

Πράξη:

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

**Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη
ΟΠΣ: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013**

Υποέργο 1 :

«Ανάπτυξη μεθοδολογίας και δειγματικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης»

08/07/2015

ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 2.1
Π.2.1.1. Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο «Ιστορία» *
Ονοματεπώνυμο: ΜΙΧΑΗΛ ΒΙΤΟΥΛΗΣ
Ιδιότητα: Μέλος ΔΕΠ

(*Συντονισμός της μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης το γνωστικό αντικείμενο «Παιδαγωγικά» για την Πρωτοβάθμια εκπαίδευση / Ιστορία (Συντονιστής))

(Υπογραφή)

Εισαγωγή

Στην παρούσα μελέτη επιχειρείται η διαμόρφωση ενός πλαισίου ειδικών προδιαγραφών χρήσιμου για την ανάπτυξη ψηφιακών σεναρίων στο μάθημα της Ιστορίας στην βαθμίδα κυρίως της πρωτοβάθμιας αλλά και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Με δεδομένο ότι τα τεχνολογικά μέσα που θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν στην υποστήριξη του διδακτικού έργου εξελίσσονται με ραγδαίους ρυθμούς, κρίνεται σκόπιμο να εστιάσουμε σε στοιχεία που κρίνεται ότι είναι περισσότερο ανθεκτικές παράμετροι απέναντι στις διαρκώς μεταβαλλόμενες σύγχρονες απαιτήσεις. Η συγκεκριμένη προσέγγιση χτίζεται πάνω στη θεμελιώδη αρχή που προσβλέπει στην ενσωμάτωση των ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας) στην εκπαιδευτική διαδικασία με τρόπο που να την ενισχύει και να την εμπλουτίζει, δημιουργώντας ευκαιρίες και προϋποθέσεις, συμπληρώνοντας αδυναμίες και κενά και όχι δημιουργώντας νέους ορίζοντες που θα μπορούσαν να την αποπροσανατολίσουν. Γίνεται καθολικά αποδεκτό ότι, παρά την εξέχουσα σημασία που μπορεί να διαδραματίσουν τα τεχνολογικά μέσα στο διδακτικό έργο, ξεκομμένα δεν έχουν αυτοτελή αξία και δεν μπορούν να ιδωθούν απομονωμένα από το ευρύτερο διδακτικό πλαίσιο. Άλλωστε η αξιοποίηση των ΤΠΕ δεν αλλάζει τις παραμέτρους της επιτυχίας της διδασκαλίας, όπου τον κεντρικότερο και σημαντικότερο ρόλο εξακολουθεί να έχει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός. Μάλιστα ο «εμπλουτισμός» του έργου του με τις ΤΠΕ απαιτεί από τον ρόλο του ιδιαίτερα διδακτικά «αντανακλαστικά». Κεντρική παραδοχή λοιπόν θα πρέπει πάντοτε να αποτελεί η θέση ότι η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία δεν πρέπει να γίνει «αυτοσκοπός», ή εμμονική στόχευση, αλλά η επιδίωξη της αξιοποίησής των δυνατοτήτων που παρέχουν τα τεχνολογικά μέσα (μοναδικών σε πολλές περιπτώσεις) για την επίτευξη αποκλειστικά και μόνο των σκοπών της διδασκαλίας.

Στοχοθεσία

Ενδείκνυται η αποφυγή «μεγαλεπίβολων» και αόριστων στόχων. Οι στόχοι συνιστάται να διακρίνονται από σαφήνεια και ακρίβεια, με χρήση ενεργητικών ρημάτων και προσεκτικά διατυπωμένων ουσιαστικών που θα καθοδηγούν την έκβαση των διδακτικών δραστηριοτήτων. Άλλωστε η σωστή διατύπωση των στόχων συμβάλλει καθοριστικά και στη διαχείριση του διδακτικού χρόνου, που αποτελεί σημαντική



πα-
ρά-

μετρο στο μάθημα της Ιστορίας, λόγω του χαρακτηριστικού του διευρυμένου όγκου της ύλης. Η εστίαση επίσης σε διαφορετικές κατηγορίες στόχων, εκτός των γνωστικών, καθιστά ευρύτερο το διδακτικό πεδίο και προσφέρει δυνατότητες αξιοποίησης της επιστημονικής γνώσης που αφορά το παιδαγωγικό και διδακτικό έργο.

Παιδαγωγική Καταλληλότητα των Ψηφιακών Σεναρίων στο μάθημα της Ιστορίας

Τα ψηφιακά σενάρια φιλοδοξούν να συμβάλλουν στη διαμόρφωση ενός κατάλληλου μαθησιακού κλίματος που θα ευνοεί το αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αποτελούν το «έναυσμα» εξέλιξης της διδασκαλίας και της υπέρβασης του παραδοσιακού μοντέλου. Η βαρύτητά της αξιοποίησης των ΤΠΕ εμπεριέχει εξ' ορισμού το στοιχείο της καινοτομίας, το οποίο χωρίς να γίνεται αυτοσκοπός, μπορεί να εμπλουτίσει και να ανανεώσει το μαθησιακό περιβάλλον.

Τα ψηφιακά σενάρια στο μάθημα της ιστορίας πρέπει να αποσκοπούν στη διαμόρφωση ενός ευχάριστου και ελκυστικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Να αποτελούν μέσο εμπλουτισμού προτάσσοντας την ποικιλία ως αντίδοτο της μονοτονίας. Η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι ΤΠΕ δίνει δυνατότητες για εναλλακτικές δραστηριότητες που υπερβαίνουν τις παραδοσιακές διδακτικές πρακτικές (δηλαδή την ανάγνωση και την απομνημόνευση γραμμικά παρατιθέμενων γεγονότων). Παράλληλα ευνοούν και την πολυμέρεια των προσεγγίσεων, στοιχείο που συμβάλλει στην υποκίνηση του ενδιαφέροντος των μαθητών.

Επαναπροσδιορίζουν τους ρόλους δασκάλου και μαθητή όπου ο πρώτος σχεδιάζει, υποκινεί, συντονίζει, καθοδηγεί, υποστηρίζει ενώ ο δεύτερος έχει αυτενεργό ρόλο, αναπτύσσει πρωτοβουλίες, διερευνά και «δομεί» την έκβαση της διδασκαλίας.

Η διερεύνηση των πρότερων γνώσεων και αντιλήψεων των μαθητών συνίσταται να αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία θα αναπτύσσονται. Είναι σημαντικό να αξιοποιούν τις «προϋπάρχουσες αναπαραστάσεις» των μαθητών ώστε να υποκινούν το ενδιαφέρον τους.

Παρά το γεγονός ότι τα ψηφιακά σενάρια θα μπορούσαν να υποβοηθήσουν τη δηλωτική γνώση που παραδοσιακά υποστηρίζει το μάθημα της ιστορίας, θα πρέπει να εστιάζουν κυρίως στη διαδικαστική γνώση. Αποτελεί μάλιστα θετικό στοιχείο εάν συμβάλλουν στην υποβάθμιση των εννοιών και στην προαγωγή της καλλιέργειας δεξιοτήτων.

Παρά τον καινοτομικό τους χαρακτήρα, δεν θα πρέπει να παραγκωνίζουν τις παραδοσιακές μεθόδους που εφαρμόζονται, ενώ προτείνεται η αναπλαισίωση και ο συνδυασμός τους με άλλες δραστηριότητες που υπερβαίνουν την καθήλωση στο τεχνολογικό μέσο. Θα μπορούσαν για παράδειγμα να συνδυάζονται και να υποστηρίζουν βιωματικές προσεγγίσεις (π.χ. υπόδυση ρόλων, δραματοποίηση).

Η μαθησιακή διαδικασία που προτείνουν θα πρέπει να έχει βιωματικό χαρακτήρα. Στο επίκεντρο του σχεδιασμού τους θα πρέπει να τοποθετείται ο ίδιος ο μαθητής και όχι το τεχνολογικό μέσο, που απλά πρέπει να περιορίζεται στο ρόλο του βοηθητικού εργαλείου. Ο σχεδιασμός τους συνιστάται να ενθαρρύνει την προσωπική έκφραση του μαθητή, στη λογική των αρχών της κοινωνικοπολιτιστικής θεωρίας και της συνεργατικής μάθησης. Ο ενεργός μαθητής πρέπει να έχει την ευκαιρία να υπερβαίνει το ρόλο του σε δοσμένο υλικό με προκαθορισμένο τρόπο, να παίρνει πρωτοβουλίες και να αυτενεργεί.

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να δημιουργούν συνθήκες και να αφήνουν «χώρο» ώστε να ενισχυθεί η ανοιχτή συζήτηση, η ανταλλαγή των απόψεων και η διερεύνηση νέων ιδεών. Να παρέχουν τις προϋποθέσεις για κατανόηση της αιτιότητας μέσα από συζήτηση και διαπραγμάτευση. Να μην δίνουν έτοιμες λύσεις αλλά να δίνουν εναύσματα για επιχειρηματολογία και τεκμηρίωση δια μέσω της μεθόδου της επίλυσης προβλήματος και της υπόθεσης εργασίας. Να διευκολύνουν την παράθεση και την σύγκριση, ώστε να αποσκοπούν στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης.

Στο πλαίσιο της κατανόησης και της ερμηνείας των ιστορικών συμβάντων, αξιοποιείται η διαθεματική προσέγγιση που αποτελεί απαραίτητο μεθοδολογικό προσανατολισμό ανάπτυξης των ψηφιακών σεναρίων, σε βαθμό που συσχετίζεται με τις δυνατότητες της ηλικίας των παιδιών.

Αν και οι δυνατότητες των ψηφιακών μέσων ενισχύουν την περιγραφή, τα ψηφιακά σενάρια ωστόσο θα πρέπει να προβλέπουν στον εμπλουτισμό της περιγραφής με την ανάλυση και τη σύνθεση των ιστορικών γεγονότων.

Πρέπει να προβλέπουν πιθανούς κινδύνους και να αποτρέπουν τους μαθητές από αυτούς, όπως για παράδειγμα ο πλούτος του διαδικτύου να μετατραπεί σε άκριτη και μηχανική χρησιμοποίηση πληροφοριών (η συνήθεια του copy-paste), ή η ανεύθυνη υιοθέτηση της μη τεκμηριωμένης πληροφορίας, ή της υποβάθμισης παραδοσιακών πηγών γνώσης όπου «ό,τι δεν εμφανίζεται στο διαδίκτυο δεν υπάρχει».

Είναι σημαντικό τα ψηφιακά σενάρια να παρέχουν το υλικό και να αποτελούν το μέσο για σύνθεση της ιστορικής αφήγησης από τα ίδια τα παιδιά. Να συμβάλλουν στη διασύνδεση του ιστορικού παρελθόντος με το παρόν και το μέλλον.

Οι δραστηριότητες που προτείνουν να δίνουν τη δυνατότητα της προσέγγιση του ιστορικού γεγονότος μέσα από την «ενσυναίσθηση».

Μέσα από κριτική επεξεργασία να επιδιώκουν την αναίρεση στερεοτύπων και προκαταλήψεων ενώ το περιεχόμενο που προβάλλουν να προάγει την κατανόηση της ετερότητας.

Θεωρείται σημαντικό τα ψηφιακά σενάρια να αξιοποιούν την «προστιθέμενη αξία» των ΤΠΕ στο μάθημα της Ιστορίας που έγκειται σε χαρακτηριστικά όπως:

- Το προσφυλές περιβάλλον του τεχνολογικού μέσου που δίνει στη μαθησιακή διαδικασία «παιγνιώδη» χαρακτήρα κερδίζοντας τη συμμετοχή των παιδιών
- Ενισχυμένες δυνατότητες αναζήτησης, «ανακάλυψης» και αξιοποίησης ευρύτατου φάσματος ιστορικών πηγών, πρωτογενών και δευτερογενών

- Παρέχουν το πλεονέκτημα της οπτικοποίηση των πληροφοριών και ευνοούν την αρχή των πολλαπλών αναπαραστάσεων
- Ενίσχυση της βιωματικότητας και της ενσυναίσθησης
- Δυνατότητες εφαρμογής ενεργητικών και ανακαλυπτικών μορφών μάθησης
- Δίνουν δυνατότητες σε δασκάλους και μαθητές απομακρυσμένων περιοχών να έρθουν σε επαφή με μουσειακό υλικό και αρχαιολογικούς χώρους που βρίσκονται σε μεγάλη απόσταση από το σχολείο τους.

Τα ψηφιακά μέσα παρέχουν επίσης σημαντικά πλεονεκτήματα στην ανάπτυξη κάποιων δραστηριοτήτων, που ενδείκνυται η αξιοποίησή τους στα ψηφιακά σενάρια του μαθήματος της ιστορίας, όπως:

- Διαμόρφωση και διαχείριση εννοιολογικών χαρτών
- Σύνθεση χρονολογίου – χρονογραμμής
- Μελέτη επί χάρτου με διαδραστικούς χάρτες ή εκμετάλλευση των δυνα-τοτήτων των google maps (εικονικές περιηγήσεις κλπ)
- Δημιουργία ιστορικής εφημερίδας
- Κατασκευή γραφικής παράστασης ή συμπλήρωση πίνακα με βάση ιστορικό κείμενο
- Ανάπτυξη πινάκων επιχειρημάτων ή αγώνων επιχειρηματολογίας
- Κατασκευή ψηφιακών χαρτών
- Δημιουργία μικρών ντοκυμαντέρ-ταινιών από τους ίδιους τους μαθητές
- Διεξαγωγή μιας στοιχειώδους έρευνας με ερωτηματολόγια

Συμβατότητα των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Ο εκπαιδευτικός δημιουργός των ψηφιακών σεναρίων θα πρέπει να ισορροπεί στις προαναφερόμενες προδιαγραφές, που ευνοούνται από ανοιχτά αναλυτικά προγράμματα σπουδών, και στη συμβατότητά τους με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος της Ιστορίας. Άλλωστε τα ψηφιακά σενάρια ως σύγχρονο εναλλακτικό εκπαιδευτικό υλικό προσφέρουν τη δυνατότητα για την αποτελεσματικότερη υλοποίηση των σκοπών, στόχων και των επιδιώξεων του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών μέσω σύγχρονων μεθόδων και πρακτικών διδασκαλίας, και χάνουν την ουσία της συνεισφοράς τους όταν αποκλίνουν από τις κατευθύνσεις του.

Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου)

Η εξέλιξη των ΤΠΕ είναι συνεχώς εξελισσόμενη. Τα ψηφιακά σενάρια δέον να αξιοποιούν τις πιο σύγχρονες δυνατότητες που τους δίνουν τα τεχνολογικά μέσα, στο βαθμό όμως που η επιλογή αυτή υποστηρίζει τους διδακτικούς σκοπούς των σεναρίων. Τεχνολογικά μέσα που εφαρμόζουν τις πιο διαδεδομένες μορφές διεπαφής, είναι αυτά που συνήθως αντέχουν και στο χρόνο, καθώς η διαδοσιμότητα τεκμαίρει



δη-
μο-

φιλία, ευρεία εξοικείωση και ευκολία στη χρήση. Σημαντικότερος δείκτης εγκυρότητας είναι η αξιοπιστία του μέσου και η εμπειρία χρήσης από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό σχεδιαστή του σεναρίου, παρά η επιδίωξη της χρήσης του πλέον σύγχρονου τεχνολογικού μέσου, η αξιοποίηση του οποίου δεν θα έπρεπε να αναχθεί σε αυτοσκοπό για τον εκπαιδευτικό. Σημαντικό κριτήριο αποτελεί η «προστιθέμενη αξία» που συνεισφέρει το τεχνολογικό μέσο στη διδακτική διαδικασία, συνεισφορά που δεν θα μπορούσε να υποκατασταθεί εύκολα από παραδοσιακές μεθόδους. Εξ' ορισμού και για λόγους συμβατότητας με την αρχή της ενεργητικής συμμετοχής του μαθητή, προτιμώνται οι εφαρμογές ανοιχτού τύπου και οι διαδεδομένες εφαρμογές τύπου εργαλείων, παρά οι κλειστές και εξειδικευμένες εφαρμογές που περιορίζουν τη δυνατότητα επιλογών και ανάληψης πρωτοβουλιών από τον ίδιο τον μαθητή. Η επιλογή των κατάλληλων ΤΠΕ θα πρέπει επίσης να λαμβάνει υπόψη και τον «ψηφιακό γραμματισμό» των μαθητών, στοχεύοντας τόσο στην περαιτέρω καλλιέργεια του, όσο και στην αξιοποίηση των ικανοτήτων που διαθέτουν οι μαθητές.

Ενδεικτική βιβλιογραφία

- Husbans Ch. (2000). *Τι σημαίνει διδασκαλία της ιστορίας*; Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone. Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning*. 5th ed. Boston, Allyn and Bacon.
- Jonassen, D. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*, Prentice Hall.
- Jonassen, D. H., Peck, K. L., & Wilson, B. G. (1999). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Jonassen, D. H., Peck, K. L., & Wilson, B. G. (1999). *Learning with Technology: A Constructivist Perspective*. Upper Saddle River, NJ: Merrill.
- Rosa, A. (1994). Discussion of Charters 6-9: What do People Consume History For? (If They Do): Learning History as a Process of Knowledge Consumption and Construction of Meaning", στο Mario Carretero – James F. Voss (επιμ.) *Cognitive and Instructional Process in History and the Social Science*, Χιλσντέιλ, Νιου Τζέρζι: Lawrence Erlbaum Associates.

- Αβδελά Έ. (1998). *Ιστορία και σχολείο*. (τετράδια 6). Αθήνα: Νήσος.
- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Σχεδιάζοντας περιβάλλοντα μάθησης υποστηριζόμενα από τις Σύγχρονες Τεχνολογίες*, Αθήνα: Εκδόσεις GUTENBERG.
- Βώρος Φ. (1993). *Η διδασκαλία της ιστορίας με αξιοποίηση της εικόνας*. Αθήνα.
- Γιαννόπουλος Γ. (1997). *Δοκίμια θεωρίας και διδακτικής της ιστορίας*. Αθήνα: Βιβλιονομία.
- Δημητριάδης, Στ. (2014). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτικό λογισμικό*, Θεσσαλονίκη : Εκδόσεις Τζιόλα.
- EAITY (2007). *Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης. Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη. Τεύχος 3 – Ειδικό μέρος*, Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος
- EAITY (2014). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών - Τεύχος 3 (Ειδικό Μέρος- Κλάδος ΠΕ02)*. Πάτρα: ΙΤΥΕ-Διόφαντος.
- Κόμης Β. Ι. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα, Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κορναράκης Γ. (2011). *Προσεγγίσεις Ιστορίας*. Ηράκλειο. ΙΤΑΝΟΣ.
- Ράπτης Α. και Ράπτη Α. (2004). «*Η ιδεολογία των Νέων Τεχνολογιών για μια σύνθεση παλιών και νέων αντινομιών-Κοινωνιολογική και φιλοσοφική προσέγγιση*», Στο Ι. Κεκές (επιμ.), *Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση*, Αθήνα: Εκδόσεις Ατραπός
- Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α. (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία στην Κοινωνία της Πληροφορίας, Τόμος Α' Ολική προσέγγιση*. Αθήνα: Έκδοση συγγραφέων.
- Σοφός, Α. & Kron, F.W. (2010). *Αποδοτική διδασκαλία με τη χρήση μέσων. Από τα πρωτογενή και προσωπικά στα τεταρτογενή και ψηφιακά μέσα*. Αθήνα: Γρηγόρης.

Τζιμογιάννης, Α. (2002). Προετοιμασία του Σχολείου της Κοινωνίας της Πληροφορίας. Προς ένα Ολοκληρωμένο Μοντέλο Ένταξης των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στο Ελληνικό Εκπαιδευτικό Σύστημα. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 122.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ
2007-2013
Πρόγραμμα για την ανάπτυξη
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ