

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2011)

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



Πολυμεσική προσέγγιση των αρχαίων ελληνικών στα πλαίσια έργου eTwinning

Αγγελική Νικολάου, Δημήτρης Πλατής

Βιβλιογραφική αναφορά:

Νικολάου Α., & Πλατής Δ. (2023). Πολυμεσική προσέγγιση των αρχαίων ελληνικών στα πλαίσια έργου eTwinning . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 1153–1162. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4868>

Πολυμεσική προσέγγιση των αρχαίων ελληνικών στα πλαίσια έργου eTwinning

Αγγελική Νικολάου¹, Δημήτρης Πλατής²

¹Αρχιτέκτων, Εκπαιδευτικός 1^οο Γυμνασίου Ρόδου, anikola@freemail.gr

²Φοιτητής Σχολής Μηχ/κών Η/Υ και Πληρ/κής Παν/μίου Πατρών, platisd@ceid.upatras.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εισήγηση γίνεται παρουσίαση μιας από τις δράσεις εκπαιδευτικού προγράμματος, που υλοποιήθηκε στα πλαίσια έργου etwinning, σε συνεργασία με ολλανδικό σχολείο. Στο πρόγραμμα αυτό επιχειρήθηκε η δημιουργική προσέγγιση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας που διδάσκονται τα παιδιά του Ολλανδικού σχολείου ως μάθημα επιλογής. Οι εργασίες υλοποιήθηκαν από τους μαθητές/τριες του ελληνικού σχολείου με σκοπό να υποστηρίξουν τη διδασκαλία των αρχαίων στο ολλανδικό σχολείο. Έμφαση δόθηκε αφενός στην οικοδόμηση κατάλληλου κλίματος προκειμένου να προσελκύσει το ενδιαφέρον για εθελοντική συμμετοχή και εμπλοκή των μαθητών/τριών και αφετέρου στην παιδαγωγική αξιοποίηση ελκυστικών και οικείων για αυτούς/ες πολυμεσικών εφαρμογών, ως εργαλείων προαγωγής της δημιουργικότητας και αλλαγής της στάσης απέναντι στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών.

Λέξεις κλειδιά: eTwinning, δημιουργικότητα, πολυμεσική παρουσίαση.

1. Εισαγωγή

Είναι κοινώς αποδεκτό ότι ο κόσμος κινείται σε νέους ρυθμούς. Οι άνευ προηγουμένου αλλαγές που συντελούνται σε όλους τους τομείς της κοινωνικής και πολιτισμικής μας πραγματικότητας, επηρεάζουν το χώρο της εκπαίδευσης και δημιουργούν ένα πλαίσιο αλλαγών που απαιτεί επαναπροσδιορισμό στόχων και πρακτικών της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Η αυξανόμενη χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) σε όλο σχεδόν το φάσμα της ανθρώπινης δραστηριότητας, δημιουργεί αφενός αυξημένες απαιτήσεις ενημέρωσης, τεχνολογικής γνώσης και κατάρτισης του ανθρώπινου δυναμικού (Σολομωνίδου, 2006), αφετέρου νέες δεξιότητες που θα του επιτρέψουν να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας (Τζιμογιάννης, 2007).

Η Ευρωπαϊκή Ένωση από τις αρχές του '90 αναγνωρίζει την «αναγκαιότητα» εισαγωγής και ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και θέτει σε εφαρμογή προγράμματα και δράσεις, που υποστηρίζουν και προωθούν τα σχετικά θέματα. Οι δράσεις για τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι πολυσχιδείς, καθολικές και υλοποιούν την πολιτική της ΕΕ για τις ΤΠΕ, με την i2010 ή European Information Society 2010.

Το νέο τοπίο που διαμορφώνεται εγείρει τεράστιες προκλήσεις στην εκπαίδευση. Το εκπαιδευτικό σύστημα καλείται να προετοιμάσει τους αυριανούς πολίτες να

ανταποκριθούν στις νέες και συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις, εξασφαλίζοντας στο κάθε παιδί το δικαίωμα να αξιοποιεί το δημιουργικό του ταλέντο, να παρακολουθεί τις τεχνολογικές εξελίξεις και να συμμετέχει ενεργά και ισότιμα στον νέο ψηφιακό περιβάλλον (Ράπτης & Ράπτη, 2007).

Η δράση eTwinning αποτελεί μια καινοτομία που αποβλέπει στην αναβάθμιση του κοινωνικού και πολιτιστικού ρόλου του σχολείου. Είναι ένα πλαίσιο συνεργασίας των σχολείων διαφόρων Ευρωπαϊκών χωρών στο διαδίκτυο, που γίνεται με τη χρήση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Οι εμπλεκόμενοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για να δουλέψουν μαζί και πέρα από τα σύνορα. Ενθαρρύνει τον πειραματισμό με νέες μεθόδους διδασκαλίας, νέες τεχνολογίες και νέους τρόπους πραγματοποίησης εργασιών, απαντώντας στις απαιτήσεις ενός μεταβαλλόμενου εκπαιδευτικού τοπίου.

2. Μεθοδολογία

2.1 Συμμετέχοντες

Το πρόγραμμα πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια διασύνδεσης σχολείων της Ευρώπης, της δράσης eTwinning μεταξύ ενός Ολλανδικού και ενός Ελληνικού σχολείου. Συμμετείχαν 24 παιδιά μιας τάξης του Gomarus College στο Groningen της Ολλανδίας (12- 13 ετών) και μια ομάδα 20 μαθητών (12- 14 ετών) του 1^{ου} Γυμνασίου Ρόδου, με υπεύθυνη εκπαιδευτικό την Α. Νικολάου αρχιτέκτονα, σε συνεργασία με τον Δ. Πλατή φοιτητή της Σχολής Μηχ/κών Η/Υ Παν. Πατρών, που συνέβαλε στη δημιουργία οδηγιών για τη χρήση πολυμεσικών εφαρμογών. Η διάρκεια ήταν ενός έτους και συμπεριλάμβανε και άλλες δράσεις εκτός της παρουσιαζόμενης. Οι εργασίες υλοποιήθηκαν από την ελληνική ομάδα που συμμετείχε εθελοντικά και εργαζόταν εκτός σχολικού ωραρίου, σε αντίθεση με την Ολλανδική τάξη που εργαζόταν εντός του σχολικού ωραρίου. Το πρόγραμμα είχε θέμα «Enjoy Ancient Greek and multimedia friendship», επειδή τα παιδιά από το Groningen είχαν επιλέξει μεταξύ μαθημάτων που τους προσέφερε το επίσημο πρόγραμμα του σχολείου τους, να διδαχθούν τα αρχαία ελληνικά.

2.2 Στόχοι

Οι στόχοι που τέθηκαν ήταν:

- Η δημιουργία κατάλληλου παιδαγωγικού κλίματος για εμπλοκή και ενεργή συμμετοχή.
- Η συνειδητοποίηση της επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας και η δυνατότητα να βιώσουν οι μαθητές/τριες στην πράξη τη σύνδεση των γλωσσών.
- Η έμφαση στην αντίληψη της αρχαίας Ελληνικής γλώσσας ως ευρωπαϊκής αξίας, και φορέα πολιτισμού.
- Η προσέγγιση των αρχαίων ελληνικών με αντισυμβατικό τρόπο, ώστε το μάθημα για τα παιδιά από την Ολλανδία να γίνει πιο ελκυστικό.

- Η αποδέσμευση από την τυπική γραπτή γλωσσική δραστηριότητα με εμπλουτισμό και εισαγωγή εναλλακτικών και ευέλικτων εκπαιδευτικών δράσεων.
- Η ανάπτυξη της δημιουργικής, επικοινωνιακής και γλωσσικής τους ικανότητας.
- Η ένταξη των νέων τεχνολογιών στη σχολική πράξη.

2.3 Περιγραφή

Η διδασκαλία των αρχαίων ελληνικών στο Ολλανδικό σχολείο απετέλεσε τον πυρήνα της συνεργασίας των δυο σχολείων. Η γλώσσα επικοινωνίας ήταν η αγγλική και η συνεργασία συμφωνήθηκε να αφορά στην ανταλλαγή πληροφορίας για τον πολιτισμό (μνημεία, αρχιτεκτονική, διατροφή, λαϊκή παράδοση, μουσική, κλπ.) του κάθε τόπου, μέσα από την υλοποίηση δραστηριοτήτων με τη χρήση ΤΠΕ. Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στο τμήμα της δράσης που αφορούσε τις δημιουργικές προσεγγίσεις των αρχαίων ελληνικών από τους Έλληνες μαθητές/τριες.

Τα παιδιά αναγνωρίζοντας τον επικοινωνιακό και πολιτισμικό χαρακτήρα των γλωσσών (Βαρμάζης, 2003) οδηγούνται και σε άλλες μορφές έκφρασης (θεατρική απαγγελία, εκπαιδευτικό δράμα, τραγούδι, θεατρική έκφραση) αξιοποιώντας δημιουργικά τα μέσα που τους παρέχουν οι ψηφιακές τεχνολογίες, οι οποίες προσελκύουν το ενδιαφέρον των νέων (Βακαλούδη, 2003) και κατέχουν κυρίαρχο ρόλο στο σχεδιασμό και την υλοποίηση σχεδίων εργασίας. Βασικές παιδαγωγικές αρχές που υιοθετήθηκαν είναι η διερευνητική και η συνεργατική μάθηση.

Η δημιουργία κινήτρων, η εθελοντική συμμετοχή και η ανάπτυξη της δυναμικής της ομάδας, συνέβαλαν καθοριστικά ώστε να ξεπεραστούν η νωθρότητα, η αρχική έλλειψη εμπιστοσύνης, οι δισταγμοί και οι φόβοι λαθών ή γελοιοποίησης, που αναστέλλουν τη δημιουργική σκέψη. Επιπροσθέτως ενισχύοντας την αυτοεκτίμηση, μέσα από σκηνοθετημένες - μερικές φορές - επιτυχίες, δημιουργήθηκε το αναγκαίο παιδαγωγικό κλίμα (Δημόπουλος, 2007), ώστε να αναδειχθεί η αρχαία ελληνική γλώσσα ως ευρωπαϊκή αξία με επικοινωνιακό περιεχόμενο.

3. Διαδικασία εφαρμογής

3.1 Δραστηριότητες γνωριμίας μέσω της ελληνικής γλώσσας

Προκειμένου να επιτευχθεί η ενεργή συμμετοχή τους σε διαδικασίες σχεδιασμού των δραστηριοτήτων, καλλιέργειας της ελεύθερης έκφρασης και της δημιουργικότητας, (De Bono, 1990) κρίθηκε σκόπιμο να αναπτυχθεί μια ανοικτή διαδικασία μάθησης, χωρίς αυστηρά καθορισμένα όρια, που να εναρμονίζεται με τα πορίσματα της σύγχρονης εκπαιδευτικής έρευνας. Ειδικότερα οι παιδαγωγικές αρχές που υιοθετήθηκαν ήταν της διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης (Ματσαγγούρας, 2000). Η μέθοδος Project που εφαρμόστηκε, εμπεριέχει την επικοινωνία, τη λειτουργία της ομάδας και τη βιωματική προσέγγιση (Χρυσάφιδης, 1996). Επιχειρεί να ανατρέψει παγιωμένες συμπεριφορές και αντιλήψεις, ώστε να επιτευχθεί το κατάλληλο μαθησιακό κλίμα, που θα δημιουργήσει ένα αυθεντικό πλαίσιο για την καλλιέργεια δημιουργικών ικανοτήτων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων χρήσης

πολυμέσων. Οι μαθητές/τριες μαθαίνουν με ευκολία να πλοηγούνται στο διαδίκτυο και αναπτύσσουν δεξιότητες αποτελεσματικής αναζήτησης και επιλογής της κατάλληλης πληροφορίας. Έρχονται επίσης σε επαφή με προγράμματα δημιουργίας πολυμεσικών εφαρμογών και τους δίνεται το έναυσμα για δημιουργία μέσα από διαφορετικούς ρόλους (οργανωτικός, καλλιτεχνικός, τεχνικός, συγγραφικός, ελεγκτικός, κτλ.), που εναλλάσσονται στην πορεία.

Οι πρώτες δραστηριότητες της ομάδας ήταν γνωριμίας, μέσω e-mails και παρουσιάσεων σε Power Point με φωτογραφίες των πόλεων. Η επικοινωνία έγινε στα αγγλικά με τη βοήθεια του λεξικού Gword της Singular και το πρόγραμμα μετάφρασης systran (<http://www.otenet.gr/otenet/info/systran>). Στη συνέχεια έγινε ο χωρισμός σε ομάδες και σχεδιάστηκαν τα πρώτα έργα. Σε όλη τη διάρκεια του προγράμματος όλες οι εργασίες δημοσιεύονταν στην πλατφόρμα twinspace του etwinning. Στη συνέχεια δόθηκε το ερέθισμα της πρώτης γνωριμίας μέσα από ολλανδικές λέξεις με ελληνικές ρίζες. Αναζητήθηκαν δηλαδή στο διαδίκτυο ολλανδικές λέξεις με ελληνικές ρίζες και δημιουργήθηκε κατάλογος ολλανδικών λέξεων και των αντίστοιχων ελληνικών. Κατόπιν ηχογραφήθηκε η ελληνική που ενσωματώθηκε στην παρουσίαση σε Power Point. Ήταν μια εύκολη δραστηριότητα στην οποία συμμετείχαν όλα τα παιδιά και λειτούργησε σαν έναυσμα εμπλοκής.

Το επόμενο βήμα ήταν να αναδειχθεί περαιτέρω συμμετοχή και η συμβολή της ελληνικής γλώσσας στη δημιουργία των ευρωπαϊκών γλωσσών και με αυτό τον τρόπο να αναγνωρίσουν τα παιδιά την πολιτιστική της αξία. Αναζητήθηκαν στο διαδίκτυο αγγλικές λέξεις με ελληνικές ρίζες. Τα αποτελέσματα της αναζήτησης ήταν μια πλούσια μαθησιακή εμπειρία για την επίδραση της ελληνικής γλώσσας στο ευρωπαϊκό λεξιλόγιο και την διεθνή ορολογία. Τα αποτελέσματα της αναζήτησης οργανώθηκαν σε μια καλαίσθητη παρουσίαση Power Point, δημοσιεύθηκαν, τυπώθηκαν και αναρτήθηκαν σε πίνακα ανακοινώσεων του σχολείου, δημιουργώντας έναυσμα συζήτησης και για τους μαθητές που δεν συμμετείχαν στο έργο και στο πρόγραμμα.



Εικόνα 1: Παρουσίαση με χρήση πολυμέσων του Ελληνικού αλφάβητου

3.2 Δημιουργία εμπλουτισμένων κειμένων

Η ιδέα ήταν να δημιουργηθεί παρουσίαση Power Point του ελληνικού αλφάβητου με ήχο, που να αντιστοιχεί σε ήχο αγγλικής λέξης, με ελληνική προέλευση. Παραδείγματος χάριν, το α του άλφα αντιστοιχεί φωνητικά με το a της λέξης astronaut. Αναζητήθηκαν λοιπόν στο διαδίκτυο οι κατάλληλες λέξεις, οι ήχοι και οι αντίστοιχες εικόνες για όλα τα γράμματα της ελληνικής αλφαβήτου. Τα παιδιά ενεπλάκησαν με ενθουσιασμό στην αναζήτηση κατάλληλου φόντου, εικόνας flash, κίνησης, εφέ για τη δημιουργία ελκυστικής παρουσίασης (Εικόνα 1).

Στη συνέχεια ζητήθηκε να αποσταλούν τα κείμενα αρχαίων ελληνικών που διδάσκονται οι Ολλανδοί μαθητές. Τα κείμενα ήταν έμμετρα, αφορούσαν τους άθλους του Ηρακλή και μοιράστηκαν στις ομάδες για μελέτη συζήτηση και οργάνωση των μελλοντικών έργων. Η δημιουργία παιδαγωγικού και δημιουργικού κλίματος εμπιστοσύνης και αποδοχής που καλλιεργήθηκε με τα προηγούμενα έργα, αποτέλεσε τη βάση για κινητοποίηση, συμμετοχή και ανάπτυξη νέων δημιουργικών δράσεων, που ξεπέρασαν τις αρχικές προσδοκίες της εκπαιδευτικού.

Παραθέτουμε μικρό απόσπασμα από τα πρώτα «ολλανδικά» κείμενα.

Ἡρακλῆς οὐκ ἔστιν ἄνθρωπος.	Ἡρακλῆς καὶ δοῦλός ἐστιν.
Ἡρακλῆς οὐκ ἔστι θεός.	Τί ὁ Ἡρακλῆς δοῦλός ἐστιν;
Ἡρακλῆς ἐστὶν ἥρωας.	Εὐρυσθεὺς δοῦλον ἔχει.
	Ὁ δοῦλός ἐστιν Ἡρακλῆς ὁ ἥρωας!

Οι ιδέες και οι προτάσεις προέκυψαν αυθόρμητα σε σχολικό περίπατο, όταν με τα κείμενα στα χέρια και με την ενθάρρυνση της εκπαιδευτικού, οι μαθητές/τριες θέλησαν να τα αποδώσουν ελεύθερα, στο χώρο του αρχαίου θεάτρου. Η πρόκληση της διαχείρισης με ελεύθερη και δημιουργική έκφραση των αρχαίων κειμένων, μακριά από τυπική αντίληψη των «εργασιών» και τα στενά όρια της σχολικής τάξης, τροφοδότησε την επινοητικότητα και τη δημιουργικότητά τους και ανήγαγε την πρόκληση σε παιχνίδι, που κινητοποίησε και αυτούς/τές που δεν ανταποκρίνονταν στην παραδοσιακή διδασκαλία.

Επιπροσθέτως, η μεγάλη διαθεσιμότητα κινητών τηλεφώνων, web-Cameras, φωτογραφικών και βίντεο μηχανών, καθιστά σήμερα τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου ακόμα και για τον αρχάριο χρήστη πολύ εύκολη.

Αβίαστα και αυθόρμητα λοιπόν αυτοοργανώθηκαν σε μικρές ομάδες και απάγγειλαν με θεατρικότητα τα έμμετρα κείμενα, μελοποίησαν στροφές των αρχαίων κειμένων σε hip-hop και pop ρυθμούς, οικείους για την ηλικία τους, δημιούργησαν «παγωμένες εικόνες» (Εικόνα 2) με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, έκαναν θεατρικούς αυτοσχεδιασμούς (educational drama). Τέλος με κινητά τηλέφωνα, ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές και videocameras προσπάθησαν να αποτυπώσουν τα στιγμιότυπα λειτουργώντας σαν μικροί καλλιτέχνες, ηθοποιοί, σκηνοθέτες, τεχνικοί και παραγωγοί. Καταλυτικό ρόλο για την τροφοδότηση της δημιουργικής τους

σκέψης και την παραγωγή πληθώρας προτάσεων, έπαιξε η μαθητοκεντρική διάσταση των δράσεων, το παιδαγωγικό κλίμα εμπιστοσύνης και αποδοχής μεταξύ των μελών της ομάδας και ο μη αναμενόμενος και «αντισυμβατικός» ρόλος της εκπαιδευτικού που εναλλασσόταν ανάλογα με τις ανάγκες, από καθοδηγητή σε καθοδηγούμενο, από



σύμβουλο σε συμβουλευόμενο, από εκπαιδευτή σε εκπαιδευόμενο.

Εικόνα 2: Δημιουργία «παγωμένων εικόνων» εμπνευσμένων από τη μυθολογία

3.3 Δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών

Στη συνέχεια το αρχικό υλικό συγκεντρώθηκε, εμπλουτίστηκε και βελτιώθηκε στο σχολείο για να αρχίσει η διαδικασία επεξεργασίας του. Ομάδα μαθητών/τριών παρακολούθησε εκπαιδευτικά βίντεο και πήρε οδηγίες για επεξεργασία του υλικού που συγκεντρώθηκε. Για την επεξεργασία εικόνας χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Paint Shop Pro της Corel. Αφού έγινε επιλεκτική επίδειξη απλών λειτουργιών του προγράμματος από τα εργαλεία επιλογής, Crop Tool, Move Tool, Eraser Tool και από το μενού όπως προσαρμογή, Adjust-One Step Photo Fix ή Adjust- Brightness and Contrast-Clarify, μοιράστηκαν και οδηγίες βήμα-βήμα που δημιουργήθηκαν για τις ανάγκες του έργου.

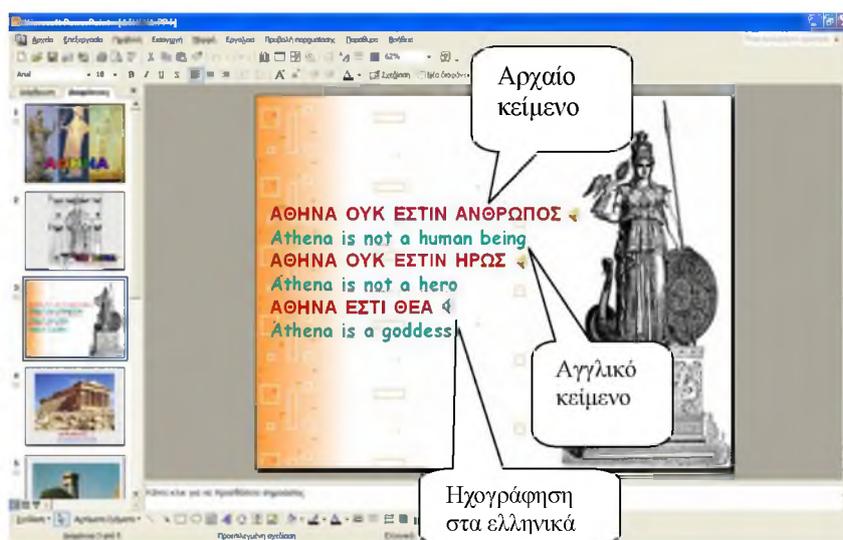
Για τα videos χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Movie Maker της Microsoft που είναι πολύ διαδεδομένο. Αφού έγινε επίδειξη του προγράμματος με βίντεο, που επίσης δημιουργήθηκε για την περίπτωση, δόθηκε ένα φυλλάδιο με οδηγίες βήμα-βήμα για την κατασκευή ενός μικρού έργου, με στόχο ν' αρχίσουν να εξοικειώνονται και να δημιουργούν με το πρόγραμμα. Οι ομάδες ανέλαβαν στη συνέχεια να δημιουργήσουν με το πρόγραμμα Movie Maker βίντεο με θέμα «Ηρακλής».

Με το υλικό που αναφέρθηκε προηγουμένως (φωτογραφίες, βίντεο, ηχογραφήσεις) και με εικόνες του Ηρακλή, που αναζητήθηκαν στο διαδίκτυο, δημιουργήθηκαν ένα βίντεο από στατικές εικόνες, αφήγηση, και μουσική και ένα βίντεο με μοντάζ διαφορετικών αρχείων βίντεο, σε συνδυασμό με στατικές εικόνες, απαγγελία, τραγούδι, αφήγηση και μουσική. Τα αρχεία βίντεο ήταν τύπου wmv, δημοσιεύθηκαν

στην πλατφόρμα και χρησιμοποιήθηκαν στην τάξη του Ολλανδικού σχολείου κατά τη διδασκαλία των αρχαίων.

3.4 Δημιουργία παρουσιάσεων

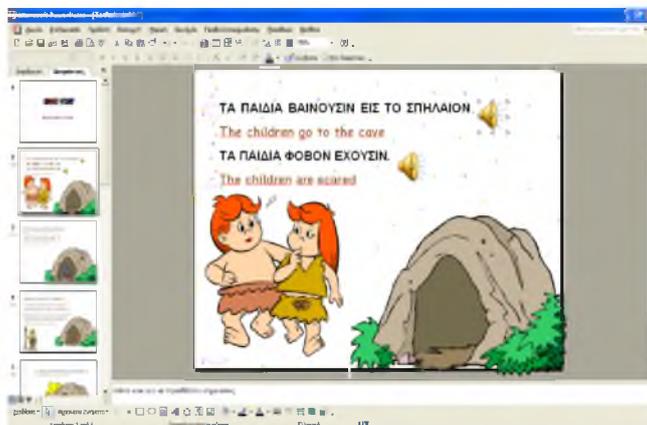
Η δραστηριότητα αυτή στηρίχθηκε στη δημιουργία νέων σύντομων κειμένων στα αρχαία ελληνικά με πολυτροπικότητα (Χοντολίδου, 1999). Αποδομώντας δηλαδή τα κείμενα, οι μαθητές/τριες παρήγαν λόγο με πολυτροπικά στοιχεία και αναζητησαν ψηφιακούς πόρους, για να δημιουργήσουν τη δική τους σύνθεση. Έγινε προσπάθεια να αποδώσουν όλοι μαζί, μικρούς και σύντομους διάλογους απλού σεναρίου, στα αρχαία ελληνικά. Οι μαθητές/τριες εξέλαβαν ως πρόκληση την ιδέα, κινητοποιήθηκαν ακόμα και όσοι δεν ανταποκρίνονταν στην τυπική διδασκαλία και συνεργάστηκαν με αυτούς που είχαν ξεχωριστή αίσθηση της γλώσσας. Έτσι δημιουργήθηκαν σύντομες παρουσιάσεις της πόλης, με εικόνες από τον αρχαίο πολιτισμό της (Εικόνα 3), οι οποίες συνοδεύτηκαν με μικρές προτάσεις που προέκυψαν από τη σύνθεση λέξεων μέσα από τα κείμενα του ξένου σχολείου. Δόθηκε έμφαση στη χρήση οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων, ώστε να υπάρξει κίνητρο για εμπλοκή όλων των συμμετεχόντων και κάλυψη διαφόρων μαθησιακών διαδικασιών.



Εικόνα 3: Παρουσίαση Power Point με εικόνες από τον αρχαίο πολιτισμό

Επεκτείνοντας την ανωτέρω δραστηριότητα δημιούργησαν και νέες παρουσιάσεις αφού συμβουλευτήκαν τα κείμενα του συνεργαζόμενου σχολείου, την γραμματική και το συντακτικό τους και συνέθεσαν νέους σύντομους διάλογους με θέμα «Τα παιδιά» (Εικόνα 4).

Όλο το υλικό δημοσιεύθηκε στην πλατφόρμα του eTwinning και σε blog, που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες διάχυσης και άμεσης πρόσβασης στις δραστηριότητες από συμμετέχοντες/σες και μη στο έργο.



Εικόνα 4: Δείγμα πολυμεσικής παρουσίασης

4. Επίλογος

Η ολοκλήρωση του προγράμματος και η διάχυση των αποτελεσμάτων μας οδήγησε στο συμπέρασμα ότι η αξιοποίηση των ΤΠΕ δημιούργησε το κατάλληλο παιδαγωγικό κλίμα, ώστε να αυξηθεί το ενδιαφέρον μαθητών/τριων για το μάθημα των αρχαίων ελληνικών, που αποτελεί μια νεκρή γλώσσα και να συντελέσει θετικά στην αντιμετώπιση του προβλήματος της μαθητικής αδιαφορίας απέναντι σε ένα δύσκολο γνωστικό αντικείμενο. Επιπλέον, έθεσε τις προϋποθέσεις για εμπλοκή, ενεργή συμμετοχή και ανάπτυξη της δημιουργικότητας σε οικείο περιβάλλον, συμβατό με τα ενδιαφέροντα τους και οδήγησε στο συμπέρασμα ότι τα αρχαία ελληνικά μπορούν να γίνουν πιο ελκυστικά, αν αποδεσμευτούν από την μετωπική διδασκαλία, την πρωτοκαθεδρία του γραπτού λόγου και ενσωματώσουν στοιχεία από την πραγματικότητα και τα μέσα επικοινωνίας που χρησιμοποιούν οι μαθητές/τριες στην ψηφιακή τους καθημερινότητα. Η χρήση του υπολογιστή ως γνωστικού εργαλείου, λειτούργησε αφενός ως κίνητρο ενεργής συμμετοχής και ανάληψης πρωτοβουλιών (Τζιμογιάννης, 2007) και αφετέρου ως κυρίαρχο εργαλείο ανάδειξης της δημιουργικότητας των συμμετεχόντων/σών.

Επιπλέον το πρόγραμμα μπορεί να αποτελέσει μια πρόταση-πρόκληση για την προσέγγιση όχι μόνο της αρχαίας ελληνικής γλώσσας, αλλά γενικότερα και άλλων γλωσσικών μαθημάτων. Αξιοποιώντας τις νέες τεχνολογίες, για την ανάπτυξη κριτικών και δημιουργικών δεξιοτήτων με τη συστηματική χρήση της πληθώρας των πολυτροπικών κειμένων που μας περιβάλλει (ηλεκτρονικός τύπος, teletext, βιντεοκλίπ, blogs, Internet, κ.λπ), φαίνεται ότι καθιστούμε αποτελεσματικότερη τη γνώση και ενδυναμώνουμε επικοινωνιακές σχέσεις που οδηγούν σε ελκυστικότερα προβάλλοντα μάθησης.

Τέλος, πιστεύουμε ότι η παρούσα εργασία θέτει προβληματισμούς για περαιτέρω έρευνα και επαναπροσδιορισμό των χαρακτηριστικών μιας διαφορετικής εκπαιδευτικής κουλτούρας και γραμματισμού, που θα διευκόλυνε στην

αποκωδικοποίηση της συνεχώς μεταβαλλόμενης πραγματικότητας που βιώνουμε και θα έκανε την εκπαίδευση πιο ελκυστική.

Βιβλιογραφία

- Βακαλούδη, Α. (2003). *Διδάσκοντας και Μαθαίνοντας με τις Νέες Τεχνολογίες: Θεωρία και Πράξη*. Αθήνα: Πατάκης.
- Βαρμάζης, Ν. (2003). *Διδακτική των αρχαίων ελληνικών*. Αθήνα: Πατάκης.
- De Bono, E. (1990). *Six Thinking Hats*. USA: Little, Brown.
- Δημόπουλος, Κ. (2007). *Δημιουργική σκέψη και δημιουργικά άτομα: επιπτώσεις για την πρακτική στη σχολική τάξη*. Στο ΟΕΠΕΚ, επιστ. Επιμέλεια Κουλαϊδής Β.
- Frey, K. (1998). *Η «Μέθοδος Project»: Μια μορφή συλλογικής εργασίας στο σχολείο ως θεωρία και πράξη*. Παιδαγωγική Εκπαίδευση (μτφρ. Κ. Μάλλιου). Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.
- Ματσαγγούρας, Η. (2000). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία*. Αθήνα: Γρηγόρη
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2007). *Μάθηση και διδασκαλία την εποχή της Πληροφορίας*. Α Τόμος, Αθήνα: Ράπτης
- Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Τζιμογιάννης, Α. (2007). *Το παιδαγωγικό πλαίσιο αξιοποίησης των ΤΠΕ ως εργαλείο κριτικής και δημιουργικής σκέψης*. Στο ΟΕΠΕΚ επιστ. Επιμέλεια Κουλαϊδής Β. Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις για την Ανάπτυξη Κριτικής –Δημιουργικής σκέψης, Αθήνα, σελ. 341-343
- Φράγκου, Χ. (2002). *Ψυχοπαιδαγωγική*. Παιδαγωγική Σειρά. Αθήνα: Gutenberg
- Χοντολίδου, Ε. (1999). *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*. Γλωσσικός Υπολογιστής. τ.1
- Χρυσοφίδης, Κ. (1996). *Βιωματική – επικοινωνιακή διδασκαλία. Η εισαγωγή της μεθόδου project στο σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg
- Χαραλαμπίδου, Α. (χ.η.). *Η στροφή προς την επικοινωνιακή προσέγγιση για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Ανακτήθηκε 7 Δεκεμβρίου 2010, από <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>
- ΥΠΕΠΘ/ΚΕΕ (1999). *Η αξιολόγηση των Μαθητών στο Γυμνάσιο*.
- eTwinning. Ανακτήθηκε 14 Οκτωβρίου 2010, από <http://www.etwinning.gr/index.php?pubId=1&issueId=3§ionId=17&articleId=117&resultset=1&userRole=anonymos&imapUser=h>

European Commission (2007). *Impact of Comenius School Partnerships on participating schools*. Ανακτήθηκε 20 Νοεμβρίου 2009, από http://ec.europa.eu/education/doc/reports/doc/comeniussum_en.pdf

European Commission (2008). *Comenius actions – eTwinning*. Ανακτήθηκε 20 Σεπτεμβρίου 2010, από http://ec.europa.eu/education/comenius/doc1010_en.htm

Μανιφέστο δημιουργικότητας και καινοτομίας έτους 2009 της Ε.Ε. Ανακτήθηκε 8 Σεπτεμβρίου 2010, από <http://www.create2009.europa.eu/fileadmin/Content/Downloads/PDF/Manifesto/manifesto.en.pdf>