

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2006)

5ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Διδάσκοντας το Μικηναϊκό Πολιτισμό με τη Χρήση Διαδικτυακών Τεχνολογιών

Β. Αντωνίου, Λ. Παπαδημητρίου, Π. Μανιώτης, Χ. Δουληγέρης, Π. Βρόντος

Βιβλιογραφική αναφορά:

Αντωνίου Β., Παπαδημητρίου Λ., Μανιώτης Π., Δουληγέρης Χ., & Βρόντος Π. (2026). Διδάσκοντας το Μικηναϊκό Πολιτισμό με τη Χρήση Διαδικτυακών Τεχνολογιών. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 531–538. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/9145>

■ ΔΙΔΑΣΚΟΝΤΑΣ ΤΟ ΜΥΚΗΝΑΪΚΟ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ ΜΕ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Β. Αντωνίου

Λ. Παπαδημητρίου

Π. Μανιώτης

Χ. Δουληγέρης

Π. Βρόντος

Τμήμα Πληροφορικής

Εκπαιδευτήρια Γείτονα

Πανεπιστήμιο Πειραιώς

Περίληψη

Η εργασία αυτή παρουσιάζει τους βασικούς στόχους και τις αρχές στις οποίες στηρίχτηκε η μελέτη, σχεδίαση και υλοποίηση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη διδασκαλία του μυκηναϊκού πολιτισμού στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας της Α΄ Γυμνασίου. Η χρήση του λογισμικού αυτού ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών και δίνει παράλληλα μια ζωντανή εναλλακτική προσέγγιση στη μάθηση, χωρίς αυτή να χάνει την επιστημονική της διάσταση. Το λογισμικό χρησιμοποιεί τις νεότερες τεχνολογίες σχεδιασμού στο περιβάλλον του παγκόσμιου ιστού, ενώ η δομή και οι ενότητες του είναι απόλυτα συμβατές με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, επιτρέποντας την αξιοποίησή του στη διδασκαλία.

Λέξεις Κλειδιά

Ιστορία, διαδικτυακές τεχνολογίες, μυκηναϊκός πολιτισμός.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μεγάλη διείσδυση των υπολογιστών και των Τεχνολογιών Πληροφορικής και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση έχει συμβάλει σημαντικά στην αποδοχή τους ως χρήσιμων εργαλείων ανάπτυξης εξειδικευμένων λογισμικών, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν με πολλαπλούς τρόπους στη διδασκαλία των μαθημάτων του Γυμνασίου και του Λυκείου. Η αποδοχή αυτή είναι εμφανής ακόμη και σε κλάδους όπως αυτός των φιλολόγων (Γιακουμάτου, 2005), όπου φαίνεται ότι ο αριθμός και η ποιότητα των λογισμικών βρίσκεται σε αρκετά ικανοποιητικά επίπεδα και ότι οι εκπαιδευτικοί μπορούν όχι μόνο να χρησιμοποιήσουν, αλλά και να δημιουργήσουν υψηλής ποιότητας λογισμικά με κατάλληλη εκπαίδευση/επιμόρφωση ή με τη βοήθεια εξειδικευμένων τεχνικών.

Οι μαθητές από την άλλη μεριά όχι μόνο αποδέχονται αλλά και επιζητούν τη χρήση των ΤΠΕ στα φιλολογικά μαθήματα, καθώς βλέπουν πολλαπλά οφέλη από μια τέτοια συνάντηση (Φούντα και Κολοκοτρώνης, 2005). Η αξιολόγηση σε προηγούμενη εργασία μας ενός τέτοιου λογισμικού (Μανιώτης κ. ά., 2005) για τη διδασκαλία της Ιστορίας των προϊστορικών πολιτισμών (κυκλαδικός και μινωικός) έδειξε ότι οι μαθητές αντιμετώπισαν με ενθουσιασμό το νέο

τύπο διδασκαλίας και βελτίωσαν κυρίως την άποψή τους για το μάθημα της Ιστορίας. Πρέπει να σημειωθεί ότι δεν παρουσιάστηκαν ιδιαίτερα προβλήματα κατανόησης των μηχανισμών εκτέλεσης στον υπολογιστή και η σχολική τάξη παρουσίασε μία δημιουργική ζωντάνια. Επιπρόσθετα, επιτεύχθηκε η ευμάθεια σε αξιοσημείωτο βαθμό όσον αφορά τις σημαντικές και ιδιαίζουσες γνωστικές απαιτήσεις του διδακτικού αντικείμενου.

Η επιλογή του μαθήματος της Ιστορίας για τη χρήση των ΤΠΕ οφείλεται αφενός μεν στο ίδιο το αντικείμενό της, αφετέρου δε στην ύπαρξη υλικού που μπορεί να αξιοποιηθεί κατάλληλα από τις ΤΠΕ στο σχολικό περιβάλλον. Η Ιστορία ως αντικείμενο παρουσιάζει γνώση αφηρημένη (Βώρος, 1993) και για το λόγο αυτό οι μαθητές συναντούν πολλές δυσκολίες να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις του μαθήματος, με αποτέλεσμα ο αριθμός αυτών που αποτυγχάνουν στην Ιστορία να είναι υψηλότερος από τον αντίστοιχο στα Ελληνικά και στα Μαθηματικά (Αντωνιάδης, 1995).

Η χρήση εικόνων, χαρτών, διαγραμμάτων και πηγών κατά τη διδασκαλία προσφέρεται για ποικιλότητα παρουσίαση μέσω των ΤΠΕ και ιδιαίτερα μέσω της παγκόσμιας διασυνδεσιμότητας που προσφέρει ο παγκόσμιος ιστός και της ευκολίας στη χρήση αλλά και στην ανάπτυξη του υλικού που μας δίνουν οι διαδικτυακές τεχνολογίες. Ενδεικτικά αναφέρουμε στο σημείο αυτό την ύπαρξη σε πολλές χώρες πληρέστατων και κατάλληλα εμπλουτισμένων δικτυακών τόπων, που παρέχουν υποστηρικτικό υλικό για τη διδασκαλία της Ιστορίας σ' ένα ψηφιακό περιβάλλον, όπως η προσπάθεια του Computers in Teaching Initiative Center for History, Archaeology and Art History (CTICH) (<http://helters.askis.uib.no/AcoHum/abs/everett.html>) στη Μεγάλη Βρετανία, που υποστηρίζει τη χρήση υπολογιστών στη διδασκαλία της Ιστορίας, κυρίως σε πανεπιστημιακό επίπεδο και τους δικτυακούς τόπους του Πανεπιστημίου του Τορόντο (<http://www.chass.utoronto.ca/history/resources/teaching.html>) και του Δήμου του Λονδίνου (<http://www.city.londonmet.ac.uk/deliberations/Subjects/history>). Τα περισσότερα μουσεία του κόσμου παρέχουν πρόσβαση και εκτενείς αναλύσεις όχι μόνο στους θησαυρούς που εκθέτουν αλλά και στα έργα τα οποία σπάνια βλέπει το κοινό.

Στην ελληνική εκπαιδευτική κοινότητα έχουν γίνει αξιολογικές προσπάθειες εισαγωγής των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Ιστορίας. Σημαντικές παρεμβάσεις αποτελούν τα έργα «Οδυσσέας» (Αντωνίου κ. ά., 2003) και «Κασταλία» (Κάββουρα, 2004). Η αξιολόγηση αυτών των δικτυακών τόπων έχει αποδείξει το σημαντικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν οι ΤΠΕ στην ενεργοποίηση του μαθητή και στην αφομοίωση και εμπέδωση του υλικού (Κάββουρα κ. ά. 2002). Για να χρησιμοποιηθούν όμως οι ΤΠΕ στη διδασκαλία, είναι απαραίτητο να υπάρχουν οργανωμένες δραστηριότητες και μαθήματα άμεσα συνδεδεμένα και κατάλληλα προσαρμοσμένα στο αναλυτικό πρόγραμμα και το σχολικό εγχειρίδιο, για να μην αποπροσανατολίζεται ο μαθητής και να μπορεί ο διδάσκων να χρησιμοποιεί το υλικό στις ώρες διδασκαλίας που προβλέπονται. Στην κατεύθυνση αυτή η Γκίκα (2003) χρησιμοποιεί υπάρχοντες δικτυακούς τόπους για τη διδασκαλία της Ιστορίας και παρουσιάζει οργανωμένα μαθήματα Αρχαίας Ιστορίας. Οι Νικολαΐδου και Γιακουμάτου (2001) και η Λυμπεροπούλου (2003) αξιοποιούν τις νέες τεχνολογίες χρησιμοποιώντας φύλλα εργασίας και υπάρχοντες δικτυακούς τόπους, όπως το www.culture.gr, για τη διδασκαλία διάφορων ιστορικών περιόδων. Η Ηλιοπούλου (2003) χρησιμοποιεί προηγμένο λογισμικό για την ανασύνθεση μυκηναϊκών τοιχο-

γραφιών και την επανασυγκόλληση αγγείων από όστρακα, συμβάλλοντας έτσι στην εκμάθηση θεμελιωδών εννοιών και στην αύξηση της αναλυτικής και κριτικής ικανότητας των μαθητών. Ο Μαϊστρέλλης (2003) χρησιμοποιεί την αγγειογραφία, για να ενισχύσει συγκεκριμένες δεξιότητες των μαθητών και να προσεγγίσει ευκολότερα τον τρόπο κατασκευής αγγείων.

Σε προηγούμενη εργασία μας (Μανιώτης κ.ά., 2005) παρατηρήσαμε ότι “υπάρχουν σημαντικά προβλήματα στη χρήση του λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία του σύγχρονου ελληνικού Γυμνασίου. Ο χρόνος διδασκαλίας του μαθήματος στην τάξη είναι περιορισμένος. Συγχρόνως η δυνατότητα επιστροφής σε ενότητες, οι οποίες έχουν διδαχθεί σε προγενέστερο χρόνο, είναι τις περισσότερες φορές αδύνατη”. Με βάση τις προηγούμενες παρατηρήσεις προτείναμε και υλοποιήσαμε ένα λογισμικό, το οποίο βασίζεται σε σύγχρονες διαδικτυακές τεχνολογίες για τη διδασκαλία του κυκλαδικού και μινωικού πολιτισμού, συμβαδίζει με το αναλυτικό πρόγραμμα του ΥΠΕΠΘ, μπορεί να διδαχθεί στις προβλεπόμενες για τα συγκεκριμένα κεφάλαια ώρες διδασκαλίας, αποδομεί και συσχετίζει με επιτυχία δύσκολες θεωρητικές έννοιες, όπως οι λόγοι ανάπτυξης κάθε πολιτισμού, η θρησκεία, η γραφή κτλ. Η επιτυχία και η αποδοχή του λογισμικού από μαθητές και διδάσκοντες μας ώθησε στην περαιτέρω ανάπτυξη του λογισμικού με την προσθήκη του μυκηναϊκού πολιτισμού και τη σύνδεσή του με παράλληλο πρόγραμμα βιωματικής μάθησης.

Στην εργασία αυτή παρουσιάζουμε τους στόχους ανάπτυξης του εκπαιδευτικού λογισμικού, όπως αυτοί συγκεκριμενοποιούνται στην περίπτωση του μυκηναϊκού πολιτισμού, δίνουμε τη δομή του λογισμικού και τον τρόπο αξιοποίησής του.

ΣΤΟΧΟΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Επειδή κατά την παραδοσιακή διδασκαλία της Ιστορίας απουσιάζει η συνθετική αξιοποίηση του υπάρχοντος στο βιβλίο εποπτικού υλικού (εικόνες, χάρτες, σχεδιαγράμματα), στην ανάπτυξη του λογισμικού για χρήση στο σχολείο είναι απαραίτητο:

- Να εικονοποιηθούν οι πληροφορίες που δίνει το σχολικό εγχειρίδιο για το μυκηναϊκό πολιτισμό, ώστε να γίνουν πιο κατανοητές και προσίτες στα παιδιά.
 - Να μη διαταραχθεί η ροή του σχολικού προγράμματος.
 - Να εξοικονομηθεί χρόνος με τη συγκέντρωση υλικού σ’ ένα μόνο δικτυακό τόπο.
 - Να αισθητοποιηθεί και να συγκεκριμενοποιηθεί το υλικό του σχολικού βιβλίου, ώστε να γίνει κατανοητό και ευχάριστο στο ακροατήριο.
 - Να παρουσιαστούν η ιστορία και τα έργα τέχνης του μυκηναϊκού πολιτισμού με αντικειμενικότητα, χωρίς αξιολογική παρέμβαση του δασκάλου.
- Το λογισμικό που αναπτύχθηκε δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα:
- Να εξοικειώνονται με τις διάφορες μορφές τέχνης: αρχιτεκτονική, τοιχογραφίες, κεραμική, μικροτεχνία.
 - Να συνειδητοποιούν ότι το έργο τέχνης αποδίδει τις αισθητικές αξίες των ανθρώπων της συγκεκριμένης εποχής.
 - Να αντιλαμβάνονται ότι τα έργα τέχνης μπορεί να εξυπηρετούν και πρακτικές ανάγκες της συγκεκριμένης εποχής και κοινωνίας.
 - Να κατανοούν διαχρονικές λειτουργικές και αισθητικές μεταβολές στην

τέχνη.

- Να κατανοούν την αλληλεπίδραση των πολιτισμών.

Το λογισμικό αυτό επίσης επιτρέπει στους μαθητές:

- Σε κλίμα άμεσης αξιολόγησης και θετικής ενίσχυσης να πειραματίζονται μέσα από ερωτήσεις ανοικτού ή κλειστού τύπου και παιχνίδια.
- Να ελέγχουν τη διαδικασία της μάθησης, αφού μπορούν να χρησιμοποιήσουν το υλικό με οποιαδήποτε σειρά και με τον προσωπικό τους ρυθμό.
- Να συνεργάζονται και να αλληλεπιδρούν με τους συμμαθητές τους μέσα από τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που προσφέρονται.
- Να αλληλεπιδρούν με το φυσικό περιβάλλον και να βιώνουν τα θέματα που μελετούν, επισκεπτόμενοι τα μέρη στα οποία διαδραματίζονται τα γεγονότα τα οποία μελετούν.
- Να εμπλέκονται σε βιωματικές-διεπικοινωνιακές διδακτικές διαδικασίες.

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΔΙΚΤΥΑΚΟΥ ΤΟΠΟΥ

Για την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στο μάθημα της Ιστορίας της Α΄ Γυμνασίου δημιουργήθηκε ο συγκεκριμένος δικτυακός τόπος, ο οποίος έχει ως σημείο αναφοράς την Εποχή του Χαλκού στην Ελλάδα (3000 – 1100 π.Χ.) και παρουσιάζει τους τρεις πολιτισμούς - κυκλαδικό, μινωικό, μυκηναϊκό - που αναπτύχθηκαν αυτή την περίοδο (ο κυκλαδικός και ο μινωικός πολιτισμός παρουσιάστηκαν στο 3^ο Πανελλήνιο Συνέδριο για τις ΤΠΕ που έγινε στη Σύρο από τις 13-15 Μαΐου 2005).

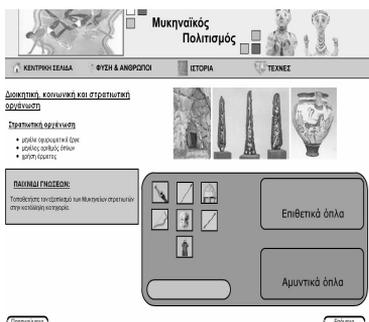
Το συγκεκριμένο λογισμικό παρέχει μεγάλη ευκολία στην πρόσβαση και εξασφαλίζει οικονομία χρόνου με τη συγκέντρωση υλικού σ' ένα δικτυακό τόπο. Ο μαθητής μπορεί να μελετήσει το μυκηναϊκό πολιτισμό όχι μόνο στο χώρο του σχολείου με τη βοήθεια του καθηγητή αλλά και στο σπίτι του. Επίσης ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα δίνοντας την ηλεκτρονική διεύθυνση στους μαθητές του να τους ζητήσει να προετοιμαστούν για τη διδασκαλία ή να απαντήσουν στα φύλλα εργασίας που υπάρχουν σε κάθε ενότητα. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι η οργάνωση των σελίδων που αναφέρονται στο μυκηναϊκό πολιτισμό ακολουθούν τη δομή του νέου σχολικού εγχειριδίου που θα χρησιμοποιηθεί από τη σχολική περίοδο 2006-2007.

Η κεντρική σελίδα του δικτυακού τόπου παρουσιάζει το χάρτη της Ελλάδας και προσφέρει τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει τον πολιτισμό που τον ενδιαφέρει και ταυτόχρονα να προσδιορίσει γεωγραφικά τον καθένα απ' αυτούς. Ο μαθητής, λοιπόν, μπορεί να προσδιορίσει ευθύς εξαρχής ότι το κέντρο του συγκεκριμένου πολιτισμού είναι η Πελοπόννησος.

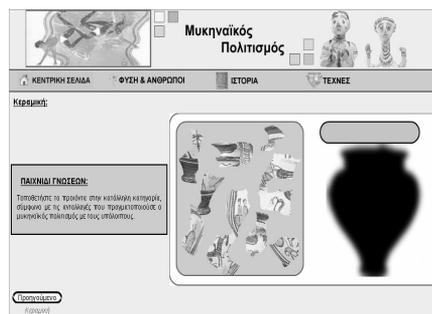
Στην κεντρική σελίδα του μυκηναϊκού πολιτισμού, στον οποίο αναφέρεται η εργασία αυτή, παρουσιάζονται οι ενότητες και οι υποενότητες που θα μελετηθούν. Οι θεματικοί άξονες ορίζονται ως εξής: «Φύση – Άνθρωποι», «Ιστορία», «Τέχνη» και «Πρόγραμμα βιωματικής μάθησης».

- «Φύση – Άνθρωποι»: παρουσιάζονται οπτικοποιημένα η διοικητική, η κοινωνική και η στρατιωτική οργάνωση, η εμπορική δραστηριότητα και η γραμμική γραφή Β. Υπάρχουν επίσης στο τέλος φύλλα εργασίας για τον έλεγχο του βαθμού κατανόησης της διδαχθείσας ύλης. Ο μαθητής αξιοποιώντας το εποπτικό υλικό που υπάρχει στη συγκεκριμένη ενότητα μπορεί να προσδιορίσει τα βασικά κέντρα του μυκηναϊκού πολιτισμού και να συνειδητοποιήσει το μέγεθος της βασιλικής εξουσίας και τον πολεμικό χαρακτήρα του πολιτισμού. Η οργάνωση επίσης του δικτυακού τόπου δίνει

τη δυνατότητα στο χρήστη να ανατρέξει στον κυκλαδικό και το μινωικό πολιτισμό και να διαπιστώσει την απουσία οποιασδήποτε αναφοράς στη στρατιωτική οργάνωση. Αντίθετα στη συγκεκριμένη ενότητα παρουσιάζονται τα μεγάλα οχυρωματικά έργα και τα όπλα, ενώ υπάρχει κι ένα παιχνίδι γνώσεων όπου οι μαθητές προσπαθούν να διακρίνουν τα επιθετικά και τα αμυντικά όπλα (εικόνα 1).



Εικόνα 1.



Εικόνα 2.

Επίσης η αναφορά στη γραμμική γραφή Β γίνεται με αυτόματη σύνδεση με το μινωικό πολιτισμό, όπου παρουσιάζονται η εξέλιξη της γραφής, χαρακτηριστικά δείγματα γραμμικής Α και Β και επιπλέον υλικό για τους Μάικλ Βέντρις και Τζον Τσάντγκουικ, οι οποίοι αποκρυπτογράφησαν τη γραμμική Β. Έτσι ο μαθητής με την καθοδήγηση του δασκάλου του αντιλαμβάνεται τη σημασία της επινόησης της συγκεκριμένης γραφής και την αξία της ως ιστορικής πηγής. Με αυτό τον τρόπο αναδεικνύεται η αλληλεπίδραση των πολιτισμών της Εποχής του Χαλκού αλλά και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά καθενός απ' αυτούς.

- «Ιστορία»: ο μαθητής μπορεί να παρατηρήσει μέσω κινούμενων εικόνων την εξέλιξη του μυκηναϊκού πολιτισμού στις διάφορες φάσεις του (3000 - 2000 π.Χ., 2000 - 1600 π.Χ., 1600 - 1450 π.Χ., 1450 - 1200 π.Χ., 1200 - 1100 π.Χ.) και να απαντήσει σε ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, μελετώντας μάλιστα και ιστορικές πηγές. Αυτή η πρωτότυπη ιστορική αφήγηση οδηγεί το μαθητή στο σχηματισμό μιας πλήρους εικόνας της εξάπλωσης του μυκηναϊκού κόσμου αλλά και των παραγόντων που συνετέλεσαν στην παρακμή του. Επιβεβαιώνονται επίσης οι αναφορές της πρώτης ενότητας για τη βασιλική εξουσία, για την έντονη εμπορική δραστηριότητα και την επίδραση του μινωικού στο μυκηναϊκό πολιτισμό. Επίσης με την αξιοποίηση των ιστορικών πηγών μπορεί ο μαθητής να προσεγγίσει ερευνητικά κάποιες από τις πτυχές της ιστορικής πραγματικότητας, με στόχο να ανακαλύψει την ιστορική αλήθεια.
- «Τέχνη»: υπάρχουν κείμενα και ηλεκτρονικό αρχείο εικόνων για την αρχιτεκτονική, τις τοιχογραφίες, την κεραμική και τη μικροτεχνία. Ο μαθητής με τη βοήθεια του υλικού και έχοντας ως αφετηρία την παρατήρηση και την περιγραφή μπορεί να αναγνωρίσει τα βασικά χαρακτηριστικά της μυκηναϊκής τέχνης. Επίσης έχει τη δυνατότητα μέσω παζλ να κατασκευάσει ένα ανάκτορο, να εξασκηθεί στην αναγνώριση των ιδιαίτερων χώρων του

και να ανασυνθέσει ένα αγγείο (εικόνα 2). Το υλικό που χρησιμοποιείται παρουσιάζεται ελκυστικά, καθώς η ποιότητα των εικόνων είναι ανώτερη απ' αυτή των σχολικών εγχειριδίων, υπάρχουν σαφείς επεξηγήσεις και η κατηγοριοποίηση των μορφών της τέχνης δίνει την ευκαιρία στο μαθητή να αποκτήσει γνώση του πλούτου της πολιτιστικής κληρονομιάς. Επίσης ένα μεγάλο μέρος των κειμένων που υπάρχουν στη συγκεκριμένη ενότητα προέρχεται από εργασίες των μαθητών του σχολείου μας που εργάστηκαν ομαδοσυνεργατικά στο πλαίσιο του προγράμματος βιωματικής μάθησης με θέμα το μυκηναϊκό πολιτισμό και για το οποίο γίνεται ιδιαίτερη αναφορά παρακάτω. Επειδή κρίθηκε απαραίτητο να αναδειχθεί η αλληλεπίδραση μινωικής, κυκλαδικής και μυκηναϊκής τέχνης στις διάφορες κατηγορίες των έργων τέχνης, υπάρχει μια ερώτηση ανοικτού τύπου, όπου ο μαθητής καλείται να συγκρίνει έργα της μινωικής και της μυκηναϊκής τοιχογραφίας αναπτύσσοντας την κριτική του ικανότητα. Η απάντησή του μάλιστα μπορεί να σταλεί στον καθηγητή μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, για να γίνουν οι όποιες παρατηρήσεις, ξεκινώντας έτσι μία μορφή επικοινωνίας η οποία υπερβαίνει το χώρο της τάξης και τα στενά χρονικά όρια της διδασκαλίας.

- «Πρόγραμμα βιωματικής μάθησης»: στη συγκεκριμένη ενότητα παρουσιάζεται το πλαίσιο ανάπτυξης και υλοποίησης του βιωματικού προγράμματος «Ταξίδι στο παρελθόν – Μυκηναϊκός πολιτισμός», το οποίο είναι εγκεκριμένο από τη Διεύθυνση Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Υπάρχει ένα εισαγωγικό κείμενο που αναφέρεται στη φιλοσοφία εκπόνησης του προγράμματος και την παιδαγωγική του στοχοθεσία. Ακολουθεί η παρουσίαση των φάσεων του, που περιλαμβάνουν την ερευνητική εργασία των μαθητών στο χώρο της βιβλιοθήκης για την αναζήτηση υλικού και την εκπόνηση εργασιών για προκαθορισμένα θέματα που άπτονται του μυκηναϊκού πολιτισμού και την επιτόπια έρευνα και παρουσίαση των εργασιών στο φυσικό χώρο εξέλιξης των ιστορικών γεγονότων (Πύλος και Μυκήνες). Επίσης σ' αυτή την υποενότητα περιλαμβάνεται οπτικό υλικό που παρουσιάζει τη δράση των μαθητών από το στάδιο της προετοιμασίας στο χώρο της βιβλιοθήκης και από τις παρουσιάσεις των εργασιών στους αρχαιολογικούς χώρους.

Για τη διδασκαλία της ενότητας απαιτούνται συνολικά τρεις διδακτικές ώρες, όσες ακριβώς προβλέπονται από το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Η παρουσίαση του εκπαιδευτικού υλικού γίνεται με διαφορετικούς τρόπους (φωτογραφικό ηλεκτρονικό αρχείο, κινούμενες εικόνες, κείμενα, παιχνίδια, ερωτήσεις ανοικτού και κλειστού τύπου), αποσκοπώντας να κεντρίσει το ενδιαφέρον του μαθητή και να συμβάλει στην αποτελεσματικότερη κατανόηση του περιεχομένου του μαθήματος. Ο χρήστης - μαθητής παύει να είναι παθητικός δέκτης και ενεργοποιείται, διαπιστώνοντας ότι η ορθή αξιοποίηση των πηγών (ιστορικές αναφορές, αρχαιολογικά ευρήματα) θεμελιώνει την αξιοπιστία της ιστορικής αφήγησης, ενώ ταυτόχρονα εξοικειώνεται στην παρατήρηση της εικόνας και αφομοιώνει πιο εύκολα το ιστορικό πλαίσιο της εποχής.

Τέλος, ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να απαντήσει σε ερωτήσεις κλειστού τύπου κατά την ώρα της παράδοσης και να διαπιστώσει μόνος του τι έχει κατανοήσει και τι όχι. Ο καθηγητής επίσης ελέγχει σε ελάχιστο χρονικό διάστημα, πράγμα ιδιαίτερα δύσκολο στο πλαίσιο της παραδοσιακής διδασκαλίας, την επίτευξη των διδακτικών στόχων για το σύνολο της τάξης. Μάλιστα μετά από κάθε εξέταση υπάρχει η επιλογή «Ελεγχος», με την οποία ελέγχεται αυτόματα

η ορθότητα των απαντήσεων του χρήστη και επιστρέφονται τα αποτελέσματα του ελέγχου. Επιπλέον, στο τέλος του δικτυακού τόπου παρουσιάζονται έργα τέχνης και από τους τρεις πολιτισμούς και ο χρήστης καλείται να τα εντάξει στον αντίστοιχο πολιτισμό.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην εργασία αυτή παρουσιάσαμε διαδικτυακό λογισμικό για τη διδασκαλία της Αρχαίας Ιστορίας και ειδικότερα του μυκηναϊκού πολιτισμού. Η εμπειρία μας από την εφαρμογή στην τάξη μάς οδηγεί στο συμπέρασμα ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούν να συμβάλουν αποτελεσματικά στη θετική αντιμετώπιση του μαθήματος της Ιστορίας από τους μαθητές. Επίσης σημαντικό ερέθισμα για περαιτέρω διερεύνηση είναι και η εμπειρία που αποκομίσαμε με το παράλληλο πρόγραμμα βιωματικής μάθησης, όπου διαφαίνεται ότι οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αποτελέσουν σημαντικό αρωγό στην αποτελεσματικότερη προσέγγιση της διδασκαλίας της Ιστορίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αντωνιάδης, Λ. (1995), *Η Διδακτική της Ιστορίας*, Αθήνα: Πατάκης.
- Αντωνίου, Ι., Γκίκα, Ε., Λαλιώτου, Ε. και Τριαντοπούλου, Θ., “*Η Συμβολή των Νέων Τεχνολογιών στη Διδασκαλία των Φιλολογικών Μαθημάτων: Ανάλυση Πειραματικών Διδασκαλιών του Έργου «ΟΔΥΣΣΕΑΣ»*”, στο <http://www.e-yliko.gr/filarticle004.htm>
- Βώρος, Φ. Κ. (1993), *Η Διδασκαλία της Ιστορίας με Αξιοποίηση της Εικόνας*, Αθήνα.
- Γιακουμάτου, Τ. (2005), ‘*Δικτυακοί Τόποι Εκπαιδευτικών στο Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. Επισκόπηση Δικτυακών Τόπων Φιλολόγων*’, Πρακτικά 3^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος 13-15 Μαΐου 2005.
- Γκίκα, Ε. (2003), “*Διδασκαλία της Αρχαίας Ιστορίας με Εργαλεία των Τεχνολογιών της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας*”, Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος, 9-11 Μαΐου 2003, σελ. 165-176.
- Ηλιοπούλου, Ι. (2003), “*Η Ενίσχυση των Μαθητών/τριών στην Παραγωγή Ιστορικού Νοήματος: Παραδείγματα Μικρόκοσμων με τη Χρήση Λογισμικού Microworlds Pro*”, Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος, 9-11 Μαΐου 2003, σελ. 217-228.
- Κάββουρα, Θ., Γρηγοριάδου Μ. και Τσαγκάνου Γ. (2002), “*Αρχές Σχεδίασης Υπερμεσικού Περιβάλλοντος για Ευέλικτη Μάθηση της Ιστορίας με Βάση Περιπτώσεις*”, Πρακτικά 1^{ου} Παν. Συν. των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σεπτέμβριος 2002, τ. Α.
- Κάββουρα, Θ. (2004), “*Ιστορικές Πηγές και Περιβάλλοντα Μάθησης Ιστορίας με τη Χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας*”, στο: Η Διαθεματικότητα στο Σύγχρονο Σχολείο και η Διδασκαλία της Ιστορίας με τη Χρήση Πηγών, Αγγελάκος Κ. και Κόκκινος, Γ., Αθήνα: Μεταίχιμο.
- Λυμπεροπούλου, Μ. (2003), “*Συσχετισμοί με τις Νέες Τεχνολογίες*”, Πρακτικά 2^{ου} Παν. Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος, 9-11 Μαΐου 2003, σελ. 177-187.
- Μαϊστρέλλης, Σ. (2003), “*Η Εικόνα ως Αφόρμηση για τη Δόμηση Στατικών Δεξιότητων: Μια Διδακτική Πρόταση Βασισμένη στην Αγγειογραφία των Αρχαίων Χρόνων*”, Πρακτικά 2^{ου} Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος, 9-11 Μαΐου 2003, σελ. 229-238.
- Μανιώτης, Π., Αντωνίου, Β., Βρόντος, Π., Ξέστερνο, Μ., Καζάκης, Ν., Παπαδημητρίου, Λ., Καραβίας Ν και Δουληγέρης Χ. (2005), ‘*Διδακτική Προσέγγιση στη Διδασκαλία της Αρχαίας Ιστορίας με τη χρήση Διαδικτυακών Τεχνολογιών*’, Πρακτικά

- 3^ο Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος 13-15 Μαΐου 2005.
- Νικολαΐδου, Σ. και Γιακουμάτου, Τ. (2001), *“Διαδίκτυο και Διδασκαλία”*, σελ.347- 351, Αθήνα: Κέδρος.
- Φούντα, Α. και Κολοκοτρώνης, Δ. (2005), *‘Μια Ερευνητική Προσέγγιση της Στάσης των Μαθητών Β/θμιας Εκπαίδευσης για τη Διδασκαλία Φιλολογικών Μαθημάτων με τη Χρήση ΤΠΕ’*, Πρακτικά 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ, Σύρος 13-15 Μαΐου 2005.