ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2011)

2ο Πανελλήνιο Συνέδριο: «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»

Η χρήση του διαδραστικού πίνακα στα φιλολογικά μαθήματα

Σ. Δεληδάκη, Γ. Κωνσταντίνου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Δεληδάκη Σ., & Κωνσταντίνου Γ. (2023). Η χρήση του διαδραστικού πίνακα στα φιλολογικά μαθήματα . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, *1*, 1057–1062. ανακτήθηκε από https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4852

https://epublishing.ekt.gr | **e-Εκδότης:** EKT | **Πρόσβαση:** 14/03/2026 13:02:49

Η χρήση του διαδραστικού πίνακα στα φιλολογικά μαθήματα

Σ. Δεληδάκη[1], Γ. Κωνσταντίνου[2]

Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, Κολλέγιο Ψυχικού, Ελληνοαμερικάνικο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα,
[1]delidaki@haef.gr, [2]georgia@gkonstantinou.com

Περίληψη

Η εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί μία διαρκή προσπάθεια να εμπλακούν σε αυτήν όλοι οι μαθητές, με στόχο την κατανόηση και αφομοίωση των παρεχόμενων γνώσεων. Η διαδικασία αυτή δυσχεραίνεται από το γεγονός ότι όλοι οι μαθητές δε μαθαίνουν με τον ίδιο τρόπο και δεν έχουν τον ίδιο βαθμό αφοσίωσης. Λαμβάνοντας υπόψη τις δύο παραπάνω παρατηρήσεις και τη διαρκώς αυξανόμενη χρήση της τεχνολογίας στα σχολεία, προσπαθήσαμε μέσω του διαδραστικού πίνακα να διδάξουμε τα φιλολογικά μαθήματα (Αρχαία Ελληνική γλώσσα, Νεοελληνική γλώσσα, Λογοτεχνία, Αρχαία από μετάφραση και Ιστορία) με διαφορετικούς τρόπους, τους οποίους και θα παρουσιάσουμε. Η ανταπόκριση των μαθητών φανερώνει πως, όταν υπάρχει παιδαγωγικός στόχος, η χρήση του διαδραστικού πίνακα γίνεται ουσιαστικότερη και το μάθημα εξελίσσεται σε μία ενδιαφέρουσα διαδικασία που διατηρεί την προσοχή των μαθητών και διευκολύνει την απόκτηση και αφομοίωση των γνώσεων που παρέχονται.

Λέξεις κλειδιά: *διαδραστικός πίνακας, φιλολογικά μαθήματα.*

1. Εισαγωγή

Κάθε εκπαιδευτικός καλείται στην τάξη να διδάξει όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικά, ώστε οι μαθητές όχι απλά να κατανοήσουν αλλά και να αφομοιώσουν τη γνώση που τους προσφέρεται. Οι παράμετροι που κυρίως επηρεάζουν τη διαδικασία είναι ο τρόπος με τον οποίο προσλαμβάνουν τη γνώση οι μαθητές αλλά και ο βαθμός συγκέντρωσης τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

2. Θεωρητικό υπόβαθρο

Το πώς μαθαίνουν οι μαθητές και το αν υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι μάθησης που επηρεάζουν το αποτέλεσμα της είναι ζητήματα που έχουν απασχολήσει ιδιαίτερα. Υπάρχουν μελέτες που υποστηρίζουν τη διαφορετικότητα και κατ᾽ επέκταση την ανάγκη για διαφοροποιημένη διδασκαλία (Kolb, 1984; Gregorc & Butler, 1984; Fleming, 2001 κτλ.) αλλά και αυτές που διαφωνούν (Tennant, 1997; Coffield et al. 2004; Smith, 2001 κτλ.). Σύμφωνα με τις τελευταίες, είναι ελάχιστες οι αποδείξεις ότι με τη διαφοροποιημένη διδασκαλία ωφελείται η μάθηση και οι ασυμφωνίες που παρατηρούνται οφείλονται κυρίως στη διαφορά επαφής των μαθητών με το αντικείμενο και όχι στο πώς προσλαμβάνουν τη γνώση.

Ανεξάρτητα, όμως, από τα παραπάνω, είναι μάλλον κοινή παραδοχή ότι οι μαθητές έχουν διαφορετικό ρυθμό μάθησης και επίπεδο προϋπαρχουσών γνώσεων, άρα χρειάζεται ποικιλία στον τρόπο διδασκαλίας. Επιπλέον, η εναλλαγή στη διδασκαλία σχετίζεται ιδιαίτερα με το μοντέλο της «βιωματικής μάθησης» (experiential learning). Κύριος στόχος της μεθόδου αυτής είναι ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει την εμπειρία και ο μαθητής να αποκτήσει τις γνώσεις μέσα από βιωματικές διαδικασίες ώστε να τις εφαρμόσει σε παρόμοια περιβάλλοντα.

3. Η χρήση του διαδραστικού πίνακα

Με την εισαγωγή της τεχνολογίας και την αυξανόμενη χρήση της από τους εκπαιδευτικούς, νέες μέθοδοι εφαρμόζονται για να γίνει το μάθημα βιωματικότερο και η γνώση ουσιαστικότερη. Ένα εργαλείο που σταδιακά αποκτά σταθερή θέση στις τάξεις των σχολείων είναι ο διαδραστικός πίνακας (εφεξής ΔΠ). Οι έρευνες σχετικά με τα αποτελέσματα της χρήσης του ΔΠ στην πρόκληση αφοσίωσης των μαθητών προς το εκάστοτε αντικείμενο και στην τελική απόδοση τους είναι ποικίλες (Swan et al., 2008; Wood & Ashfield, 2008; Kitchen et al., 2007). Τα αποτελέσματα στην πλειοψηφία τους αποδεικνύουν ότι η χρήση του ΔΠ καλύπτει διάφορους τρόπους παρουσίασης των γνώσεων, γεγονός που αυξάνει την αφοσίωση των μαθητών και το επίπεδο κατανόησης της γνώσης, με τελικό αποτέλεσμα την απόκτηση κινήτρων για μάθηση. Αυτό δεν πραγματοποιείται, φυσικά, ανεξάρτητα από τον παιδαγωγικό στόχο, που οφείλει να είναι ξεκάθαρος, και από τη φύση των δραστηριοτήτων, που πρέπει να προκαλούν τη συμμετοχή των μαθητών. Φυσικά, υπάρχουν και έρευνες που διαφωνούν με τα παραπάνω, κυρίως λόγω έλλειψης αποδείξεων για το αποτέλεσμα της χρήσης του ΔΠ στην τάξη (Smith et al., 2005).

4. Εφαρμογές του ΔΠ στα φιλολογικά μαθήματα

Ο στόχος να γίνει πιο κατανοητή και βιωματική η διδασκαλία της ύλης μέσω της χρήσης του ΔΠ οδηγεί σε ελαφρώς διαφορετική χρήση του για κάθε μάθημα.

4.1 Αρχαία Ελληνική Γλώσσα

Στο μάθημα της Α.Ε. γλώσσας ένας διδακτικός στόχος είναι να αντιληφθουν οι μαθητές το συσχετισμό των λέξεων στο αρχαίο ελληνικό κείμενο αλλά και την αντιστοιχία αρχαίου ελληνικού λόγου και μετάφρασης. Σ' αυτό συμβάλλει ο ΔΠ με τη δυνατότητα υπογράμμισης και μετακίνησης λέξεων (http://www.gkonstantinou.com/school_work/enotita7/enotita7.html, ενότητα 7, Α.Ε. γλώσσα, Α΄ Γυμν.). Επιπλέον, ο ΔΠ διευκολύνει στη συντακτική ανάλυση καθώς ο μαθητής καθοδηγείται μέσω της υπογράμμισης και της μετακίνησης συντακτικών όρων (http://www.gkonstantinou.com/school_work/enotita12/enotita12.html, ενότητα 12, Α.Ε. γλώσσα, Α΄ Γυμν.). Επίσης, όταν διδάσκονται συντακτικά ή γραμματικά φαινόμενα, ο καθηγητής, με την προετοιμασία στο ΔΠ παραδειγμάτων και χρησιμοποιώντας τη σταδιακή αποκάλυψη της απάντησης, ελέγχει και αξιολογεί τόσο το βαθμό γνώσης των μαθητών όσο και την αποτελεσματικότητα της διδακτικής

μεθόδου του. Ταυτόχρονα, είναι δυνατόν να διδαξει τα φαινόμενα σε λιγότερο χρόνο από ό,τι με την παραδοσιακή διδασκαλία, καθώς γίνονται ευκολότερα κατανοητά λόγω της διαδραστικότητας του πίνακα. Σε όλες τις περιπτώσεις η μάθηση γίνεται βιωματικότερη -και κατ΄ επέκταση αποτελεσματικότερη- με την ομαδοποίηση και ανάθεση εργασιών στους μαθητές έτσι ώστε να δράσουν από κοινού κάνοντας χρήση του ΔΠ (π.χ. συνεργασία προκειμένου να προτείνουν άλλες μεταφράσεις, να συζητήσουν τις διαφορές τους και να επιλέξουν, τελικά, την καλύτερη δυνατή).

4.2 Νεοελληνική Γλώσσα

Στη Ν.Ε. γλώσσα, ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα, μεταξύ άλλων, να διδάξει και να διορθώσει την παραγωγή λόγου μέσω του ΔΠ. Αρχικά, με τη χρήση προγραμμάτων (π.χ. Cmap Tools, διαδικτυακό λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης, ή Inspiration, λογισμικό για κατασκευή διαγραμμάτων κλπ.) μπορούν να καταγραφούν οι ιδέες των μαθητών (ιδεο-θύελλα, Brainstorming) και να κατασκευαστούν διαγράμματα για τη σωστή ανάπτυξη των παραγράφων. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια του ΔΠ, ο εκπαιδευτικός μπορεί να συγγράψει με τους μαθητές το κείμενο προκειμένου να αντιληφθούν οι τελευταίοι τις παραμέτρους που θα πρέπει να λαμβάνουν υπόψη τους. Επίσης, ο ΔΠ μέσα από την υπογράμμιση και μετακίνηση λέξεων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να καταδειχθεί ο τρόπος εργασίας για τη δημιουργία, για παράδειγμα, της περίληψης ενός κειμένου (http://www.gkonstantinou.com/school_work/summary/summary.html, περίληψη). Επιπλέον, ο καθηγητής μπορεί να προβεί στη «διόρθωση» του γραπτού λόγου, θέτοντας προς συζήτηση ανώνυμα γραπτά κείμενα, διορθώνοντας λάθη από κοινού με τους μαθητές, και αξιολογώντας εν γένει το γραπτό τους λόγο (http://www.gkonstantinou.com/diorthosi_ekthesis/diorthosi_ekthesis.html, διόρθωση παραγωγής λόγου). Τέλος, κατά τη διδασκαλία γραμματικών ή συντακτικών φαινομένων μέσω των παραδειγμάτων και της σταδιακής, μετά από προβληματισμό, αποκάλυψης των απαντήσεων γίνεται πληρέστερη η κατανόηση του φαινομένου. Στις παραπάνω περιπτώσεις, η μάθηση γίνεται βιωματικότερη με την ομαδοποίηση και τη συνεργασία των μαθητών κάνοντας χρήση του ΔΠ (http://www.gkonstantinou.com/school_work/tel_ait/tel_ait.html, δευτερ. τελικές προτάσεις, Ν.Ε. Γλώσσα, Γ΄ Γυμν.).

4.3 Λογοτεχνία

Στη λογοτεχνία ο ΔΠ κάνει εφικτή τη σύνδεση της λογοτεχνίας με την τέχνη σε όλες τις μορφές της μέσω της ενσωμάτωσης ήχου, εικόνας και βίντεο, ώστε οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν και να απολαύσουν πώς ένα γεγονός μπορεί να «αποτυπωθεί» στην ποίηση, στη μουσική κλπ. Επίσης, μέσω της υπογράμμισης και μετακίνησης λέξεων, ο καθηγητής μπορεί να επεξεργαστεί ευκολότερα το κείμενο. Είναι, μάλιστα, δυνατός ο χωρισμός των μαθητών σε ομάδες με ανάθεση ερωτήσεων (π.χ. εντοπισμός σχημάτων λόγου) και η χρήση του ΔΠ από τους μαθητές για τον εντοπισμό τους (http://www.gkonstantinou.com/school_work/Solomos_Free/Solomos_Free.html, «Ελεύθεροι Πολιορκημένοι» Δ. Σολωμού, Γ΄ Γυμν.). Επίσης, μέσα από τη χρήση

προγραμμάτων (π.χ. Cmap Tools, Inspiration) είναι δυνατή η κατασκευή με τους μαθητές ενός «εννοιολογικού χάρτη» του κειμένου (concept map) για την ανάδειξη της δομής, των προσώπων που συμμετέχουν σε αυτό, της σχέσης τους ή της πλοκής.

4.4 Αρχαία Ελληνικά από μετάφραση

Στη διδασκαλία Α.Ε. από μετάφραση μέσω του ΔΠ είναι δυνατή η επεξεργασία του κειμένου από κοινού με τους μαθητές. Πάλι, φυσικά, ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει την ομαδοσυνεργατική μέθοδο και οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν το ΔΠ για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων τους (http://www.gkonstantinou.com/Odysseia_174_360/Odysseia_174_360.html, α ραψ., στιχ. 174-360, Ομήρου Οδύσσεια, Α΄ Γυμν.). Και εδώ είναι δυνατή η χρήση προγραμμάτων (Inspiration ή CMap tools) για την εννοιολογική χαρτογράφηση του κειμένου από κοινού με τους μαθητές προκειμένου, επί παραδείγματι, να αναδειχτούν τα θεματικά κέντρα, τα πρόσωπα ή η χρονογραμμή του κειμένου, η οποία, μάλιστα, είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κατανόηση κειμένων της Α.Ε. γραμματείας.

4.5 Ιστορία

Το μάθημα της Ιστορίας ενδείκνυται, μεταξύ άλλων, για εκπαιδευτικά παιχνίδια κατασκευασμένων με το λογισμικό του ΔΠ (π.χ. Smartboard Notebook) ή με προγράμματα παρουσιάσεων (π.χ. Microsoft Powerpoint). Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα συνεργασίας των μαθητών και ταυτόχρονα προσφέρουν στον εκπαιδευτικό μία ευκαιρία αξιολόγησης του εκπαιδευτικού του σεναρίου (http://www.gkonstantinou.com/Paihnidi/Paihnidi.html, ενότητα 17, Νεότερη και Σύγχρονη Ιστορία, Γ΄ Γυμν.). Επιπλέον, χάρη στην ύπαρξη εικονικών περιηγήσεων σε μουσεία (π.χ. Μουσείο Κυκλαδικής τέχνης) ο καθηγητής με τον ΔΠ μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να περιπλανηθούν στο μουσείο και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που αφορούν, για παράδειγμα, τον τρόπο ζωής ή διακυβέρνησης της προς εξέταση εποχής.

5. Συμπέρασμα

Με την παρουσίαση αυτή στόχος ήταν να μοιραστούμε τρόπους χρήσης του ΔΠ στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων. Μέσω αυτού, έχει παρατηρηθεί –αν και δεν έχει μετρηθεί από εμάς- πως αυξάνεται το ενδιαφέρον των μαθητών για το διδασκόμενο αντικείμενο λόγω της διαδραστικότητας και της βιωματικής διάστασης της διδασκαλίας και κατ᾽ επέκταση η γνώση αφομοιώνεται σε σημαντικό βαθμό. Η μέτρηση των αποτελεσμάτων θα ήταν σημαντική για την επιβεβαίωση ή και αναθεώρηση της μέχρι σήμερα χρήσης του ΔΠ. Όπως, όμως, επισημαίνουν και αντίστοιχες έρευνες, η χρήση του ΔΠ από μόνη της δεν αρκεί, αφού οι ουσιαστικές μορφές διάδρασης είναι αυτές που βοηθούν σε αντίθεση με τις επιφανειακές, που ουσιαστικά δεν αποτελούν διάδραση (Tanner et al., 2005; Kennewell & Beauchamp, 2007; Hargreaves at al. 2003). Η παιδαγωγική σκέψη και οι συγκεκριμένοι στόχοι πρέπει να προϋπάρχουν της χρήσης του ΔΠ, ώστε αυτή να μην είναι άτοπη, καθώς ο ΔΠ «*δεν είναι ικανός να καθορίσει παιδαγωγική από μόνος του*» (Moss et al., 2007).

Βιβλιογραφία

Coffield, F., Moseley, D., Hall, E. & Ecclestone, K. (2004). Learning Styles and Pedagogy in Post 16 Learning: A systematic and critical review, London, Learning & Skills Research Centre.

Fleming, N D (2001). *Teaching and Learning Styles: VARK Strategies,* Honolulu Community College.

Gregorc, A. F., & Butler, K. A. (1984). Learning is a matter of style. *Vocational Education Journal*, 59 (3), pp. 27-29.

Hargreaves, L., Moyles, J., Merry, R., Paterson, F., Pell, A. & Esarte-Sarries, V. (2003). How do primary school teachers define and implement 'interactive teaching' in the National Literacy Strategy in England? *Research Papers in Education*, 18 (3), pp. 217-236.

Kitchen, S., Finch S. & Sinclair, R. (2007). The role of technology and its impact on education. Harnessing Technology Review National Centre for Social Research. http://news.becta.org.uk/display.cfm?resID=42470.

Kennewell, S. & Beauchamp, G. (2007). The features of interactive whiteboards and their influence on learning, *Learning, Media & Technology,* 32 (3), pp. 227-241.

Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Moss, G., Jewitt, C., Levačić, R., Armstrong, V., Cardini, A., & Castle, F. (2007). The Interactive Whiteboards, Pedagogy and Pupil Performance Evaluation: An Evaluation of the Schools Whiteboard Expansion Project: London Challenge. Ανακτήθηκε από τη διεύθυνση http://www.ioe.ac.uk/research/47162.html

Smith, M. K. (2001). *David A. Kolb on experiential learning*. Ανακτήθηκε από τη διεύθυνση http://www.infed.org/biblio/b-explrn.htm

Smith, H.J., Higgins, S., Wall, K. & Miller J. (2005). Interactive whiteboards: boon or bandwagon? A critical review of the literature. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21, pp. 91–101

Swan, K., Schenker, J. & Kratcoski, A. (2008). The Effects of the Use of Interactive Whiteboards on Student Achievement. Ginger Stone EDET 780, May 2009.

Tanner, H., Jones, S., Kennewell, S. & Beauchamp, G. (2005). Interactive whole class teaching and interactive whiteboards. 28th Conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia, MERGA 28. Melbourne, Australia.

Tennant, M. (1997). *Psychology and Adult Learning*. London: Routledge.

Wood, R. & Ashfield, J. (2008). The use of the interactive whiteboard for creative teaching and learning in literacy and mathematics: a case study. *British Journal of educational technology*, 39 (1), pp. 84-96.