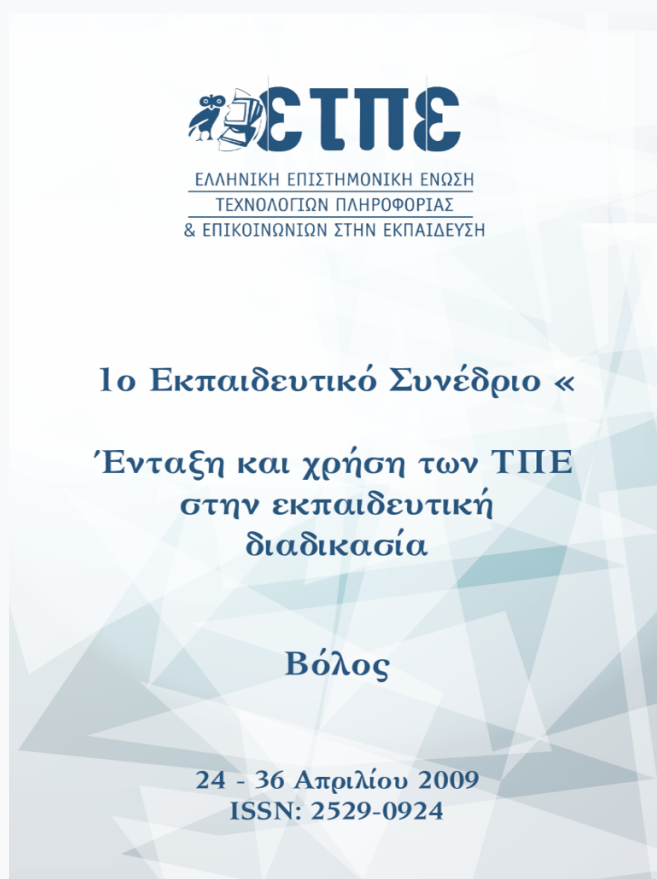


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Vol 1 (2009)

1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διαδικασία»



Χρήση των Τ.Π.Ε. σε διαθεματικές και πολιτιστικές δράσεις σε δημόσιο γυμνάσιο

Π. Χατζηαντωνίου, Ι. Χαρδαλούπα, Β. Σχοινάς, Α. Πλακούδα, Ν. Ξανθόπουλος

To cite this article:

Χατζηαντωνίου Π., Χαρδαλούπα Ι., Σχοινάς Β., Πλακούδα Α., & Ξανθόπουλος Ν. (2024). Χρήση των Τ.Π.Ε. σε διαθεματικές και πολιτιστικές δράσεις σε δημόσιο γυμνάσιο. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 057-062. Retrieved from <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/6406>

Χρήση των Τ.Π.Ε. σε διαθεματικές και πολιτιστικές δράσεις σε δημόσιο γυμνάσιο

Π. Χατζηαντωνίου¹ I., Χαρδαλούπα², Β. Σχοινιάς³
Α. Πλακούδα⁴, Ν. Ξανθόπουλος⁵

Εκπαιδευτικοί Δ/θμιας Εκπ/σης Πειραματικού Γυμνασίου Πανεπιστημίου Πατρών

¹PhD, κλάδος ΠΕ19,

hagianto@sch.gr,

²MSc, κλάδος ΠΕ07,

johanna@sch.gr,

³MSc, κλάδος ΠΕ06,

vschoinas@sch.gr,

⁴MSc, κλάδος ΠΕ02,

katplalin@yahoo.gr,

⁵PhD, κλάδος ΠΕ04,

xanthni@otenet.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται αρχικά μια μεγάλη διαθεματική δράση με θέμα τον ανθρώπινο εγκέφαλο, η υλοποίηση της οποίας στηρίχτηκε σε μεγάλο βαθμό στη χρήση των ΤΠΕ. Ακολουθεί η παρουσίαση πολιτιστικού προγράμματος μουσικής έρευνας με θέμα το Rock που, όπως θα δειχθεί, οι ΤΠΕ καθόρισαν σημαντικά την τελική εξέλιξή του. Τέλος θα παρουσιαστούν τρεις (3) δραστηριότητες βασισμένες στις ΤΠΕ στα πλαίσια του προγράμματος eTwinning.

Λέξεις κλειδιά: διαθεματικότητα, eTwinning, μουσική

1. Εισαγωγή

Είναι γεγονός ότι η προσπάθεια αξιοποίησης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) ως μέσου διδασκαλίας και ως διδακτικού εργαλείου δίνει προστιθέμενη αξία στο γνωστικό αντικείμενο ή στην οποιαδήποτε παιδαγωγική δράση (Ιωάννου Σ. – Φερεντίνος Σ., 2007). Στο πλαίσιο αυτό ο εκπαιδευτικός μπορεί να σχεδιάσει δραστηριότητες ακολουθώντας τη μέθοδο project (Frey, 1986), εφαρμόζοντας έτσι τις σύγχρονες απόψεις περί ενεργητικής και συνεργατικής μάθησης, καθώς και περί διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης. Επιπρόσθετα η θεωρία της δραστηριότητας (activity theory) υποστηρίζει ότι η μάθηση είναι μια εγγενής κοινωνική διαδικασία (Jonassen, 2000). Μαθητές, εκπαιδευτικοί, διδακτικά εργαλεία, περιβάλλον της τάξης, αντικείμενα διδασκαλίας κλπ., αποτελούν μέρη ενός συστήματος δραστηριότητας που αλληλεπιδρούν. Η ίδια η δραστηριότητα αποτελεί το διαμεσολαβητικό εργαλείο, τη μονάδα ανάλυσης της μαθησιακής διαδικασίας.

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια προσπάθεια βιωματικής παρουσίασης μεγάλων διαθεματικών και πολιτιστικών δραστηριοτήτων που σχεδιάστηκαν και υλοποιήθηκαν με γνώμονα τις προαναφερθείσες αρχές τα τελευταία χρόνια σε ένα δημόσιο Γυμνάσιο, το Πειραματικό Γυμνάσιο Πανεπιστημίου Πατρών. Για την υλοποίηση αυτών των δραστηριοτήτων ακολουθήσαμε την προσέγγιση εφαρμογής των ΤΠΕ ως πηγές και μέσα πληροφόρησης και επικοινωνίας (Κυνηγός – Δημαράκη 2002).

2. ΤΠΕ σε διαθεματικές δράσεις: Project «Εγκέφαλος»

Τον Ιανουάριο του 2007 η Ελληνική Εταιρεία για τις Νευροεπιστήμες, μέλος της European Dana Alliance for the Brain, της Federation of European Neuroscience Societies και της International Brain Research Organization, απήρθησε πρόσκληση στα μέλη της να λάβουν πρωτοβουλία να οργανώσουν εκδηλώσεις σχετικά με την Διεθνή Εβδομάδα Εγκέφαλου, με στόχο την ευαισθητοποίηση του κοινού πάνω σε θέματα που αφορούν τον εγκέφαλο (παθήσεις, γλωσσικές διαταραχές κλπ). Επειδή μέλη του Συλλόγου Γονέων και Κηδεμόνων, αλλά και μέλη του Συλλόγου Διδασκόντων του Πειραματικού Γυμνασίου Πανεπιστημίου Πατρών είναι μέλη της Ελληνικής Εταιρείας για τις Νευροεπιστήμες, από τη σχολική χρονιά 2006-07 έχει καθιερωθεί σε ετήσια βάση η υλοποίηση συγκεκριμένης διαθεματικής δράσης στο σχολείο μας με δραστηριότητες που περιλαμβάνουν:

1. Ενημέρωση των πολιτών με κείμενα και αφίσες σε χώρο που παραχωρείται από τον Δήμο Πατρέων και

2. Διοργάνωση Ημερίδας σε αμφιθέατρο του Πανεπιστημίου Πατρών με τη συνδρομή της Ελληνικής Εταιρείας για τις Νευροεπιστήμες και το Σύλλογο Γονέων και Κηδεμόνων

Ο σχεδιασμός των παραπάνω δράσεων ακολούθησε αυτό που ο Frey είχε διατυπώσει ως «προγραμματισμένη δράση που γίνεται με όλη την καρδιά σε ένα κοινωνικό περιβάλλον», χωρίς την εμμονή σε κάποιο συγκεκριμένο πρότυπο. Σκοπός μας ήταν να βοηθήσουμε τους μαθητές να έρθουν σε επαφή με τα αρκετά διευρυμένα όρια γνωστικών αντικειμένων με τα οποία έρχονται σε επαφή στο σχολείο: τις Φυσικές Επιστήμες, τη Γλώσσα (Ελληνική και ξένες) τα Μαθηματικά και την Πληροφορική.

Κατά τη σχολική χρονιά 2006 -07 ως κύρια πεδία έρευνας στο υπό διερεύνηση θέμα του εγκεφάλου καθορίστηκαν τα παρακάτω: 1. Η Βιολογία του Εγκεφάλου, 2. Νους και Εγκέφαλος και 3. Εγκέφαλος και Η/Υ. Εφόσον έγινε μια πρώτη γνωριμία με τον κόσμο του εγκεφάλου, την επόμενη σχολική χρονιά (2007 – 08) θεωρήσαμε πιο εποικοδομητική την διείσδυση σε πιο εξειδικευμένα θέματα και ως κύριο πεδίο έρευνας καθορίστηκε η Μνήμη και η Μάθηση.

Και τις δύο χρονιές, οι τάξεις που επιλέχθηκαν να συμμετάσχουν στο project ήταν η Β' και η Γ' Γυμνασίου, ενώ η Α' συμμετείχε με τη φιλοτέχνηση της αφίσας των δραστηριοτήτων που έγινε μέσα από το μάθημα των Καλλιτεχνικών.

2.1 Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Ως κύρια πηγή πληροφοριών για όλα τα πεδία που προαναφέρθηκαν χρησιμοποιήθηκε το διαδίκτυο, καθώς και διάφορα σχετικά επιστημονικά βιβλία. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν τις Τ.Π.Ε. για να διεκπεραιώσουν δραστηριότητες, που πραγματοποιήθηκαν έξω από το στενό σχολικό πλαίσιο, και κατανόησαν τη χρήση τους σε πραγματικές συνθήκες και όχι στα πλαίσια μιας τυπικής σχολικής δραστηριότητας, που υπαγορεύεται από το ΑΠΣ ενός μαθήματος.

Το μοντέλο που χρησιμοποιήθηκε για να προσεγγίσει τη «Μάθηση με τη βοήθεια του υπολογιστή» (CAL) (Ιωάννου, 2002) ήταν το **Διερευνητικό Μοντέλο** (Εφαρμογές του υπολογιστή για μοντελοποίηση, διερεύνηση, ανακάλυψη, εξάσκηση, δημιουργία).

Συγκεκριμένα οι ΤΠΕ χρησιμοποιήθηκαν:

1. Ως εργαλείο διανομής μαθητικού, πληροφοριακού υλικού.
2. Ως εργαλείο διερευνητικής μάθησης
3. Ως εργαλείο υποβοήθησης της διδασκαλίας
4. Ως εργαλείο δημιουργικής απασχόλησης των μαθητών

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ βασίστηκε:

1. Στην ενεργητική συμμετοχή των μαθητών
2. Στην κινητοποίηση των μαθητών
3. Στην αποδοχή των σημαντικών ατομικών διαφορών μεταξύ των μαθητών ως προς τις ικανότητές τους στη σκέψη, την επεξεργασία των πληροφοριών, την κατανόηση, τη λήψη αποφάσεων και τον τρόπο επίλυσης διαφορών προβλημάτων.

Το Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής παρείχε όλο το απαραίτητο υλικό και λογισμικό και συγκεκριμένα:

Υλικό:

Διασυνδεδεμένοι Ηλεκτρονικοί υπολογιστές σε Τοπικό Δίκτυο (LAN) αλλά και με πρόσβαση στο Διαδίκτυο, Εκτυπωτής, Σαρωτής (scanner), Βιντεοπροβολέας

Λογισμικό:

Φυλλομετρητής Ιστού (Web Browser), Προγράμματα: Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου Επεξεργασίας Κειμένου, Παρουσίασης, Σάρωσης και επεξεργασίας εικόνων

Οι διδάσκοντες χρησιμοποίησαν τεχνολογικά μέσα και υπηρεσίες, όπως η αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο και η χρήση λογισμικού παρουσίασης, για να εισάγουν τους μαθητές στο αντικείμενο προς διερεύνηση και να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν δυσνόητες έννοιες. Οι μαθητές χρησιμοποίησαν τα παραπάνω τεχνολογικά μέσα για να ετοιμάσουν τις τελικές εισηγήσεις τους σε μορφή κειμένου, αλλά και παράλληλα των απαραίτητων παρουσιάσεων της εργασίας τους στο κοινό. Επίσης εξασκήθηκαν στην προφορική παρουσίαση των εισηγήσεών τους με χρήση βιντεοπροβολέα και οπτικών συσκευών κατάδειξης (laser). Σε τελική ανάλυση, οι μαθητές δεν είχαν παθητικό ρόλο στην χρήση των ΤΠΕ αλλά έμαθαν και οι ίδιοι να τις χρησιμοποιούν και να εκτιμούν το ρόλο τους στην υποβοήθηση παρουσίασης της όποιας εργασίας τους.

3. ΤΠΕ σε πολιτιστικά προγράμματα: Project «Σχολείο του Ροκ»

Η πρόκληση του να γνωρίσουμε τη ροκ μουσική μέσα από ένα επίσημο πολιτιστικό πρόγραμμα που θα εντάσσεται στο κανονικό πλαίσιο της λειτουργίας του σχολείου και που θα αποτελεί κομμάτι της πολιτιστικής δράσης του ήρθε με αφορμή δύο γεγονότα. Καταρχήν μια συναυλία τον Ιούνιο του 2007 στη γιορτή αποφοίτησης της Τρίτης Γυμνασίου του Πειραματικού Γυμνασίου του Πανεπιστημίου Πατρών, όπου τα παιδιά έβγαλαν πολύ μεράκι και αγάπη για αυτή τη μουσική. Το δεύτερο γεγονός ήταν μια ταινία ντοκιμαντέρ, το Rock School που παρουσιάζει ένα πρωτοποριακό ωδείο στις Η.Π.Α., όπου ένας χαρισματικός μουσικός και δάσκαλος, ο Paul Green, καταφέρνει να κάνει παιδιά 7 έως 17 ετών να παίζουν ροκ μουσική σαν επαγγελματίες και να δίνουν εξαιρετικές συναυλίες σε τοπικά, εθνικά και διεθνή φεστιβάλ.

Το πολιτιστικό πρόγραμμα που υλοποιήθηκε είχε δύο διαστάσεις: μία θεωρητική -παιδαγωγική και μία βιωματική. Κατά την πρώτη, το project δούλεψε με ακροάσεις πολλών τραγουδιών, προβολή ταινιών και έρευνα των παιδιών σχετικά με τις ρίζες, την ιστορία, την εξέλιξη, τις διαφοροποιήσεις και τα είδη της ροκ μουσικής καθώς και τα σημαντικότερα συγκροτήματα και καλλιτέχνες. Όσον αφορά το βιωματικό σκέλος προσπαθήσαμε να εκμεταλλευτούμε τις όποιες σχολικές εκδηλώσεις προκειμένου να δώσουμε την ευκαιρία σε όσα περισσότερα παιδιά να παίξουν μουσική και να μπουν στο ρόλο του καλλιτέχνη της ροκ μουσικής. Παράλληλα είχαν αρχίσει οι επαφές με καλλιτέχνες, μουσικούς, ηχολήπτες, συγκροτήματα, ώστε τα παιδιά να δουν και να γνωρίσουν από κοντά ανθρώπους που ασχολούνται επαγγελματικά με τη ροκ μουσική (ενδεικτικά αναφέρουμε το πατρινό συγκρότημα Raining Pleasure και τον γνωστό καλλιτέχνη Γιάννη Ζουγανέλη που μετά από πρόσκλησή μας ήταν ο βασικός εισηγητής σε μουσικό εργαστήριο που οργανώσαμε στα πλαίσια του προγράμματος).

Οι δράσεις μας συμπεριέλαβαν επίσκεψη σε ραδιοφωνικό σταθμό της πόλης μας, συναντήσεις με ηχολήπτες που μας μίλησαν για την όλο και μεγαλύτερη επίδραση της τεχνολογίας στη μουσική παραγωγή και παρακολούθηση του ελέγχου ήχου (sound check) για μια πραγματική συναυλία που έγινε στην πόλη των Πατρών.

3.1. Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το project δούλεψε στη θεωρητική βάση με ακροάσεις πολλών τραγουδιών, προβολή ταινιών και έρευνα των παιδιών σχετικά με τις ρίζες, την ιστορία, την εξέλιξη, τις διαφοροποιήσεις και τα είδη της ροκ μουσικής καθώς και τα σημαντικότερα συγκροτήματα και καλλιτέχνες και κάποιες ημερομηνίες σταθμούς.

Και σε αυτή την περίπτωση ακολουθήσαμε το Διερευνητικό Μοντέλο και συγκεκριμένα οι ΤΠΕ χρησιμοποιήθηκαν:

Από τους διδάσκοντες:

1. Ως εργαλείο διανομής πληροφοριακού υλικού.
2. Ως εργαλείο υποβοήθησης της διδασκαλίας

Από τους μαθητές:

1. Ως εργαλείο διερευνητικής μάθησης
2. Ως εργαλείο δημιουργικής εμπλοκής στο εγχείρημα

Το Σχολικό Εργαστήριο Πληροφορικής παρείχε όλο το απαραίτητο υλικό και λογισμικό και συγκεκριμένα:

Υλικό:

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές (σε Τοπικό Δίκτυο, πρόσβαση στο Διαδίκτυο, με κάρτα ήχου, ηχεία, οδηγό αναπαραγωγής οπτικών δίσκων DVD/CD), Εκτυπωτής, Σαρωτής (scanner), Βιντεοπρόβολεας.

Λογισμικό:

Φυλλομετρητής Ιστού (Web Browser), Προγράμματα: Ηλεκτρονικού Ταχυδρομείου, Επεξεργασίας Κειμένου, Παρουσίασης, Σάρωσης και επεξεργασίας εικόνων.

Οι διδάσκοντες χρησιμοποίησαν τα λογισμικά παρουσίασης και προβολής οπτικοακουστικού υλικού (video, audio files), καθώς και τον απαραίτητο εξοπλισμό, για να παρουσιάσουν – σχολιάσουν τη θεματολογία του προγράμματος και να καθοδηγήσουν τους μαθητές στην ενασχόλησή τους στο όλο εγχείρημα.

Οι μαθητές χρησιμοποίησαν όλα τα διαθέσιμα τεχνολογικά μέσα για να διερευνήσουν – παρουσιάσουν συγκεκριμένα θέματα μετά από υπόδειξη των διδασκόντων. Επίσης, ένα τελικό λεύκωμα με φωτογραφίες και κείμενα των παιδιών δημιουργήθηκε με τη βοήθεια των παραπάνω εργαλείων.

Στο βιωματικό σκέλος του προγράμματος, τα παιδιά χρησιμοποίησαν σύγχρονες διαδικτυακές τεχνολογίες (web 2.0) για να προβάλουν το πρόγραμμα και να επικοινωνήσουν με καλλιτέχνες αλλά και με άλλους μαθητές με κοινά ενδιαφέροντα. Συγκεκριμένα δημιούργησαν group σε γνωστό ιστότοπο κοινωνικής δικτύωσης (ιστολόγιο: http://www.myspace.com/school_of_rock_rocks). Η χρήση τέτοιων τεχνολογιών όπως και της υπηρεσίας του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ήταν καθοριστικής σημασίας για την εξέλιξη του προγράμματος, καθώς οι περισσότερες επαφές γνωριμίας με καλλιτέχνες, έγιναν μέσω της χρήσης τέτοιων τεχνολογιών.

Τέλος, τα παιδιά που συμμετείχαν στο πρόγραμμα είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν σε μεγάλο βαθμό όλη την απαραίτητη τεχνολογική υποστήριξη που απαιτεί η σύγχρονη ηλεκτροακουστική αναπαραγωγή ήχου και κατανόησαν τη σημασία της σωστής ηχοληψίας, ειδικά σε συνθήκες ζωντανών μουσικών εκδηλώσεων. Η εμπειρία αυτή κινητοποίησε το ενδιαφέρον των μαθητών για επίδειξη των βασικών δυνατοτήτων ενός προγράμματος Ψηφιακής Επεξεργασίας Ήχου στα πλαίσια της διδασκαλίας της σχετικής ενότητας για τα Πολυμέσα που περιλαμβάνεται στο Α.Π.Σ. της Πληροφορικής.

4. Χρήση ΤΠΕ σε Ευρωπαϊκό πρόγραμμα eTwinning: Ηλεκτρονική Αδελφοποίηση –Συνεργασίες σχολείων στην Ευρώπη

4.1 eTwinning

Το «eTwinning» (<http://www.etwinning.gr/> - <http://www.etwinning.net>), η καινοτόμος δράση με επίσημη έναρξη τον Ιανουάριο του 2005, η οποία για τα έτη 2004-2006 αποτέλεσε τη βασική δράση του προγράμματος eLearning και πλέον εντάσσεται στο Πρόγραμμα για τη Διά Βίου Μάθηση (2007-2013 Απόφαση αρ. 1720/2006/EC 1 της 15 Νοεμβρίου 2006), αφορά ηλεκτρονικές αδελφοποιήσεις σχολείων από διαφορετικές ευρωπαϊκές χώρες μέσω της χρήσης των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών και του Διαδικτύου.

4.2 eTwinning Προγράμματα

Κατά τα σχολ. έτη 2005 – 2008 υλοποιήθηκαν τέσσερα (4) προγράμματα eTwinning από το Πειραματικό Σχολείο (Γυμνάσιο & Λύκειο) Πανεπιστημίου Πατρών, τα τρία (3) από αυτά παρουσιάζονται παρακάτω. Όλα αξιολογήθηκαν κι έλαβαν την Ευρωπαϊκή Ετικέτα Ποιότητας προγραμμάτων eTwinning (eTwinning Quality Label).

1) «Εικονικό ταξίδι στο Βερολίνο κατά την διάρκεια του Παγκοσμίου Πρωταθλήματος Ποδοσφαίρου 2006». Το όλο project βασίστηκε στην μέθοδο WebQuests (<http://webquest.org/index.php>). Ο όρος WebQuest εισήχθη για πρώτη φορά το 1995 από τον *Bernie Dodge* (<http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/>) για να περιγράψει δομημένες διερευνητικές δραστηριότητες μαθητών ή σπουδαστών, στις οποίες το μεγαλύτερο μέρος των πληροφοριών αντλούνται από τον Παγκόσμιο Ιστό. Τα χρησιμοποιούμενα μέσα μπορεί να είναι: πληροφορίες υπερκειμένου, βάσεις δεδομένων, δεδομένα ηλεκτρονικών συζητήσεων ή συνεντεύξεων, έντυπο συμβατικό υλικό από βιβλία, περιοδικά ή εφημερίδες, καθώς και πρόσωπο με πρόσωπο συνεντεύξεις με ειδικούς, μπορούν να συμπληρώσουν τις πηγές που έχουν στη διάθεση τους, κάθε φορά, οι μαθητές.

Ένα *WebQuest* αποτελεί ένα σενάριο μαθήματος, μία μαθησιακή δραστηριότητα που επικεντρώνεται στην ενεργοποίηση των μαθητών και είναι προσανατολισμένη στην έρευνα (inquiry). Αποτελεί μια δραστηριότητα επίλυσης προβλημάτων, όπου οι μαθητές μπορούν να αξιοποιήσουν διάφορες πηγές πληροφορίας (Παγκόσμιος Ιστός, εκπαιδευτικό λογισμικό, συμβατικά έντυπα κ.λπ.). (βλ. Moser 2000: 25f)

Για την καταγραφή της πορείας / εξέλιξης και των αποτελεσμάτων του project δημιουργήθηκε ένα ιστολόγιο (blog - http://virtualetwinning.blogspot.com/2006_02_01_archive.html). Χρησιμοποιήθηκε και σαν ασύγχρονη επικοινωνία (μέσω σχολίων / posts) των συμμετασχόντων στο πρόγραμμα μαθητών του σχολείου της Ιταλίας και του Πειραματικού. Το πρόγραμμα έκλεισε με την αξιολόγησή του από τους συμμετέχοντες στο πρόγραμμα αυτό μαθητές, μ' ένα κοινό ερωτηματολόγιο στην μητρική γλώσσα του καθενός (μεταφράστηκε από τα Γερμανικά στα Ελληνικά και Ιταλικά). Εκτός από την Ετικέτα Ποιότητας έλαβε και το 1^ο Βραβείο Καινοτόμου Προγράμματος στον 2^ο Εθνικό Διαγωνισμό eTwinning το 2006.

2) «Οι περιφέρειές μας: Ιστορία, Ζωή, Φύση». Η παρουσίαση της περιοχής, που διαμένουν και τα γύρω αξιόλογα μέρη, των μαθητών του Πειραματικού σχολείου στους αλλοδαπούς συμμαθητές τους από τη Σλοβακία ήταν η ιδέα του προγράμματος. Διερεύνησαν / γνώρισαν οι μεν και οι δε τα μέρη των άλλων (περιβάλλον, φύση, τουριστικά αξιοθέατα). Η «εξερεύνηση» τελείωνε κάθε φορά με την δημιουργία μιας

πολυμεσικής παρουσίασης Powerpoint. Οι συμμετέχοντες μαθητές του ελληνικού σχολείου ετοίμασαν παρουσίαση της πόλης τους και των γύρω περιοχών, αλλά ταυτόχρονα ετοίμασαν και ανάλογη παρουσίαση για την περιοχή του συνεργαζόμενου σχολείου. Το ίδιο έκαναν και οι μαθητές από τη Σλοβακία: αφού πρώτα ετοίμασαν παρουσιάσεις από την πόλη και την γύρω περιοχή τους, έκαναν το ίδιο για τη δική μας περιοχή.

Η πρώτη επαφή/γνωριμία των συμμετασχόντων στο πρόγραμμα μαθητών των δύο σχολείων έγινε μέσα από το ιστολόγιο http://virtualklassekr.blogspot.com/2006_12_01_archive.html, που δημιουργήθηκε γι' αυτό τον λόγο.

Προς διευκόλυνση των ελλήνων μαθητών δημιουργήθηκε «μάθημα» στην πλατφόρμα e-class (<http://eclass.sch.gr/modules/auth/opencourses.php?fc=Δ-31> -> *Deutsch_etwinning* (D31102) -> ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ), όπου καταγράφηκαν ιστοσελίδες, απ' όπου οι μαθητές μπορούσαν να αντλήσουν πληροφορίες, για να ολοκληρώσουν την εργασία τους.

Τα αποτελέσματα των εργασιών των μαθητών βρίσκονται ανηρτημένες στο δημόσιο twinspace < <http://my.twinspace.etwinning.net/regioneneuropas> > του υλοποιηθέντος προγράμματος.

3) «Η Τέχνη του Αρχαίου Θεάτρου μας ενώνει». Μετά την επιτυχημένη συνεργασία του Πειραματικού Γυμνασίου Πανεπιστημίου Πατρών με το Albrecht Ernst Gymnasium Oettingen (σχολ. έτος 2006-07) διευρύνεται κατά το σχολ. έτος 2007-08 η συνεργασία με το 1^ο Γενικό Λύκειο Αιγίου και το Πειραματικό Λύκειο Πανεπιστημίου Πατρών σ' αυτό το πρόγραμμα. Τα 4 σχολεία επεξεργάστηκαν από μια διαφορετική «πλευρά» το Αρχαίο Θέατρο. Το 1^ο Γενικό Λύκειο Αιγίου ανέβασε τις ΙΚΕΤΙΔΕΣ του Ευριπίδη, το Πειραματικό Γυμνάσιο & Λύκειο Παν. Πατρών εστίασε στη Θεματολογία του έργου (περίληψη-σχόλια-έρευνα) και το Gymnasium Oettingen διασκεύασε και παρουσίασε μία σκηνή (το 1^ο Χορικό) από την ΑΝΤΙΓΟΝΗ του Σοφοκλή (όπου συμμετείχαν μαθητές του Πειραματικού Σχολείου). Ένας από τους γερμανούς καθηγητές έγραψε μουσική για την διασκευή του έργου και μαζί με την μουσική ορχήστρα του σχολείου συνόδευσαν ΖΩΝΤΑΝΑ τις Θεατρικές Παραστάσεις, που δόθηκαν στην Γερμανία (05.07.2008) και στην Ελλάδα (07.11.2008).

Η πλατφόρμα Moodle του Albrecht-Ernst-Gymnasium Oettingen/Γερμανίας <http://www.aeg-online.net/moodle15/login/index.php> (-> "Anmelden als Gast") αποτέλεσε πάλι τη βάση της επικοινωνίας μεταξύ των καθηγητών (Ελλάδος-Γερμανίας), αλλά και των μαθητών (Ελλάδος-Γερμανίας). Εκεί καταγράφονται και τα αποτελέσματα του έργου. Οι υπεύθυνοι καθηγητές των σχολείων, για διευκόλυνση και ταχύτερη συνεννόηση, χρησιμοποίησαν και το skype. Το λογισμικό Moviemaker χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία των βίντεο και το powerpoint για τις παρουσιάσεις.

Ειδικά για τους συμμετέχοντες μαθητές του Πειραματικού Γυμνασίου Πανεπιστημίου Πατρών χρησιμοποιήθηκε και η πλατφόρμα κοινωνικής διαδικτύωσης www.ning.com (<http://etwinningpatras.ning.com>), όπου μπορούσαν να ενημερώνονται για την εξέλιξη του προγράμματος, να βρουν πληροφορίες για την αποπεράτωση των εργασιών τους και να ανεβάσουν τα αποτελέσματα αυτών.

[<http://e-emphasis.sch.gr/articles.php?pld=1&iId=24&slId=519&aId=800> : Αναλυτική παρουσίαση του προγράμματος]

4.3 Αξιοποίηση των ΤΠΕ

Το κομπιούτερ και το διαδίκτυο καταλαμβάνουν μια συγκεκριμένη θέση στην καθημερινή μας ζωή και στο χώρο εργασίας μας. Κυρίως οι σημερινοί μαθητές και μαθήτριες πρέπει να 'ναι «εγγράμματοι», αλλά ταυτόχρονα να μάθουν να 'ναι κριτικοί (κριτική σκέψη και διερεύνηση/επαλήθευση των πληροφοριών/ των όσων διαβάζουν) απέναντι στη χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνίας.

Για να μπορέσουμε όμως να αποφύγουμε το άσκοπο, άστοχο και μερικές φορές επικίνδυνο «σερφάρισμα» των μαθητών στο διαδίκτυο, όλα τα ανωτέρω τρία περιγραφέντα eTwinning προγράμματα έχουν ένα κοινό σημείο: δίνονται στους μαθητές ιστοσελίδες για να ενημερωθούν, να αντλήσουν πληροφορίες, να ερευνήσουν και να επιλέξουν τα στοιχεία / δεδομένα / πληροφορίες που τους χρειάζονται για να ολοκληρώσουν την εργασία τους (Αρχή της μεθόδου WebQuests).

5. Συμπεράσματα

Σε όλα τα ανωτέρω προγράμματα υπάρχουν κάποια κοινά γνωρίσματα, τα οποία αποτέλεσαν την βάση της επιτυχίας τους:

- Συνεργατική & βιωματική μάθηση, ως εναλλακτικός τρόπος διδασκαλίας
- Διαφυγή από τα τετριμμένα της καθημερινής σχολικής πρακτικής μέσω της δημιουργικής ανάπτυξης δραστηριοτήτων.
- Συνεργατική διάσταση σε ευρωπαϊκό, εθνικό και τοπικό επίπεδο στο τυπικό σχολικό περιβάλλον.
- Δημιουργική ενασχόληση και εξοικείωση μαθητών και εκπαιδευτικών με τις Νέες Τεχνολογίες.
- Δημιουργική αλληλεπίδραση των εμπλεκόμενων εκπαιδευτικών με αποτέλεσμα την ανταλλαγή και εφαρμογή ιδεών για ανανέωση της διδακτικής τους προσέγγισης στα καθ' εαυτό γνωστικά τους αντικείμενα.
- Δημιουργική αξιοποίηση των σχολικών εργαστηρίων Πληροφορικής.

Το μεγάλο, όμως, κέρδος είναι ότι καταφέραμε να αλλάξουμε τη νοοτροπία πολλών παιδιών ως προς την αντιμετώπιση των γνωστικών μας αντικειμένων αφού μέσα από την ενασχόλησή τους σε όλα τα προγράμματα που αναφέραμε εδώ, εξοικειώθηκαν με γνώσεις που στα πλαίσια του τυπικού μαθήματος είναι δύσκολο να μεταδοθούν χωρίς αντίδραση από μέρους τους.

Βιβλιογραφία

- Ιωάννου Σ. (2002), Εισαγωγή των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση, Διδακτορική Διατριβή, Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ
- Ιωάννου Σ.- Φερεντίνος Σ. (2007), Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση: Αλλάζοντας το μαθησιακό περιβάλλον – Διαπιστώσεις και προοπτικές, Περιοδικό Αστρολάβος, Τεύχος 6, ΕΜΕ, Αθήνα
- Κυνηγός Χ., Δημαράκη Ε.(2002), Νοητικά εργαλεία και πληροφοριακά μέσα: Παιδαγωγικά αξιοποιήσιμες εφαρμογές των νέων τεχνολογιών στη γενική παιδεία, στο βιβλίο «Νοητικά εργαλεία και πληροφορικά μέσα», Επιμέλεια Κυνηγός Χ. – Δημαράκη Ε., Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα,σελ. 18-19
- Frey, K., (1986), *H «Méthodos Project»*, (Μάλλιος, Κ.), Κυριακίδης, Θεσσαλονίκη.
- Jonassen, D. (2000). Revisiting Activity Theory as a Framework For Designing Student – Centered Learning Environments, In D. Jonassen & S. Land (Eds). Theoretical foundations of Learning Environments, LEA.
- Moser, Heinz (2000) : Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests, Zürich

Ιστοσελίδες

- <http://webquest.org/index.php>
- <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/>
- <http://www.webquests.de/eilige.html>