

## «Η αξιοποίηση ενός συνεργατικού περιβάλλοντος (Blog) και ενός λογισμικού στη διδασκαλία της Ιστορίας»

Κυριακή Ασκιανάκη <sup>1</sup>, Αναστάσιος Βιολέτης <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Φιλολόγος, Επιμορφώτρια ΤΠΕ, 4<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Ελευσίνας

[kaskian@gmail.com](mailto:kaskian@gmail.com), [kaskianak@sch.gr](mailto:kaskianak@sch.gr)

<sup>2</sup> Εκπαιδευτικός, 2ο ΓΕΛ Ελευσίνας

[t.violetis@gmail.com](mailto:t.violetis@gmail.com)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Με την ένταξη των ΤΠΕ στα Αναλυτικά προγράμματα και την εφαρμογή προγραμμάτων όπως αυτό της «Ψηφιακής Τάξης» στο Γυμνάσιο με την αξιοποίηση των φορητών υπολογιστών σημειώνεται ένα ενδιαφέρον για την παιδαγωγική χρήση τόσο του Διαδικτύου όσο και των διαθέσιμων λογισμικών μέσα από την υλοποίηση ομαδικών δραστηριοτήτων. Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται μία πρόταση αξιοποίησης ενός λογισμικού και ενός συνεργατικού περιβάλλοντος μάθησης (Blog) για το μάθημα της Ιστορίας. Η διάδοση και η ένταξή τους στο διδακτικό σχεδιασμό των γνωστικών αντικειμένων διευρύνει τους γνωστικούς και κοινωνικούς ορίζοντες των μαθητών και εμπλουτίζει τη διδασκαλία με ενεργητικές και βιωματικές μεθόδους.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** συνεργατικό περιβάλλον μάθησης, λογισμικό, ομαδοσυνεργατική μέθοδος.

### ΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Η συνεργασία με τη χρήση του υπολογιστή (CSL) και η συλλογική εργασία στον υπολογιστή (CSCW) στηρίζονται σε συνεργατικές διαδικασίες μάθησης. Οι έρευνες έδειξαν ότι οι μαθητές ανταποκρίνονται θετικά στα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης με τις ΤΠΕ, αναλαμβάνουν ενεργό ρόλο, αλληλεπιδρούν εύκολα με τους συμμαθητές και τους δασκάλους τους και βελτιώνουν τη συμπεριφορά και την επίδοσή τους (Σολομωνίδου, 2001).

Τα συστήματα συνεργατικής μάθησης έχουν σχεδιαστεί κυρίως για μαθητές ή εκπαιδευόμενους, ώστε να επιτρέπουν και να υποστηρίζουν τη συνεργασία από απόσταση κυρίως μέσω Διαδικτύου κατά τη διάρκεια ενιαίων δραστηριοτήτων, όπως σύνθεση κειμένων, συλλογή, επεξεργασία, ανάλυση δεδομένων κ.ά. (Κόλλιας & Βοσνιάδου, 2002). Ο υπολογιστής γίνεται έτσι

διαμεσολαβητής πρόσβασης - ξενάγησης σε πηγές πληροφόρησης και επικοινωνίας μεταξύ χρηστών και ο χρήστης πλοηγός και αναζητητής της πληροφορίας, της γνώσης.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται η αξιοποίηση τέτοιων συνεργατικών περιβαλλόντων για το μάθημα της Ιστορίας στην Α' Γυμνασίου.

## **ΕΝΑ ΣΕΝΑΡΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ (Blog) ΚΑΙ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ**

### **Η διδακτική της Ιστορίας**

Στην εποχή μας ως γενικός σκοπός της Ιστορίας στις Οδηγίες των φιλολογικών μαθημάτων ορίζεται «η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης και ιστορικής συνείδησης» (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2004, σ.223). Η ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης σχετίζεται «με την κατανόηση των ιστορικών γεγονότων και τη σύνδεση αιτίων και αποτελεσμάτων» (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2004, σ.223), ενώ η καλλιέργεια της ιστορικής συνείδησης αφορά στην «κατανόηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς σε συγκεκριμένες καταστάσεις και την εξασφάλιση των προϋποθέσεων για την εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον» (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2004, σ.223) .

Κάποιοι από τους σκοπούς διδασκαλίας του μαθήματος στο Γυμνάσιο στις παραπάνω Οδηγίες είναι « να εντοπίζουν κατά τη μελέτη των ιστορικών γεγονότων ή φαινομένων τα αίτια και τα αποτελέσματα, να αναλύουν ένα γεγονός ή φαινόμενο και να διαπιστώνουν τις σχέσεις που διέπουν τα επιμέρους στοιχεία, να επιλέγουν και να συνθέτουν πληροφορίες σε ενιαίο σύνολο, να κατανοήσουν ότι η αξιοπιστία της ιστορικής αφήγησης θεμελιώνεται στην ορθή αξιοποίηση των πηγών, να αποκτήσουν την ικανότητα να διακρίνουν στις ιστορικές μαρτυρίες γεγονότα, αιτίες, απόψεις, να αναπτύξουν θετική στάση για την αξία της σπουδής του παρελθόντος ως παράγοντα αυτογνωσίας και βαθύτερης κατανόησης της κοινωνίας (ΥΠΕΠΘ/ΠΙ, 2004, σ. 223-224)»

Οι παραπάνω στόχοι σημαίνουν κριτική αντιμετώπιση των ιστορικών γεγονότων, βιωματική προσέγγιση, ερευνητική μελέτη των πηγών, επίλυση προβλημάτων, στρατηγικές δηλαδή που ακολουθεί η διερευνητική διαδικασία (Κουτσελίνη –Θεοφιλίδη, 2002). Η απομνημόνευση μεμονωμένων γεγονότων δεν μπορεί πλέον να έχει αξία για τη μελέτη της Ιστορίας. Το γραμμικό σχήμα «Ερώτηση-Απάντηση- Αξιολόγηση» δεν μπορεί να έχει θέση στη μαθητοκεντρική και διερευνητική εκπαιδευτική διαδικασία. Τη θέση του λαμβάνει η διασύνδεση των γεγονότων με σκοπό την ανασύνθεση και ερμηνεία της συνολικής δράσης του ανθρώπου με σκοπό τη δυνατότητα ερμηνείας του παρόντος και τη βελτίωση των συνθηκών ζωής.

### **Διδακτική μεθοδολογία του μαθήματος-Προβληματική**

Η διδακτική μεθοδολογία του μαθήματος σύμφωνα με τα νέα Αναλυτικά Προγράμματα Δ.Ε.Π.Π.Σ (2002) προτείνει ενεργητικές μορφές διδασκαλίας, έρευνα και βιωματική προσέγγιση των πηγών. Η μεθοδολογία αυτή συνάδει με

τις θεμελιώδεις αρχές της Ιστορίας, την εξάρτηση της ιστορικής γνώσης από τις πηγές, την προτεραιότητα του ιστορικού ερωτήματος και την ερμηνευτική διάσταση της ιστορικής γνώσης (Κάβουρα, 2004). Η αξία του μαθήματος δε βρίσκεται στην επίπεδη γεγονοτογραφική παρουσίαση του παρελθόντος αλλά στη μελέτη παραγόντων και δομών που επηρέασαν ένα γεγονός, στη διασύνδεση των γεγονότων μεταξύ τους, στην ανασύνθεση και κατανόηση της δράσης του ανθρώπου. Ειδικότερα η διαθεματική προσέγγιση της Ιστορίας φανερώνει τον πολυθεματικό και πολυδιάστατο χαρακτήρα του μαθήματος και μπορεί να βοηθήσει τον νέο άνθρωπο να αντιληφθεί τη σημασία του μαθήματος και για τη δική του ζωή.

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στη διδακτική του μαθήματος δίνει τη δυνατότητα εμπλοκής των μαθητών σε διερευνητικές διαδικασίες. Η έρευνα των πηγών προϋποθέτει την άμεση πρόσβαση σε αρχειακό υλικό και αυτό μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση του Διαδικτύου. Το προτεινόμενο σχέδιο μαθήματος στην παρούσα εργασία συνδυάζει την πρόσβαση σε συμπληρωματικό υποστηρικτικό υλικό με την ομαδική εργασία μέσα από το συνεργατικό περιβάλλον μάθησης του Blog.

Οι ΤΠΕ μπορούν να αξιοποιηθούν στη διδασκαλία της Ιστορίας με τη δημιουργία βάσεων δεδομένων, συγκέντρωση και επεξεργασία πηγών, την πρόσβαση σε αρχεία ψηφιακής μορφής, τη χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, με άντληση και επεξεργασία της πληροφορίας από το Διαδίκτυο. Αυτό σημαίνει μια νέα μεθοδολογική αντιμετώπιση της Ιστορίας, η νέα λογική του μαθήματος που υπηρετείται από το φιλόλογο.

Ειδικότερα η επεξεργασία της πηγής συντελεί καθοριστικά στην ανάπτυξη της ιστορικής σκέψης. Η παραδοσιακή ιστοριογραφική μελέτη αντιμετώπιζε τις πηγές ως τεκμήρια για τα γεγονότα του παρελθόντος. Η σύγχρονη τάση μελέτης της Ιστορίας επιβάλλει τη χρήση προβλημάτων - θεμάτων, την έρευνα, την αναζήτηση πληροφοριών, την κατανόηση και ερμηνεία των ιστορικών γεγονότων μέσω της έρευνας.

Είναι εμφανές πλέον η αξία του μαθήματος βρίσκεται στην εμβάθυνση με σκοπό την αποκάλυψη παραγόντων και δομών που επηρέασαν ένα γεγονός, στη διασύνδεση των γεγονότων μεταξύ τους, στην ανασύνθεση της όλης δράσης του ανθρώπου και στην κατανόηση της δράσης αυτής.

### **Βασική ιδέα που διέπει το σενάριο-Θεματική**

Στην παρούσα εργασία δίνεται μία πρόταση διερευνητικής θεώρησης της αρχαίας Ιστορίας στην Α' Γυμνασίου με τη βοήθεια ενός συνεργατικού ηλεκτρονικού περιβάλλοντος και ενός λογισμικού. Οι μαθητές καλούνται να ερευνήσουν υλικό από το Διαδίκτυο, να επικοινωνήσουν μέσω του συνεργατικού περιβάλλοντος του Blog και να παρουσιάσουν το τελικό προϊόν της εργασίας στις σελίδες του Blog. Παράλληλα ένα λογισμικό εγκεκριμένο από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, το λογισμικό ΚΟΡΥΜΒΟΣ -ΙΣΤΟΡΙΑ Α' -Γ'

ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ αξιοποιείται για να διδαχθούν οι μαθητές και να μελετήσουν θέματα από την αρχαϊκή εποχή.

### **Στόχοι και Μέθοδοι διδασκαλίας**

Με το παρόν σενάριο επιδιώκεται να γνωρίσουν οι μαθητές με διερευνητικό τρόπο στοιχεία από την αρχαϊκή εποχή και κυρίως από τους περσικούς πολέμους. Καθώς το σχολικό εγχειρίδιο παρουσιάζει με συνοπτικό τρόπο την ενότητα των περσικών πολέμων, δεν δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να επεξεργαστούν αναλυτικά το θέμα, να βρουν οι ίδιοι τα αίτια και τις αφορμές και να κάνουν συσχετίσεις των φαινομένων.

Στον παιδαγωγικό τομέα στόχος είναι η ανάπτυξη της ομαδικότητας και της συνεργασίας των μαθητών καθώς και η δυνατότητα έκφρασης και προσωπικής οικοδόμησης της γνώσης μέσα από ενεργητικούς τρόπους μάθησης.

Σχετικά με τους τεχνολογικούς στόχους οι μαθητές μαθαίνουν να χειρίζονται το Blog για εκπαιδευτικούς στόχους και εξασκούνται στη δημοσίευση και τη διανομή της πληροφορίας. Επίσης χρησιμοποιούν τον υπολογιστή ως ένα περιβάλλον εργασίας που θέτει τις βάσεις για νέους ρόλους του εκπαιδευτικού και των μαθητών.

### **Εργαλεία υποστήριξης**

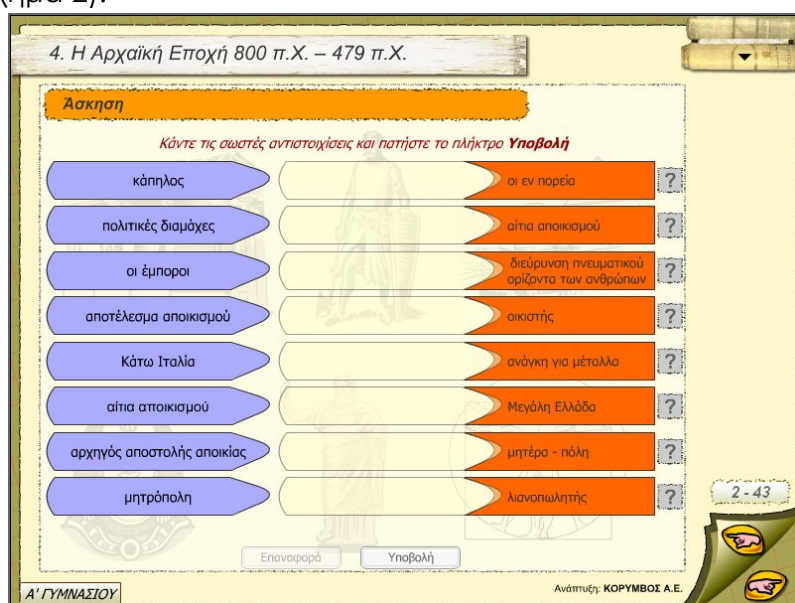
1) Blog: Το Blog (weblog, Ιστολόγιο) είναι μια διαδικτυακή έκδοση που ξεκίνησε ως ηλεκτρονικό ημερολόγιο, αλλά πλέον μπορεί να αξιοποιηθεί στη διδακτική πράξη. Πρόκειται για τον διαδικτυακό χώρο της τάξης που δίνει τη δυνατότητα ανάρτησης κειμένων και επικοινωνίας. Τα σχόλια είναι δημόσια και μπορούν να διαβαστούν από κάθε μέλος της τάξης αλλά και κάθε χρήστη του Διαδικτύου. Στο παρόν σχέδιο μαθήματος χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα των blogs [Blogger](#) που διατίθεται δωρεάν στο Διαδίκτυο και προτείνεται για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Μέσα από αυτόν οι μαθητές εκφράζονται και μοιράζονται τις εργασίες με τους συμμαθητές τους.

2) Το Λογισμικό. Το λογισμικό ΚΟΡΥΜΒΟΣ προσφέρει δυνατότητες άμεσης πρόσβασης σε αρχειακό και άλλο υλικό. Ειδικά για το μάθημα της Ιστορίας οι μαθητές μπορούν να εμπλουτίσουν το πληροφοριακό υλικό και να εμπλακούν σε διερευνητικές διαδικασίες (Σχήμα 1).



Σχήμα 1: Οι ενότητες του λογισμικού

Στο λογισμικό υπάρχει ιστορική πληροφορία, πηγές καθώς και ασκήσεις επίδοσης (Σχήμα 2).



Σχήμα 2: Ασκήσεις του λογισμικού

## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ- ΣΤΑΔΙΑ

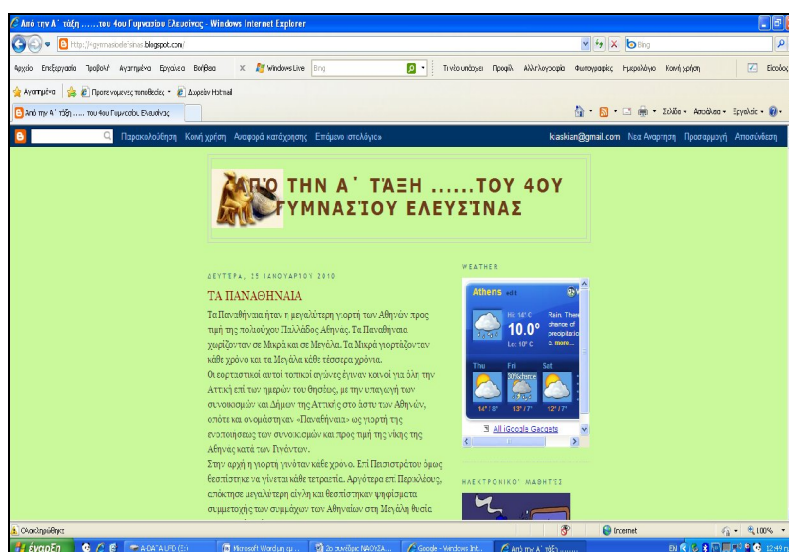
Τη φάση (1 ώρα) : Σε μια πρώτη φάση **προδιδακτικών ενεργειών οργάνωσης** οι μαθητές ενημερώνονται για τον τρόπο εργασίας και γίνεται η εγκατάσταση των λογισμικών στους φορητούς υπολογιστές, σε όσους δεν είχαν εγκατασταθεί. Παράλληλα αρχίζει η εξοικείωση των μαθητών με το Διαδίκτυο και δημιουργούνται οι ομάδες σύμφωνα με το οργανόγραμμα στρατηγικής της Ομαδοσυνεργατικής Διδασκαλίας (Ματσαγγούρας, 2005) . Οι μαθητές οργανώνονται μόνιμοι τους σε ομάδες σε ομάδες των τριών ή τεσσάρων μελών, αλλά φροντίζουμε οι ομάδες να είναι όσο το δυνατόν



διαφορετικής επίδοσης για τη δυνατότητα μεγαλύτερης ενδοομαδικής αλληλεπίδρασης (Ματσαγγούρας, 1995).

2η φάση (1 ώρα) : Γίνεται η δημιουργία του ιστολογίου. Ο εκπαιδευτικός σχεδιάζει με τη συνεργασία των μαθητών το Blog από τον δικτυακό τόπο <http://www.blogger.com/start> με τρία βασικά βήματα σχεδιασμού.

Οι μαθητές με διομαδική συνεργασία, αν υπάρχει η δυνατότητα, επιλέγουν την όψη (template) του διαδικτυακού τόπου του Blog τους με την κατάλληλη για αυτούς δομή και χρώματα και δίνουν το όνομα του Blog (Σχήμα 3). Η ηλεκτρονική διεύθυνση του συγκεκριμένου σχεδίου μαθήματος είναι η <http://4gymnasioeiefsinas.blogspot.com/>



Σχήμα 3: Η ιστοσελίδα του Blog

Κάθε ομάδα επιλέγει διαφορετικό όνομα χρήστη και αποκτά τη δυνατότητα ανάρτησης ενός νέου θέματος προς επεξεργασία, μιας προτεινόμενης μεθόδου διερεύνησης του ήδη υπάρχοντος θέματος ή ακόμα και σχολιασμού των κειμένων των άλλων ομάδων .

Στο δικτυακό τόπο του Blog υπάρχει επίσης η δυνατότητα υπερσύνδεσης (link) με άλλους δικτυακούς τόπους για άμεση αναζήτηση υλικού. Παράλληλα η σελίδα εμπλουτίζεται με video, powerpoint σχετικά με την Ιστορία καθώς και άλλο ψυχαγωγικό ή ενημερωτικό υλικό προκειμένου το ιστολόγιο να αποτελέσει ένα χώρο δικτύωσης των μαθητών.

Στο Blog οι μαθητές μπορούν να αναρτήσουν διαφορετικά κείμενα σχετικά με τη μέθοδο εργασίας τους, το υλικό που έχουν επιλέξει ως κατάλληλο για το θέμα τους, τα πορίσματα της έρευνας τους και το τελικό κείμενο ανά ομάδα. Στη συγκεκριμένη, σελίδα θέματα ενδεικτικά που προσέλκυσαν τους μαθητές ήταν «Τα κυκλώπεια τείχη», «Η Γραμμική Β», «η Σπάρτη», « Τα Παναθήναια» κτλ. Στα παραπάνω θέματα υπάρχει η δυνατότητα αξιολόγησης από τις άλλες ομάδες σε μία προσπάθεια ανάπτυξης του διαλόγου με ασύγχρονη ή σύγχρονη επικοινωνία για την ανατροφοδότηση των ομάδων.

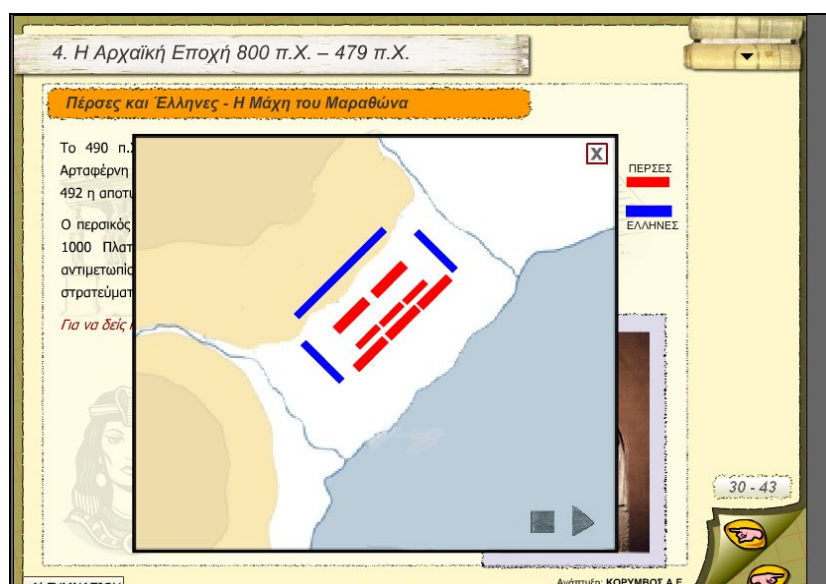
Η πρόσβαση στο Blog είναι δυνατή για κάθε μαθητή και σε εξωδιδασκτικές ώρες προκειμένου να καταθέσει τις απόψεις του και το υλικό που επεξεργάστηκε.

3<sup>η</sup> φάση (1 ώρα) : Στη φάση αυτή οι μαθητές χρησιμοποιούν το φορητό υπολογιστή για μελέτη διαφόρων θεμάτων. Αφού χωριστούν σε ομάδες, επεξεργάζονται ερωτήματα-δραστηριότητες που τους δίνονται σε φύλλο εργασίας. Στο παρόν σενάριο οι μαθητές επεξεργάστηκαν θέματα σχετικά με τους Περσικούς πολέμους..

Ενδεικτικά στο φύλλο εργασίας δίνονται οι παρακάτω ερωτήσεις «Για ποιους λόγους σύμφωνα με όσα αναφέρονται στο λογισμικό έκαναν επίθεση οι Πέρσες στην Ελλάδα;», «Μελετήστε από το λογισμικό τη μάχη του Μαραθώνα ή τη ναυμαχία της Σαλαμίνας και αφού δείτε το σχετικό χάρτη γράψτε ποια από τα στοιχεία που υπάρχουν στο χάρτη οδήγησαν τους Έλληνες στη νίκη», «Διαβάστε τις σημασίες της απόκρουσης των Περσών από τους Έλληνες και διαλέξτε την πιο σημαντική. Γράψτε ποια είναι και γιατί τη διαλέξατε» (Σχήμα 4).

Οι μαθητές συνεργάζονται και διαμοιράζουν ρόλους μέσα στην ομάδα.

4<sup>η</sup> φάση (1 ώρα): Μετά την σύνταξη των κειμένων των ομάδων γίνεται η παρουσίαση των εργασιών και η τελική αξιολόγηση του έργου. Αξιολογείται η όλη διαδικασία από τους μαθητές και τον εκπαιδευτικό σε μια προσπάθεια καλλιέργειας μεταγνωστικών διαδικασιών και ανάπτυξης ανατροφοδότησης για την οργάνωση επόμενων διδακτικών σεναρίων.



Σχήμα 4: Ο χάρτης στο λογισμικό

### Χρόνος υλοποίησης του σεναρίου

Το παρόν σενάριο υλοποιείται σύμφωνα με το παραπάνω οργανόγραμμα σε τρεις με τέσσερις ώρες. Η κύρια φάση, κατά την οποία οι μαθητές

εργάζονται με το φύλλο εργασίας απαιτεί μία (01) ώρα. Όμως προαπαιτείται μία (01) ώρα συζήτησης κατά την οποία τίθεται το θέμα και ο τρόπος εργασίας και συνδιαμορφώνεται από κοινού με τους μαθητές το πλαίσιο υλοποίησης του σεναρίου. Κατά τη δεύτερη φάση απαιτείται μία (01) ακόμα ώρα για τη δημιουργία του Blog, εφόσον οι μαθητές δεν είναι εξοικειωμένοι με τέτοιες δραστηριότητες. Ο εκπαιδευτικός μπορεί βέβαια να παρακάμψει τη φάση αυτή και να δημιουργήσει μόνος του το Blog, αν δεν υπάρχει η δυνατότητα να δουλέψει μαζί με τους μαθητές του. Ο εκπαιδευτικός αποτελεί και το διαχειριστή του Blog, ώστε να ελέγχει την ανάρτηση των σχολίων και των άλλων κειμένων των μαθητών.

Η τέταρτη φάση απαιτεί μία (01) διδακτική ώρα για την παρουσίαση των εργασιών.

Το blog βέβαια δεν καταργείται με την ολοκλήρωση του σεναρίου, αλλά διατηρείται όλο το χρόνο για την ανάρτηση διαφόρων εργασιών των μαθητών. Έτσι για ένα επόμενο σενάριο απαιτείται ένα δίωρο, μία (01) ώρα συνήθως για την επεξεργασία και συμπλήρωση του φύλλου εργασίας και μία (01) ακόμα ώρα για την παρουσίαση των εργασιών.

#### **Η ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΜΕ ΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΟ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.**

Η διδασκαλία της Ιστορίας στη συγκεκριμένη τάξη με τις ΤΠΕ έδειξε ότι οι μαθητές κινητοποιούνται και συμμετέχουν πολύ περισσότερο σε σχέση με το παραδοσιακό μάθημα. Έδειξαν ενδιαφέρον ακόμα και οι μαθητές που στο συμβατικό μάθημα αδιαφορούν. Η συνεργασία στις περισσότερες ομάδες ήταν αποδοτική και οι μαθητές δεν χρειάστηκαν ιδιαίτερη καθοδήγηση..

Ο σχεδιασμός του σεναρίου στοχεύει στο να δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να διερευνήσουν συγκεκριμένα θέματα. Με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού οι μαθητές συλλέγουν και οργανώνουν το υλικό του μαθήματός τους, συντάσσουν κείμενα και τα δημοσιεύουν. Αν και συχνά ελλοχεύει ο κίνδυνος οι μαθητές να βρίσκουν έτοιμες τις απαντήσεις στο λογισμικό και απλά να τις αντιγράφουν μηχανιστικά στα φύλλα εργασίας χωρίς να τις επεξεργάζονται με τη γνωστή μέθοδο «αντιγραφή- επικόλληση», αυτό μπορεί να αποφευχθεί με την κατάλληλη επεξεργασία από τον εκπαιδευτικό των ερωτήσεων του φύλλου εργασίας. Αν οι ερωτήσεις περιορίζονται στο «τι;» ή «πότε;» και όχι στο «πώς;» , στο «γιατί;» ή στο «αν», τότε οι μαθητές δεν εμπλέκονται σε εργασίες διερεύνησης αλλά απλής αποστήθισης. Οι δραστηριότητες του φύλλου εργασίας πρέπει να είναι τέτοιες, ώστε να οδηγούν τους μαθητές στην έρευνα, την ερμηνεία, την ταξινόμηση, τη συσχέτιση κτλ. Η υλοποίηση του σεναρίου έδειξε ότι οι μαθητές ανταποκρίνονται με προθυμία ακόμα και στις πιο διερευνητικές ερωτήσεις και αυτό συμβαίνει και σε εκείνους, οι οποίοι στην παραδοσιακή διδασκαλία μένουν αμέτοχοι. Μάλιστα αυτοί είναι που δραστηριοποιούνται περισσότερο.

Δίνεται επίσης η δυνατότητα σύγχρονης και ασύγχρονης επικοινωνίας των μαθητών μεταξύ τους αλλά και με τον καθηγητή τους μέσω των σχολίων ή των



κειμένων που αποστέλλουν και σε εξωδιδασκτικές ώρες. Το αποθηκευμένο κείμενο των συνομιλιών παραμένει και μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βασικό αξιολογικό μέσο για την εξέταση της μαθησιακής και διδακτικής διαδικασίας και ως ένα είδος ανατροφοδότησης για τους μαθητές και για τον εκπαιδευτικό. Η μονιμότητα των κειμένων που συνθέτονται επιτρέπει σε όλους τους μαθητές να είναι διαρκώς παρόντες μέσω των κειμένων τους, αλλά και να μπαίνουν σε διαδικασία κατανόησης των κειμένων των συμμαθητών τους (Rubens et al, 2005).

Το σενάριο υποστηρίζει ακόμα τη συμπαραγωγή γραπτού λόγου, η οποία αποτελεί μια πρακτική που δημιουργεί νέα δεδομένα στο μοντέλο επικοινωνίας πομπός – μήνυμα – δέκτης, επειδή η συγγραφή του κειμένου δεν αποτελεί μία αποκλειστικά ατομική διαδικασία.

Η αναζήτηση υλικού από το Διαδίκτυο δίνει τη δυνατότητα να ειπωθεί το Διαδίκτυο όχι μόνο ως ένα τεχνολογικό μέσο επικοινωνίας αλλά και ως ένα γνωστικό εργαλείο με το οποίο οι μαθητές μπορούν να γίνουν ερευνητές και διαμορφωτές του περιβάλλοντος μάθησης με τη χρήση υπερκειμενικών τεχνικών (hypertextual techniques) αλληλεπιδρώντας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου.

Ως προς τη διδακτική διαδικασία τα συνεργατικά περιβάλλοντα υποστηρίζουν μαθητοκεντρικές μεθόδους. Ο εκπαιδευτικός δεν αποτελεί το σημείο ελέγχου για την εξέλιξη μιας δραστηριότητας. Οι μαθητές καθίστανται οι τελικοί αξιολογητές τόσο της κατανοησιμότητας όσο και της επιτυχίας ενός κειμένου (Κόλλιας & Βοσνιάδου, 2002). Πρόκειται για ενεργητικές μορφές διδασκαλίας που στηρίζονται στις ομαδικές εργασίες, στην διερεύνηση θεμάτων, την ελεύθερη έκφραση και την ανταλλαγή ιδεών. Το συνεργατικό περιβάλλον μάθησης δεν αποτελεί μόνο ένα εργαλείο επικοινωνίας των μαθητών και οργάνωσης του μαθήματος, αλλά με τη δημοσίευση στο Διαδίκτυο συμβάλλει στην αναθεώρηση του ρόλου της εκπαιδευτικής κοινότητας στην κοινωνία.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

1. Rubens, W., Emans, B, Leimonen T., Gomez, A. S., Simons R, J. (2005), *Design of web-based collaborative learning environments. Translating the pedagogical learning principles to human computer interface. ITCOLE project. ITCOLE stands for Innovative Technologies for Collaborative Learning and Knowledge Building.* Available at: <http://www.eric.ed.gov>
2. Κάββουρα, Θ. (2004), Ιστορικές πηγές και περιβάλλοντα μάθησης Ιστορίας με χρήση Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στο: Αγγελάκος Κ.-Κόκκινος Γ. (επιμ.), *Η διαθεματικότητα στο σύγχρονο σχολείο και η διδασκαλία της Ιστορίας με τη χρήση πηγών, 193-211*, Μεταίχμιο : Αθήνα.
3. Κόλλιας, Β. & Βοσνιάδου Σ. (2002), Οι εκπαιδευτικοί στόχοι της Κοινωνίας της Πληροφορίας στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών: Επιτυχίες και

- εμπόδια μιας  
πειραματικής παρέμβασης στο Κυνηγός, Χ. & Δημαράκη, Ε. (επιμ.), *Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα*, σσ. 255-283, Αθήνα: Καστανιώτης
4. Κουτσελίνη Μ. & Θεοφιλίδης, Χρ. (2002), «Διερεύνηση και συνεργασία», Αθήνα : Γρηγόρη
  5. Ματσαγγούρας, Η.Γ. (1995), «Ομαδοκεντρική Διδασκαλία και Μάθηση. Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας κατά ομάδες», Αθήνα: Γρηγόρης
  6. Ματσαγγούρας, Η.Γ. (2005), «Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας, Στρατηγικές Διδασκαλίας», τ. Β', Αθήνα: Gutenberg, Παιδαγωγική Σειρά
  7. Σολομωνίδου, Χ. (2001), «Σύγχρονη Εκπαιδευτική Τεχνολογία: υπολογιστές και μάθηση στην Κοινωνία της Γνώσης», Θεσσαλονίκη: Κώδικας
  8. ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. (2006), «Αρχαία Ιστορία Α' Γυμνασίου. Βιβλίο μαθητή», Αθήνα: ΟΕΔΒ
  9. ΥΠΕΠΘ/Π.Ι. (2006), «Αρχαία Ιστορία Α' Γυμνασίου. Βιβλίο εκπαιδευτικού», Αθήνα: ΟΕΔΒ
  10. ΥΠΕΠΘ/ΠΙ (2002), «Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.)», τ. Α,Β, Αθήνα:Π.Ι.
  11. ΥΠΕΠΘ/ΠΙ (2004), «Οδηγίες για τη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων στο Γυμνάσιο», Αθήνα :ΟΕΔΒ.