

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2008)

6ο Συνέδριο ΕΤΠΕ «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»



Ιστοεξερεύνηση και Διαθεματικότητα: Ένα Webquest για την Τοπική Ιστορία

Μαρία Νέζη, Νότα Σεφερλή

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Νέζη Μ., & Σεφερλή Ν. (2026). Ιστοεξερεύνηση και Διαθεματικότητα: Ένα Webquest για την Τοπική Ιστορία . *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 303–306. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/9574>

## Ιστοεξερεύνηση και Διαθεματικότητα: Ένα Webquest για την Τοπική Ιστορία

Μαρία Νέζη<sup>1</sup>, Νότα Σεφερλή<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Εκπαιδευτικός, Διδάκτωρ (Διδακτική Νέων Ελληνικών), Επιμορφώτρια Β' Επιπέδου  
(Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπ/κή Διαδικασία)

<sup>2</sup>Εκπαιδευτικός, Μ. Α. (Διδακτική των Νέων Ελληνικών), Επιμορφώτρια Β' Επιπέδου  
(Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπ/κή Διαδικασία)  
marianezi@yahoo.com, panseferli@sch.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πρόκειται για ένα διδακτικό σενάριο προσανατολισμένο στη διαδικτυακή έρευνα με τη μορφή ιστοεξερεύνησης (webquest). Η προτεινόμενη ιστοεξερεύνηση, συνεπής προς το ενιαίο διαθεματικό αναλυτικό πρόγραμμα, επιχειρεί μια διαθεματική προσέγγιση του γνωστικού αντικείμενου της Τοπικής ιστορίας (Γ Γυμνασίου) με εμπλεκόμενα αντικείμενα τη Λογοτεχνία, τη Γλώσσα και την Αισθητική Αγωγή. Επιλέξαμε αυτή τη μορφή διαδικτυακής έρευνας γιατί επιδιώκουμε ο μαθητής να δημιουργήσει κάτι με τις πληροφορίες που εντοπίζει και όχι απλά να απαντήσει σε ερωτήσεις. Εντασσόμενος σε ομαδοσυνεργατικό σχήμα λειτουργεί ταυτόχρονα ως αναγνώστης, ερευνητής, δημιουργός και διεκπεραιώνει συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας (project).

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Ιστοεξερεύνηση, Διαθεματικότητα, Γυμνάσιο

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η διδακτική πρόταση που παρουσιάζουμε αξιοποιεί τις δυνατότητες του Διαδικτύου για τη δημιουργία ανοιχτών περιβαλλόντων μάθησης. Ωστόσο η ευκολία στην πρόσβαση πηγών ψηφιακού περιεχομένου, σε συνδυασμό με το συνεχώς αυξανόμενο όγκο πληροφοριών, ενέχει τον κίνδυνο της υποβάθμισης των άλλων παραγόντων που συντελούν στην εποικοδομιστική μάθηση, όπως η σύνδεση της γνώσης με την πραγματικότητα και η αναπλαισίωσή της, η κριτική επεξεργασία της πληροφορίας, η κοινωνική αλληλεπίδραση στο πλαίσιο της ομάδας και η ανάπτυξη μεταγνωστικών δεξιοτήτων. Τον κίνδυνο αυτό επιβεβαιώνουν εμπειρικές μελέτες μεγάλης κλίμακας, οι οποίες δείχνουν έλλειψη θετικών μαθησιακών αποτελεσμάτων από την αξιοποίηση του ψηφιακού περιεχομένου που αντλείται από το Διαδίκτυο, λόγω του αποπροσανατολισμού, τόσο του μαθητή όσο και του εκπαιδευτικού, κατά την αναζήτηση πληροφοριών στο υπερμεσικό πλαίσιο του παγκόσμιου ιστού (Μικρόπουλος 2006). Αντίθετα η στοχοθετημένη αναζήτηση πληροφορίας, στο πλαίσιο της μάθησης που βασίζεται στην επίλυση προβλήματος, αποτελεί γνωστικό εργαλείο (Μικρόπουλος 2006). Σύμφωνα με τη σχετική βιβλιογραφία, η «μάθηση που βασίζεται σε προβλήματα» (problem-based learning) αποτελεί μία εκπαιδευτική μέθοδο με στόχο να ενεργοποιήσει τους μαθητές ως προς την ανάληψη ρόλων και την ανάπτυξη συνεργατικής δράσης για την αντιμετώπιση ενός προβλήματος (IMSA 2004). Τα

προβλήματα αυτά είναι πραγματικά, διαθεματικά, πολυδιάστατα και επιδέχονται περισσότερες από μια λύσεις. (Παπανικολάου, Τσαγκάνου & Γρηγοριάδου 2002).

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεδομένα, επιλέγουμε για το σχεδιασμό του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σεναρίου τη διαδικτυακή έρευνα με τη μορφή της ιστοεξερεύνησης (WebQuest). Η **ιστοεξερεύνηση** ορίζεται ως μορφή διερευνητικής μάθησης στο πλαίσιο της οποίας το σύνολο της πληροφορίας, που τα υποκείμενα μάθησης επεξεργάζονται, προέρχεται από το Διαδίκτυο (WebQuest.org. χ. η., Starr 2000). Πρόκειται για οργανωμένη δραστηριότητα όπου όλα τα βήματα, ενσωματωμένα σε ένα ενιαίο σύνολο, καθορίζονται από την αρχή: το θέμα, η διαδικασία διεκπεραίωσης της αποστολής και η αξιολόγηση. Επίσης προβλέπεται «Σελίδα του εκπαιδευτικού», η οποία περιλαμβάνει οδηγίες εφαρμογής του σεναρίου (Thirteen ed online χ. η.).

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό που διακρίνει την ιστοεξερεύνηση από άλλες μορφές διαδικτυακής περιήγησης και έρευνας είναι ο σχεδιασμός της γύρω από ένα πρόβλημα (problem-based learning), η επίλυση του οποίου οδηγεί σε ανώτερες νοητικές λειτουργίες. Οι ιστοεξερευνήσεις σχεδιάζονται ώστε να οριοθετούν τη δραστηριότητα των μαθητών, εστιάζοντας στη χρήση της πληροφορίας, παρά στην απλή αναζήτησή της, και υποστηρίζοντας την καλλιέργεια της αναλυτικής, συνθετικής σκέψης και κριτικής ικανότητας (Παπανικολάου 2004). Ως δομημένη μορφή διαδικτυακής έρευνας, ικανοποιούν μια βασική αρχή του εποικοδομησμού: «η μάθηση προϋποθέτει την κατανόηση, η οποία πρέπει να οικοδομείται με βάση τις ενέργειες του/της χρήστη/τριας» (Σολομωνίδου 2006). Οι ιστοεξερευνήσεις, με καθορισμένα εξαρχής τα δομικά τους στοιχεία, απευθύνονται στο σύνολο της κοινότητας μάθησης (μαθητές και εκπαιδευτικούς) και σε συνθήκες ασύγχρονης επικοινωνίας, ενώ παράλληλα δίνουν τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς για αλληλοτροφοδότηση και αναστοχασμό. Άλλωστε έχει αναπτυχθεί μια αξιολογή προβληματική σχετικά με τα κριτήρια αξιολόγησης ενός μαθήματος με τη μορφή της ιστοεξερεύνησης, που επιτρέπει στον εκπαιδευτικό τον αναστοχασμό σχετικά με την αποτελεσματικότητα τέτοιου είδους διδακτικών εφαρμογών (Dodge 2001).

### ΤΟ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ

Η προτεινόμενη ιστοεξερεύνηση με τίτλο «Σιούλας ο ταμπάκος: Οδοιπορικό στα Γιάννενα. Webquest για τους μαθητές της Γ' Γυμνασίου στην Τοπική Ιστορία» έχει σχεδιαστεί σύμφωνα με το Ενιαίο Διαθεματικό Αναλυτικό Πρόγραμμα και εμπλέκει την Τοπική Ιστορία με τη Λογοτεχνία, τη Γλώσσα και την Αισθητική Αγωγή. Η διδασκαλία της Τοπικής Ιστορίας, με αυτή τη διαδικτυακή μορφή έρευνας, οργανώνεται με τέτοιο τρόπο ώστε να διαπερνά τις διαχωριστικές γραμμές των περιεχομένων μάθησης των επιμέρους γνωστικών αντικείμενων καθώς επιτρέπει τη διαθεματική προσέγγιση της Τοπικής Ιστορίας με τη μέθοδο project, αφού δίνεται στους μαθητές η δυνατότητα μελέτης του τοπικού περιβάλλοντος ως μιας σύνθετης πραγματικότητας με πολιτικές, οικονομικές, κοινωνικές, οικολογικές και πολιτισμικές πλευρές και εμπλέκει, συνεπώς, και άλλα γνωστικά αντικείμενα Ευνοεί τη διαδικαστική γνώση στο σχολείο, κα-

θώς ο μαθητής καλείται σε επιλεγμένες από τον εκπαιδευτικό ιστοσελίδες να αναζητήσει, να συγκεντρώσει, να καταγράψει, να παρατηρήσει και να επεξεργαστεί το πληροφοριακό υλικό του ακολουθώντας συγκεκριμένα βήματα. Εμπλέκει τους μαθητές σε ομαδοσυνεργατικά σχήματα στο πλαίσιο των οποίων λειτουργούν ταυτόχρονα ως αναγνώστες, ερευνητές, δημιουργοί και διεκπεραιώνουν συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας (project) συμμετέχοντας ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.

Η ιδέα του σεναρίου είναι, με αφορμή το διήγημα του Δημήτρη Χατζή *Ο Σιούλας ο Ταμπάκος*, οι μαθητές, αφενός ως ερευνητές, να γνωρίσουν την πόλη των Ιωαννίνων, το κάστρο, τη λίμνη και τη συνοικία των ταμπάκιων, αφετέρου ως αναγνώστες, να ξαναζωντανέψουν το χώρο δράσης των αφηγηματικών ηρώων και να βιώσουν την ατιμόσφαιρα του κειμένου! Ο σχεδιασμός στηρίζεται στη διασύνδεση δύο γνωστικών αντικειμένων της *Τοπικής Ιστορίας* και της *Λογοτεχνίας*. Άλλωστε η σχέση Λογοτεχνίας και Ιστορίας είναι μια σχέση αμφίδρομη. Η Ιστορία μπορεί να αποτελέσει πηγή έμπνευσης για το λογοτέχνη και η Λογοτεχνία με τη σειρά της πεδίο μελέτης και έρευνας για τον ιστορικό (Καυκά & Σεφερλή 2004). Υπό το πρίσμα αυτό ο μαθητής, εκτός από ερευνητής, είναι και αναγνώστης του λογοτεχνικού κειμένου και επιπλέον δημιουργός.

Στην ανάπτυξη αυτής της μαθησιακής δραστηριότητας ακολουθούμε το δομημένο σχεδιασμό της ιστοξερεύνησης αξιοποιώντας τις πολυμεσικές και υπερμεσικές δυνατότητες του λογισμικού παρουσίασης (Power Point) με στόχο η επιφάνεια διεπαφής της εφαρμογής να είναι φιλική προς το χρήστη. Στη «Σελίδα του μαθητή» θέτουμε στην «Εισαγωγή» το πρόβλημα: σχεδιασμός εκπαιδευτικής εκδρομής στα Γιάννενα με πλοηγό το διήγημα του Δημήτρη Χατζή *Ο Σιούλας ο Ταμπάκος* και στην «Αποστολή» αναθέτουμε στους μαθητές το έργο που πρέπει να φέρουν σε πέρας: τη σύνταξη ενός οδηγού που θα τους συντροφεύει στην περιήγησή τους στην πόλη. Η «Διαδικασία» περιγράφει τα βήματα που θα ακολουθήσουν, χωρισμένοι σε ομάδες, τους ρόλους που θα υποδυθούν (ερευνητές Τοπικής Ιστορίας, οικολόγοι, λαογράφοι, περιηγητές, φωτογράφοι), και τις προτεινόμενες διευθύνσεις στο Διαδίκτυο από όπου θα αναζητήσουν το υλικό τους για να συντάξουν τον οδηγό τους. Προβλεπόμενος χρόνος υλοποίησης της δραστηριότητας αυτής στο σύνολό της είναι έξι διδακτικές ώρες. Στην «Αξιολόγηση» περιγράφονται τα κριτήρια με τα οποία θα κριθεί το παραγόμενο έργο κάθε ομάδας. Τέλος στο «Συμπέρασμα» γίνεται ανακεφαλαίωση των κύριων σημείων της πορείας και ανασύνταξη των ομάδων εργασίας για την ολοκλήρωση του έργου.

Η «Σελίδα του εκπαιδευτικού» έχει ανάλογη δομή με τη «Σελίδα του μαθητή», διαφοροποιείται, όμως, στο περιεχόμενο σε κάποια σημεία. Στην «Εισαγωγή», για παράδειγμα, περιγράφεται το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται η συγκεκριμένη δραστηριότητα. Επίσης, περιγράφονται τα «Αναμενόμενα Αποτελέσματα» και παρατίθενται οι «Πηγές», που θα υποστηρίξουν τον εκπαιδευτικό στη σχεδίαση και υλοποίηση αυτή της διαδικτυακής αποστολής.

Ολοκληρώνοντας τη σύντομη περιγραφή του διδακτικού παραδείγματος, οφείλουμε να παρατηρήσουμε ότι η επιτυχής υλοποίησή του συναρτάται προς

το μοντέλο του δασκάλου μεσολαβητή - καθοδηγητή στη γνώση και εμπυχωτή - συντονιστή στην κοινότητα μάθησης.

### ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Dodge B. (2001). *Μια Ιστοεξερεύνηση για τις ... Ιστοεξερευνήσεις!!* Τελευταία πρόσβαση 26 Μαΐου 2008, ιστοχώρος: <http://www2.cvtanet.com.cy/klimakio/epimorfosi/AWebOuestAboutWebOuests.htm>
- IMSA (2004). *What is PLB?* Τελευταία πρόσβαση 26 Μαΐου 2008, ιστοχώρος: <http://www.imsa.edu/programs/pbln/tutorials/intro/intro3.php>
- Starr L. (2000). *Meet Bernie Dodge - the Frank Lloyd Wright of Learning Environments!* Available: [http://www.educationworld.com/a\\_issues/chat/chat015.shtml](http://www.educationworld.com/a_issues/chat/chat015.shtml) Τελευταία πρόσβαση 26 Μαΐου 2008.
- Thirteen ed online (χ.η) *What are the essential parts of a WebQuest?* Τελευταία πρόσβαση 26 Μαΐου 2008, ιστοχώρος: [http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index\\_sub3.html](http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html)
- WebQuest.org. (χ.η) *What is a WebQuest?* Τελευταία πρόσβαση 26 Μαΐου 2008, ιστοχώρος: [www.webquest.org/index.php](http://www.webquest.org/index.php)
- Κανκά Δ., & Σεφερλή Ν. (2004). Η τοπική ιστορία στο λογοτεχνικό κείμενο. *Νέα Παιδεία*, 112, 109-119.
- Μικρόπουλος Τ. Α. (2006). *Ο Υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*. Αθήνα: εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.
- Παπανικολάου Κ. (2004). Το Διαδίκτυο ως Εργαλείο Διερεύνησης στο Μάθημα της Πληροφορικής. Στο *Πρακτικά 4ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, 538-540. Αθήνα.
- Παπανικολάου Κ., Τσαγκάνου Γ., & Γρηγοριάδου Μ. (2002). Αξιοποιώντας το διαδίκτυο και το λογισμικό γενικής χρήσης ως διδακτικά μαθησιακά εργαλεία. Στο Χ. Κυνηγός & Ευ. Δημαράκη (επιμ.), *Νοητικά εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα: Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής*. Αθήνα: εκδόσεις Καστανιώτη, 119-160.
- Σολομωνίδου Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Επικοινωνιακός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο..
- ΦΕΚ τεύχος Β', Αρ. φύλλου 303/13.03.03, τόμος Α', 3733-3744, 3795, 3942.
- Χατζής Δ. (1999). Ο Σιούλας ο ταμπάκος. *Το τέλος της μικρής μας πόλης*. Αθήνα: Το ροδακίό, 7-20.