοποιήσεις (εννοιολογικοί χάρτες κ.λπ.) και τα άλλα εργαλεία που μας προσφέρουν οι ΤΠΕ μάς επιτρέπουν να εξερευνούμε πτυχές για ένα θέμα που μας προβληματίζει ή θέλουμε να αντλήσουμε πληροφορίες για αυτό, 6. να εξοικειωθούν με τη χρήση εφαρμογών πλοήγησης στο Διαδίκτυο, 7. να εξοικειωθούν με διάφορα λογισμικά δημιουργίας π.χ. pizar, padlet, hotpotatoes, inspiration.

## 2.2. Προτεινόμενη πορεία διδασκαλίας - δραστηριότητες

1<sup>ο</sup> δίωρο: Ο εκπαιδευτικός, προκειμένου να εισάγει τα παιδιά στο θέμα, έχει δημιουργήσει το αρχικό παιδαγωγικό ψηφιακό υλικό, σύμφωνα με το οποίο υπάρχει ο πολιτικός χάρτης της Ευρώπης πλαισιωμένος με παιδιά από διάφορες ευρωπαϊκές χώρες που συστήνονται, όπως φαίνεται στην εικόνα 1. Οι μαθητές καλούνται να αναζητήσουν τη χώρα προέλευσης του κάθε παιδιού, να την εντοπίσουν στον χάρτη και να την αντιστοιχίσουν.

Στη συνέχεια η δραστηριότητα συνεχίζεται εκτός τάξης. Ο εκπαιδευτικός σχεδιάζει με κιμωλία στον προαύλιο χώρο του σχολείου έναν χάρτη της Ευρώπης. Οι μαθητές χωρίζονται σε δυάδες αντιπροσωπεύοντας η καθεμία μία χώρα της Ευρώπης. Εν συνεχεία καλούνται να λάβουν θέση στον χάρτη, προσπαθώντας να εντοπίσουν το σημείο στο οποίο βρίσκεται η χώρα που αντιπροσωπεύουν. Ο εκπαιδευτικός βοηθάει τα παιδιά με καθοδηγικές παρατηρήσεις, όπως βρίσκεται βόρεια, συνορεύει με τη Γαλλία. κ.α.

Η παραπάνω δραστηριότητα ενδείκνυται ιδιαίτερα όταν σε μία τάξη υπάρχουν μαθητές από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, καθώς με αυτόν τον τρόπο μπορούν να δηλώσουν την ταυτότητά τους και να δείξουν σε όλους πού βρίσκεται η πατρίδα τους. Έτσι εκπληρώνεται ο σκοπός μιας ουσιαστικότερης γνωριμίας μεταξύ των μαθητών με ταυτόχρονη γνωστική προσέγγιση του μαθήματος της γεωγραφίας. Μπορεί επίσης να πλαισιωθεί από μουσική και αυτοσχέδιες σημαίες,

αντιπροσωπευτικές της κάθε χώρας.



*Εικόνα 1: Παιδιά από διάφορες ευρωπαϊκές χώρες που συστήνονται*

2<sup>ο</sup> δίωρο: Το ταξίδι συνεχίζεται και οι μαθητές μέσα από το εκπαιδευτικό ψηφιακό υλικό γνωρίζουν σπουδαία κάστρα, μνημεία και τοπία σε διάφορες χώρες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, παρατηρούν τις εικόνες και διαβάζουν τα πληροφοριακά κείμενα που τα συνοδεύουν (εικόνα 2). Οι πληροφορίες, τα στοιχεία και οι εικόνες έχουν συλλεχθεί από το διαδίκτυο με αυτοκαθοδηγούμενη ιστοεξερεύνηση (webQuest). Οι χώρες της Ευρώπης και τα αξιοθέατα γίνονται πλέον οικεία στους μαθητές, ενώ παράλληλα μαθαίνουν ότι πρόκειται για μέρη και τοπία υπαρκτά, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν και αναβίωσαν μέσα από πολύ γνωστά και αγαπητά παγκοσμίως παραμύθια και ταινίες κινούμενων σχεδίων. Συγκεκριμένα, αναφέρονται ο καθεδρικός ναός της Παναγίας των Παρισίων στο Παρίσι που προβάλλεται στην ομώνυμη ταινία, το κάστρο Neuschwanstein στη Γερμανία που προβάλλεται στην ταινία «Ωραία Κοιμωμένη», το διάσημο ρολόι του Μπιγκ Μπεν στο Λονδίνο που προβάλλεται στην ταινία «Πήτερ Παν», το Δάσος του Sherwood στην Αγγλία που προβάλλεται στην ταινία «Ρομπέν των Δασών» και το άγαλμα της Μικρής Γοργόνας στην Κοπεγχάγη που προβάλλεται στην ομώνυμη ταινία.

3<sup>ο</sup> δίωρο: Εν συνεχεία ο εκπαιδευτικός, με την τεχνική της ιδεοθύελλας, κατευθύνει τους μαθητές στο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό στο οποίο καλούνται να επεξεργαστούν τα τοπία και τα μνημεία της Ευρώπης. Μέσα από ερωτήσεις περιγραφικής κατανόησης τοποθετούνται στο χώρο και το χρόνο, προτάσσουν τις ιδέες τους και οδηγούνται στη συγκριτική μελέτη των ευρωπαϊκών δημιουργημάτων. Επιπλέον, μέσα από τους

ενεργούς υπερσυνδέσμους και με ένα απλό πάτημα πάνω σε αυτούς παρακολουθούν τις ταινίες των κινούμενων σχεδίων και αποτυπώνουν μετέπειτα τις ομοιότητες και τις διαφορές. Η παραπάνω διαδικασία ολοκληρώνεται με την έκφραση συναισθημάτων των μαθητών, όπως προκύπτουν από «το ταξίδι που πραγματοποιούν» στην ευρωπαϊκή ήπειρο, το οποίο ζωντανεύει μέσα από τον κόσμο των διάσημων αυτών κινούμενων σχεδίων.



**Εικόνα 2:** Πληροφορικά κείμενα και αυτοκαθοδηγούμενη ιστοεξερεύνηση

4<sup>ο</sup> δώρο: Ακολουθούν παιγνιώδεις εκπαιδευτικές δραστηριότητες με τη χρήση διαφόρων λογισμικών, όπως το rizar και το hot potatoes. Αντιπροσωπευτικά παραδείγματα παρουσιάζονται στην εικόνα 3. Οι ήρωες, τα μνημεία και τα τοπία των αγαπημένων κινούμενων σχεδίων παίρνουν τη μορφή παζλ, κουίζ, σταυρόλεξο και κρυπτόλεξο. Οι μαθητές οδηγούνται στην εμπεδωτική διαδικασία με έναν αβίαστο, χαρούμενο και ελκυστικό τρόπο. Μετέπειτα με το λογισμικό παρουσίασης padlet δημιουργούν έναν ψηφιακό τοίχο μέσω του οποίου μαθαίνουν να διαχειρίζονται κείμενο και εικόνες και να παρουσιάζουν με θεματική οπτικοποίηση όλα όσα πραγματεύτηκαν. Ο ψηφιακός τοίχος παρουσιάζεται στην εικόνα 4 και στην ηλεκτρονική διεύθυνση, <http://el.padlet.com/wall/66sdcwrkvcgx>. Καλούνται λοιπόν με αυτόν τον τρόπο να κατηγοριοποιήσουν, να παρουσιάσουν και να προβάλουν τα ευρωπαϊκά μνημεία, αποτυπώνοντας τόσο την πραγματική τους υπόσταση, όσο και τον τρόπο που απεικονίζονται στις ταινίες των κινούμενων σχεδίων.



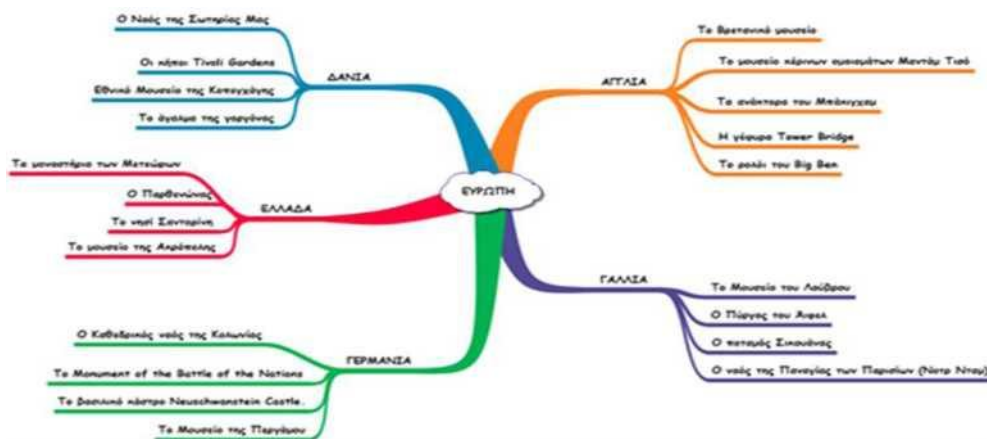
Εικόνα 3: Εκπαιδευτικές δραστηριότητες με λογισμικά όπως το rizar και το hotpotatoes



Εικόνα 4: Ψηφιακός τοίχος με την εφαρμογή παρουσίασης radlet

5<sup>ο</sup> δίωρο: Ακολουθεί συζήτηση όπου διατυπώνονται οι απόψεις, οι προβληματισμοί και όλα όσα έμαθαν αλλά και βίωσαν οι μαθητές κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Η εκπαιδευτικός δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες και παροτρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις ιδέες τους για περισσότερα μνημεία, τοπία και αξιοθέατα που υπάρχουν

στην ευρωπαϊκή ήπειρο. Η αποτύπωση αυτή επιτυγχάνεται με ευκολότερο και αποτελεσματικότερο τρόπο με τη συμπλήρωση ενός εννοιολογικού χάρτη ώστε να καταγραφούν σε αυτόν αρχικά χώρες της Ευρώπης και μετέπειτα τοπία, μνημεία και αξιοθέατα των χωρών αυτών (εικόνα 5). Οι λεπτομέρειες της χρήσης του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης Inspiration 9.2 ανακαλύπτονται από τους μαθητές με κατευθυνόμενη μάθηση ενώ ο εκπαιδευτικός λειτουργεί επικουρικά στη συμπλήρωση του χάρτη, όπου κρίνεται αναγκαίο.



Εικόνα 5: Εννοιολογικός χάρτης με το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Inspiration 9.2

### 3. Αποτελέσματα

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο αποτέλεσε μια προσπάθεια γνωριμίας των μαθητών με την Ευρώπη και τον ευρωπαϊκό πολιτισμό. Στο πλαίσιο που παρουσιάστηκε, οι ΤΠΕ αποτέλεσαν αρωγούς για την οπτικοποίηση της πληροφορίας, την παρουσίαση των πληροφοριακών κειμένων και την οργάνωση δραστηριοτήτων εμπέδωσης και επέκτασης. Επιπρόσθετα, ενίσχυσαν τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών καθώς η συμμετοχή τους στη δημιουργία παιγνιωδών δραστηριοτήτων, επέτρεψε τη γνωριμία με τη δομή και τις δυνατότητες καινούριων λογισμικών. Η εφαρμογή των δραστηριοτήτων αποκαλύπτει τον σημαίνοντα ρόλο των ψηφιακών εργαλείων στην παρουσίαση της καινούριας γνώσης και συνάμα στην αποτελεσματικότερη κατανόηση του γνωστικού αντικειμένου.

### 4. Συμπεράσματα

Είναι σαφές ότι οι συνεχείς αλλαγές που συντελούνται στον τομέα της εκπαίδευσης, δεν μπορούν να ιδωθούν ανεξάρτητα από την αγωνιώδη προσπάθεια αναζήτησης νέων μεθοδολογικών προσεγγίσεων, στις οποίες πλέον εντάσσεται και η χρήση των ΤΠΕ.

Υποστηρίζοντας άριστα το διττό ρόλο της αναζήτησης και επεξεργασίας της γνώσης, τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να λειτουργήσουν ως άριστο μέσο προσέγγισης πολλαπλών γνωστικών αντικειμένων, προωθώντας παράλληλα ένα νέο πλαίσιο παιδαγωγικών αρχών, το οποίο δε θα μπορούσε να εφαρμοστεί σε παραδοσιακά μοντέλα διδασκαλίας.

Προς αυτή την κατεύθυνση το εκπαιδευτικό σύστημα οφείλει να εντάξει σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης τη χρήση των ΤΠΕ, τόσο ως ξεχωριστό αντικείμενο διδασκαλίας, αποσκοπώντας έτσι στην προώθηση του τεχνολογικού αλφαριθμητισμού, όσο και ως εργαλείο υποβοήθησης της διδασκαλίας για όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Προκειμένου ένα τέτοιο εγχείρημα να έχει πιθανότητες επιτυχίας, απαιτείται η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών σε ζητήματα εφαρμογής των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική πράξη καθώς και η αναβάθμιση του τεχνολογικού εξοπλισμού των σχολείων.

### **Βιβλιογραφία**

- Κόμης, Β. & Ντίνας, Κ. (2011). *Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες*. Θεσσαλονίκη. ΥΠΕΠΘ.
- Pitler, H., Hubbell, E. R., Kuhn, M. & Malenoski, K. (2007). *Using Technology with Classrooms Instruction that Works*. Denver: Mid-continent Research for Education and Learning.
- Σχορετσανίτου, Π. & Βεκύρη, Ι. (2010). Ένταξη των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Παράγοντες πρόβλεψης της εκπαιδευτικής χρήσης. *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με θέμα: Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, 7-9 Μαΐου 2010, Κόρινθος*.
- Τζιμογιάννης Α. (2001). Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Πραγματικότητα και Προοπτικές. *Πρακτικά Πανελληνίου Συνεδρίου: 1ο Συνέδριο για την Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη, 9-11 Μαΐου 2003, Σύρος, σελ. 29-40*.