ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2006)

5ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»

«Μικρασία 1922»: Εκπαιδευτικό λογισμικό για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας

Μαρία Αντωνοπούλου , Αγγελική Ταγκάλου , Γιώργος Φιλιππούσης

Βιβλιογραφική αναφορά:

Αντωνοπούλου Μ., Ταγκάλου Α., & Φιλιππούσης Γ. (2026). «Μικρασία 1922»: Εκπαιδευτικό λογισμικό για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, *1*, 1039–1042. ανακτήθηκε από https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/9311

«ΜΙΚΡΑΣΙΑ 1922»: ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Αντωνοπούλου Μαρία

Υπ. Διδ.
Πανεπιστημίου Αθηνών
maantono@gmail.com

Ταγκάλου Αγγελική

Υπ. Διδ.
Πανεπιστημίου Αιγαίου
tagalou@gmail.com

Φιλιππούσης Γιώργος

Εκπαιδευτικός, Med in ICT
Π.Τ.Δ.Ε. Αθηνών
filvisg@gmail.com

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η ανάδειξη ενός τρόπου αξιοποίησης των ιστορικών πηγών με την υποστήριξη μιας υπερμεσικής εφαρμογής. Το εκπαιδευτικό λογισμικό: «Μικρασία 1922» δημιουργήθηκε για το μάθημα της Ιστορίας στη Στ΄τάξη του δημοτικού σχολείου και τη θεματική ενότητα: «Μικρασιατικός πόλεμος». Οι προτεινόμενες δραστηριότητες, που εμπεριέχονται σε αυτό, μπορούν να συμπληρώσουν ή και να υποκαταστήσουν τις εργασίες του διδακτικού εγχειριδίου και να συμβάλλουν στην επίτευξη, τόσο των γενικών στόχων του μαθήματος της Ιστορίας, όσο και των ειδικών στόχων της διδασκαλίας του Μικρασιατικού πολέμου σε όλες τις φάσεις του (εκστρατεία, καταστροφή, πρόσφυγες). Οι δραστηριότητες αυτές έχουν ως αφετηρία το διδασκόμενο μάθημα, ωστόσο, πιστεύουμε, ότι προωθούν τη διαθεματική προσέγγιση της ενότητας και συνδέουν την Ιστορία με ζητήματα που πραγματεύονται άλλες επιστήμες ή με γεγονότα και καταστάσεις της καθημερινής ζωής. Η εφαρμογή βρίσκεται σε εξέλιξη. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησής της από εκπαιδευτικούς και μαθητές θα αποτελέσουν τη βάση για την τυχόν βελτίωση ή/και τροποποίησή της.

Λέξεις Κλειδιά

Ιστορία, τεχνολογία, εκπαιδευτικό λογισμικό.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Γενικός σκοπός της Ιστορίας είναι η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και της ιστορικής συνείδησης (ΥΠ.Ε.Π.Θ. 2ο Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης). Η ιστορική γνώση, ως σπουδή της ζωής της κοινωνίας του παρελθόντος σε όλες της τις εκφάνσεις, θεωρείται ότι συμβάλλει στην προσπάθεια σύνθεσης των ποικί-

λων ιδιαίτερων θεμάτων που περιλαμβάνει το αναλυτικό πρόγραμμα (ΔΕΠΠΣ Αναλυτικό Πρόγραμμα Υπουργείου Παιδείας).

Με τη διδασκαλία της συγκεκριμένης ενότητας επιδιώκεται οι μαθητές: α)να εκτιμήσουν τη στάση των πρωταγωνιστών του διχασμού και τα αποτελέσματα της έκβασης του πολέμου για την Ελλάδα, β)να εκτιμήσουν τη συμβολή του Ελληνισμού των περιοχών της Θράκης και της Μ. Ασίας στην ανάπτυξη του ελληνικού κράτους, γ)να γνωρίσουν τα κυριότερα γεγονότα του Μικρασιατικού πολέμου, δ)να κατανοήσουν ιστορικές έννοιες σχετικές με την ενότητα, όπως: συνθήκη, σύμμαχοι, εθνική συμφορά, να κάνουν συσχετισμούς και να οδηγούνται σε γενικεύσεις, ε)να κατανοήσουν τους λόγους που οδήγησαν στη Μικρασιατική καταστροφή.

Ειδικότερα με τη χρήση του λογισμικού επιδιώκεται: 1) να γνωρίσουν ότι οι υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία του μαθήματος της Ιστορίας. (Ρεπούση Μ.,1995), 2) να επιλέξουν μέσα από μια ομάδα πληροφοριών τα ζητούμενα και να τα συνθέσουν σε ένα ενιαίο σύνολο, 3) να αξιοποιήσουν τις ιστορικές πηγές (κείμενα, φωτογραφικό υλικό, παράδοση) και να βγάλουν τα συμπεράσματά τους, 4) να συνειδητοποιήσουν ότι η μελέτη όλων των πτυχών μιας κοινωνίας βοηθάει στην κατανόηση της ιστορίας της και 5) να καταλάβουν ότι στην ιστορία υπάρχει άμεση σχέση αιτίων –αποτελεσμάτων.

Επιλέγουμε τη διδακτική προσέγγιση με την οποία το πληροφορικό περιβάλλον οφείλει να συνοδεύεται από παιδαγωγικές δραστηριότητες ώστε να μετατραπεί σε μαθησιακό περιβάλλον. Αυτές οι δραστηριότητες οφείλουν να έχουν ορισμένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα ανεξάρτητα από το περιεχόμενό τους (Δαπόντες, 1999, 2001, Rebrum, 1999): α) δεν μπορεί να είναι ίδιες και απαράλλακτες με τις γνωστές παραδοσιακές ασκήσεις και προβλήματα, β) θα πρέπει να διευκολύνουν το διδάσκοντα να επινοεί δραστηριότητες σύμφωνα με τις ανάγκες της δικής του διδασκαλίας με το να του παρέχουν κατάλληλες ευκολίες-δυνατότητες (De Jong et al., 1998), γ) οφείλουν να εξυπηρετούν συγκεκριμένους στόχους της διδασκαλίας, που παραμένουν περιθωριακοί στην παραδοσιακή διδασκαλία και ειδικότερα στην Ιστορία, αυτούς που αναφέρονται στην έρευνα των ιστορικών πηγών και στην εξαγωγή συμπερασμάτων και σύνθετων εργασιών, με σκοπό την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, δ)μπορούν να αξιοποιηθούν σε συνθήκες σχολικής αίθουσας υπολογιστών με τους υπολογιστές ανά δύο ή τρεις μπροστά σε κάθε υπολογιστή και με το διδάσκοντα να διαδραματίζει τον επιθυμητό ρόλο του καθοδηγητή, ε) δεν αντικαθιστούν το διδάσκοντα σε τέτοιο βαθμό, που να ακυρώνουν τον παιδαγωγικό του ρόλο. Έχει διαπιστωθεί πως οι μαθητές διαθέτουν την ικανότητα να αξιοποιούν τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες, αν πρώτα τους εξασφαλίσουμε ορισμένες προϋποθέσεις, όπως: α)έλεγχο της ύλης και του τρόπου παρουσίασής της από τους ίδιους, β)αυτορρύθμιση της διαδικασίας μάθησης και γ)διαρκή παροχή κινήτρων για μάθηση (Σιμάτος, 1995).

Σύμφωνα με την κοινωνικοπολιτιστική προσέγγιση της νόησης του Vygotsky η διδασκαλία πρέπει να οδηγεί το παιδί σε πιο προχωρημένο επίπεδο γνώσεων και γνωστικών λειτουργιών από αυτό στο οποίο ήδη βρίσκεται ο μαθητής, αξιοποιώντας το δυναμικό και την ετοιμότητά του. Η αρχή «της ζώνης της επικείμενης ανάπτυξης», έννοια που πρότεινε ο Vygotsky και αναφέρεται στη δυνατότητα ανάπτυξης ενός ατόμου σε οποιοδήποτε τομέα, πραγματώνεται με τη διαμεσολαβητική υποστήριξη του περιβάλλοντος. Το κάθε παιδί

δεν αντιγράφει τη γνώση, αλλά δομεί τη γνώση. Ένα κατάλληλα σχεδιασμένο πρόγραμμα στον υπολογιστή, μπορεί να βοηθήσει το παιδί να πραγματώσει εσωτερικό δυναμικό, που βρίσκεται σε ζώνη επόμενης ανάπτυξης .

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το παρόν εκπαιδευτικό λογισμικό σχεδιάστηκε με βάση τη φιλοσοφία του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγραμμάτων Σπουδών. (βλ.γενικές αρχές ΦΕΚ 136618-10-01). Για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη της εφαρμογής μας, λάβαμε υπόψη μας ορισμένα παιδαγωγικά και τεχνικά χαρακτηριστικά. Επιλέξαμε την συνεργατική προσέγγιση της μάθησης μέσω της χρήσης ηλεκτρονικού υπολογιστή επειδή πολλές μελέτες και ερευνητικές πειραματικές εφαρμογές έδειξαν ότι προέκυψαν και σημαντικά γνωστικά οφέλη και ανάπτυξη κλίματος συνεργασίας και αλληλοβοήθειας (Underwood 1990).

Ο δάσκαλος συντονίζει τις εργασίες των μαθητών, συνεργάζεται με τους μαθητές του και συμμετέχει ισότιμα και ενεργά στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών για την διαχείριση τεράστιου όγκου πληροφοριών απαλλάσσει τους μαθητές από το να διαθέσουν ένα σεβαστό χρονικό διάστημα για τη συγκέντρωση αυτών των πληροφοριών. Το χρόνο αυτό είναι προτιμότερο να τον αφιερώσουν για τη μελέτη και εξαγωγή συμπερασμάτων, δηλ. δίνοντας περισσότερη βαρύτητα στην «αυθεντική εργασία»,η οποία είναι αναπόσπαστο κομμάτι της μάθησης (McDonald et all, 1977).

Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στη διδασκαλία ιστορικών γεγονότων αναμένουμε να συμβάλλει στην: α)φιλικότερη, ελκυστικότερη και πολύπλευρη παρουσίαση των ιστορικών πηγών, β) ενεργοποίηση του μαθητή μέσα από δημιουργικές δραστηριότητες, γ) ενοποίηση και συμπύκνωση πολλών γραπτών πηγών και εικόνων, με μεγάλη περιεκτικότητα πληροφορίας, δ) μείωση του χρόνου, που αφιερώνει ο μαθητής για την αφομοίωση των καινούριων πληροφοριών, ε) προώθηση της συνεργατικής μάθησης στην τάξη, όπου οι μαθητές μέσα στο πλαίσιο κοινών δραστηριοτήτων μαθαίνουν να συνεργάζονται, στ) αύξηση της συμμετοχής των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία, ζ) αναβάθμιση του ρόλου του δασκάλου, από αναμεταδότη της γνώσης σε συντονιστή, οργανωτή και υποστηριχτή της μάθησης (Ράπτης κ.α. ,1997), η) Η επιλογή, ακόμη και του διαδικτύου, ως διδακτικού μέσου γίνεται με σκοπό την επίτευξη ιδιαίτερων στόχων που υποστηρίζονται απ' αυτό, όπως επικοινωνία μεταξύ των μαθητών, εύκολη πρόσβαση σε υλικό μαθήματος, πραγματοποίηση έρευνας, προσαρμογή σε ιδιαιτερότητες του χρήστη (Bennet,1999).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η προτεινόμενη υπερμεσική εφαρμογή εντάσσεται στο πρόγραμμα του μαθήματος της Ιστορίας της Στ΄τάξης του πρωτοβάθμιου σχολείου.

Σχεδιάσαμε την εφαρμογή αυτή ώστε να είναι φιλική προς το χρήστη-μαθητή, λειτουργική, εύκολη στη χρήση, να παρέχει αλληλεπίδραση και να αναβαθμίζει το ρόλο του δασκάλου. Εκτιμούμε, ότι προωθεί την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών, αφυπνίζοντας το ενδιαφέρον τους και καλλιεργεί τη συνεργασία μεταξύ τους, δίνοντας στον καθένα την ευκαιρία να δεξιωθεί ικα-

νότητες, οι οποίες δεν αναδεικνύονται με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας. Η παροχή οπτικοακουστικών ερεθισμάτων (video,μουσική, φωτογραφίες) κατά τη διαδικασία διερεύνησης του θέματος προσφέρονται με σκοπό να διευκολύνει την προσπάθεια του μαθητή. Η δυνατότητα χρήσης κειμένων (πηγές, διαδίκτυο, λογοτεχνία) σε συνδυασμό με τα εργαλεία έκφρασης(word, paintbrush) αποτελούν, κατά την άποψή μας, τόσο τα διαμεσολαβητικά εργαλεία για τη γνωστική κατάκτηση του ιστορικού κεφαλαίου από μέρους των μαθητών, όσο και τα διδακτικά εργαλεία, υποστηρικτικά του έργου του εκπαιδευτικού.

Σκοπός της εργασίας μας είναι να αναδείξει έναν τρόπο αξιοποίησης των ιστορικών πηγών με την υποστήριξη μιας υπερμεσικής εφαρμογής. Αναπτύξαμε μια διδασκαλία με τον υπολογιστή, φροντίζοντας το περιεχόμενο και η δομή της να ικανοποιεί τις παραπάνω προϋποθέσεις και να είναι κάτι περισσότερο από τη δημιουργία ενός «ψηφιακού βιβλίου». Ωστόσο, η εφαρμογή βρίσκεται σε εξέλιξη. Τα αποτελέσματα της αξιολόγησής της από εκπαιδευτικούς και μαθητές θα αποτελέσουν τη βάση για την τυχόν βελτίωση ή/και διαφοροποίησή της.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Bennet J., (1999). Incorporating the Internet in the classroom, Proceedings of ED-MEDIA, World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, B.Collins, R.Oliver (ed) Seatle, Washington, USA, June 19-24,1999, pp 804-809.

Δαπόντες Ν., (1999). Η καλλιέργεια της δημιουργικής φαντασίας με την αξιοποίηση των ανοιχτών περιβαλλόντων για τη διδασκαλία της φυσικής. *Επιθεώρηση Φυσικής*, τόμ. Η', τεύχ. 30.

Δαπόντες Ν., (2001). Διαδικασία δημιουργίας εκπαιδευτικού πληροφορικού περιβάλλοντος για τη φυσική: Η περίπτωση της δημιουργίας, της αξιολόγησης και της αναδόμησης του εκπαιδευτικού λογισμικού «Αριάδνη» για τη διδασκαλία της κινηματικής (αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή), Πανεπιστήμιο Πατρών, 2001.

De Jong T., Ainsworth S., Dobson M., Van Someren M., Spada H. & Swaak J., (1998). *Acquiring Knowledge in science and mathematics: The use of multiple representation in technology- based learning environments, Learning with multiple representations* (Van Someren M., Reimann P., Boshusen P. & De Jong T., eds), Pergamon 1998.

ΔΕΠΠΣ Αναλυτικό Πρόγραμμα Υπουργείου.Παιδείας.

Διήμερο Σεμινάριο της ΟΙΕΛΕ και του ΣΙΕΛ, *Η Διδασκαλία της ιστορίας και ·της γεωγραφίας στο δημοτικό σχολείο,* "Τα πολυμέσα στη διδασκαλία της Ιστορίας. Το παράδειγμα του ΣΟΦΙΑ στο Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης" Αθήνα 1995, σ. 44-54.

Eidahl, L. (1999). *Using Visual Basic 6.* QUE Corporation: Indianapolis, In D. Edition,.

Kofler, M. (2002). *Visual Basic Database Programming*; Addision-Wesley: Reading, MA.

McDonald, B. Atkin, R., Jenkins, D., Kemmis,S. (1997). The educational evaluation of NDPCAL..*British Journal of Educational Technology*, 8 (3).

Petroutsos, E. (1998). Visual Basic 6; SUBEX: Berkeley, CA.

Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α., (1997). *Πληροφορική και Εκπαίδευση. Συνολική Προσέγγιση*. Αθήνα, Τελέθριον.

Rebrum M., (1999). Des technologies pour enseigner et apprendre, De Boeck.

Σιμάτος, Αν.(1995). *Τεχνολογία και Εκπαίδευση. Επιλογή και χρήση των εποπτικών μέσων διδασκαλίας.* Αθήνα: Πατάκης

Uunderwood, J. (1994). *Computer Based Learning*.London: David Fulton Publishers.

ΥΠ.Ε.Π.Θ. 2ο Κοινοτικό Πλαίσιο Στήριξης