

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 «.....» *
Ονοματεπώνυμο: ΠΑΥΛΟΣ...ΜΑΡΑΝΤΟΣ..... ...
Ιδιότητα: ' ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ Α' ΥΠΟΠΑΙΘ (Μέλος ΔΕΠ ή Μέλος ΕΔΙΠ-ΕΤΕΠ ή τ. Στέλεχος Π.Ι. ή Στέλεχος ΙΕΠ)

(* αν έχει γίνει περαιτέρω επιμερισμός του γνωστικού αντικειμένου ή αναφέρεται πιο συγκεκριμένη βαθμίδα εκπαίδευσης στο έγγραφο της ανάθεσης έργου σε εσάς, θα πρέπει να προστεθεί σε αυτό το σημείο)

ΠΑΥΛΟΣ ΜΑΡΑΝΤΟΣ
(Υπογραφή)

**ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ
ΤΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
«ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ»**

ΠΕΡΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

- 1.1 Γενικά για τα εκπαιδευτικά σενάρια**
- 1.2 Ανάπτυξη και εφαρμογή σεναρίου**
- 1.3 Τα στάδια ενός εκπαιδευτικού σεναρίου**
- 1.4 Σκοποί της εισαγωγής ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση**

2 ΜΑΘΗΣΗ-ΜΕΘΟΔΟΣ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

- 2.1 Θεωρίες μάθησης**
- 2.2 Διδακτική Μεθοδολογία**
- 2.3 Αξιολόγηση**
 - 2.3.1 Η αξιολόγηση του μαθητή**
 - 2.3.2 Αξιολόγηση του σεναρίου**

3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΣΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ- ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ- ΒΑΣΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ /ΚΡΙΤΗΡΙΑ

- 3.1 Σκοπός των μαθημάτων των Κοινωνικών-Πολιτικών Επιστημών**
- 3.2 Παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές**
 - 3.2.1 Παιδαγωγική καταλληλότητα και Επιστημονική εγκυρότητα**
 - 3.2.2 Ενίσχυση της ενεργητικής - ερευνητικής μάθησης**
 - 3.2.3 Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε.**
 - 3.2.4 Προβολή κοινωνικών, πολιτικών, ανθρωπιστικών και δημοκρατικών αρχών και αξιών**

4. ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΜΕ ΤΑ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

- 4.1 Συμφωνία των σκοπών-στόχων των μαθημάτων με αυτούς των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών.**
- 4.2 Κριτήρια που ορίζουν το πλαίσιο εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων.**
 - 4.1. 1 Δημοτικό**
 - 4.1.2 Γυμνάσιο**
 - 4.1.3 Λύκειο**

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

**ΤΕΥΧΟΣ ΣΥΝΘΕΣΗΣ ΤΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΣΗΣ
ΤΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΓΙΑ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
«ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ»**

1. ΤΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

1.1 Γενικά για τα εκπαιδευτικά σενάρια

Η εξέλιξη της τεχνολογίας δημιούργησε την ανάγκη της χρήσης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση. Ο πλούτος πληροφοριών που διατίθεται και στις οποίες έχουν πρόσβαση καθημερινά όχι μόνο εκατομμύρια άνθρωποι αλλά και οι μικροί μαθητές καθιστά την εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση όχι μόνο αναγκαία αλλά και της προσδίδει βασικό ρόλο στις σύγχρονες παιδαγωγικές πρακτικές και διδακτικές προσεγγίσεις.

Σύμφωνα με τον διεθνή οργανισμό IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers), ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός αποτελεί μια συστηματική διαδικασία, μέσω της οποίας ένας εκπαιδευτικός ή ένας ειδικός στον εκπαιδευτικό σχεδιασμό καθορίζει τις καταλληλότερες διδακτικές μεθόδους, τα καταλληλότερα διδακτικά μοντέλα, τις καταλληλότερες διδακτικές ενέργειες, τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την οργάνωση των καταλληλότερων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για συγκεκριμένους εκπαιδευόμενους εντός ενός συγκεκριμένου εκπαιδευτικού πλαισίου για την επίτευξη συγκεκριμένων εκπαιδευτικών στόχων (IEEE, 2001).

Το εκπαιδευτικό σενάριο αποτελεί ένα μέρος της διαδικασίας του εκπαιδευτικού σχεδιασμού. Ο εκπαιδευτικός που αναλαμβάνει να σχεδιάσει και να αναπτύξει ένα εκπαιδευτικό σενάριο καλείται να απαντήσει σε μια σειρά βασικών ερωτημάτων. Τα κυριότερα από αυτά είναι τα εξής:

- α) Το περιεχόμενο του σεναρίου.
- β) Οι εκπαιδευτικοί στόχοι.
- γ) Οι μαθητές (το κοινό-στόχος).
- δ) Τα μέσα-υλικά που χρειάζονται.
- ε) Η μεθοδολογία διδασκαλίας.
- στ) Η αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Κάθε εκπαιδευτικό σενάριο χρειάζεται να προσδιορίζεται και αυτό επιτυγχάνεται με την **«ταυτότητα του σεναρίου»**. Στην «ταυτότητα σεναρίου» περιέχονται τα θέματα που είναι απαραίτητα για την ταυτοποίηση και τον προσδιορισμό των χαρακτηριστικών του εκπαιδευτικού σεναρίου και του δημιουργού του. Τέτοια θέματα είναι:

- ❖ Τίτλος Σεναρίου
- ❖ Δημιουργός/οι Σεναρίου
- ❖ Ιδιότητα Δημιουργού
- ❖ Γλώσσα Σεναρίου
- ❖ Ημερομηνία Υποβολής
- ❖ Τελευταία Ενημέρωση
- ❖ Προβολές
- ❖ Γνωστικό αντικείμενο
- ❖ Σύντομη Περιγραφή
- ❖ Περίληψη Σεναρίου

- ❖ Κοινό που Στοχεύει
- ❖ Βαθμίδα Εκπαίδευσης
- ❖ Τάξη εφαρμογής
- ❖ Εύρος ηλικίας
- ❖ Διαθεματικότητα
- ❖ Συνδεόμενα Σενάρια / Γνωστικά αντικείμενα

1.2 Ανάπτυξη και εφαρμογή σεναρίου

Ιδιαίτερη σπουδαιότητα έχει η ανάπτυξη και εφαρμογή του σεναρίου. Σε αυτό το στάδιο περιγράφονται στην πραγματικότητα οι εκπαιδευτικές ενέργειες του εκπαιδευτικού, που όλες μαζί συνθέτουν μια ή περισσότερες διδακτικές ώρες.

Ο εκπαιδευτικός, δημιουργώντας το εκπαιδευτικό σενάριο, μπορεί να «χτίζει» το περιεχόμενο της διδασκαλίας του με την προσθήκη εκπαιδευτικών ενεργειών και να διαμορφώνει με ευέλικτο τρόπο τη ροή της εκπαιδευτικής διαδικασίας, έχοντας υπόψη τους εκπαιδευτικούς στόχους.

Στο στάδιο της ανάπτυξης και εφαρμογής Σεναρίου υπάρχουν επιμέρους θέματα που αφορούν στον προσδιορισμό του χρόνου, του τόπου, της διάρκειας, των προαπαιτούμενων ομάδων εργασίας, φύλλων εργασίας κλπ. Γενικά, τα θέματα αυτά αφορούν στη περιγραφή και τον προσδιορισμό των παραμέτρων αυτών και του «πρωτοκόλλου» που θα ακολουθηθεί για τη σωστή διεξαγωγή του Σεναρίου διδασκαλίας. Ειδικότερα, τα θέματα αυτά είναι τα εξής:

- ❖ Χώρος υλοποίησης
- ❖ Χρονική ένταξη σε σχέση με τον μακροπρογραμματισμό
- ❖ Διάρκεια (εκτιμώμενη)
- ❖ Θεματικές διαστάσεις του περιεχομένου της διδασκαλίας
- ❖ Προαπαιτούμενες Γνώσεις
- ❖ Προπαρασκευαστική Φάση
- ❖ Περιγραφή δραστηριοτήτων
- ❖ Ομάδες Συνεργασίας / Οργάνωση Τάξης
- ❖ Φύλλα εργασίας
- ❖ Συμπληρωματικές Πληροφορίες

1.3 Τα στάδια ενός εκπαιδευτικού σεναρίου

Στις οδηγίες για την «Ανάπτυξη μεθοδολογίας πρώτου επιπέδου για την ανάπτυξη σεναρίων διδασκαλίας με ενσωμάτωση πληροφοριακών υποστηρικτικών εργαλείων», αναφέρεται ότι ο εκπαιδευτικός κατά την δημιουργία ενός εκπαιδευτικού σεναρίου διέρχεται τα παρακάτω στάδια:

A) Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού σεναρίου

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού σεναρίου αποτελεί βασικό σημείο αναφοράς για την εκπόνηση ενός εκπαιδευτικού σεναρίου. Όπως γνωρίζουμε, κάθε διδασκαλία περιέχει μια σειρά από εκπαιδευτικές ενέργειες, οι οποίες όλες μαζί, με συντονισμένο και μεθοδευμένο τρόπο, αποσκοπούν στην επίτευξη εκπαιδευτικών στόχων. Για αυτόν το λόγο είναι σκόπιμο οι εκπαιδευτικές ενέργειες να δομούνται με συνειδητό και παιδαγωγικά τεκμηριωμένο τρόπο σε μια λογική ροή, προκειμένου να μπορούν να επιτευχθούν καλύτερα οι στόχοι που θέτει ο εκπαιδευτικός/σχεδιαστής.

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού σεναρίου μπορεί να στηριχθεί στην ψηφιακή πλατφόρμα ενσωματώνοντας εργαλεία που παρέχουν τη δυνατότητα να δομήσει ο εκπαιδευτικός τις ιδέες του. Εδώ προτείνεται να διαμορφωθεί ένας ψηφιακός καμβάς, όπου ο εκπαιδευτικός επιλέγοντας από μια λίστα υπαρχόντων στοιχείων να επιλέγει αυτά που χρειάζεται, να τα σχολιάζει και να τα διατάσσει σε μία εκπαιδευτική ροή ανάλογα με την πορεία της διδασκαλίας που θα ακολουθήσει. Βασική λειτουργία του σχεδιασμού είναι η συνειδητή και παιδαγωγικά τεκμηριωμένη οργάνωση του εκπαιδευτικού σεναρίου καθώς και η αποτύπωση της ιδέας της εκπαιδευτικής παρέμβασης επί χάρτου, δηλαδή ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός. Σε αυτό το επίπεδο ο εκπαιδευτικός λειτουργεί δηλαδή όπως ο αρχιτέκτονας που σχεδιάζει επί χάρτου τη δομή μιας κατασκευής.

Β) Η συγγραφή του εκπαιδευτικού σεναρίου

Η συγγραφή του εκπαιδευτικού σεναρίου αποτελεί τον πυρήνα της ψηφιακής πλατφόρμας. Πρόκειται για ένα δεύτερο επίπεδο στο οποίο αποτυπώνεται το περιεχόμενο του εκπαιδευτικού σεναρίου. Όλα τα στοιχεία συγγραφής τοποθετούνται σε πεδία που είναι δομημένα σε άξονες («ταυτότητα σεναρίου», «ενδεικτικά πεδία «τίτλος», «δημιουργός», «τάξη», «ηλικία» κ.α.).

Γ) Η διαμόρφωση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Η διαμόρφωση του εκπαιδευτικού σεναρίου αποτελεί συνέχεια της συγγραφής. Στη διαμόρφωση ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως κατασκευαστής ή διαμορφωτής εκπαιδευτικών υλικών. Κεντρικό ρόλο έχουν οι editors που μπορούν να ενσωματωθούν στην ψηφιακή πλατφόρμα ή να επικοινωνούν με αυτήν προκειμένου ο εκπαιδευτικός κατασκευαστής να δημιουργήσει διάφορα υλικά (π.χ. κουίζ, εκπαιδευτικά παιχνίδια), να επεξεργαστεί βίντεο κτλ.

Δ) Η λειτουργική διάσταση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Η λειτουργική διάσταση του εκπαιδευτικού σεναρίου αναφέρεται στον τρόπο χρήσης της ψηφιακής πλατφόρμας που μπορεί να ακολουθεί διαφορετικές λογικές, όπως για παράδειγμα: α) του εκπαιδευτικού ως αναγνώστη του σεναρίου, β) του εκπαιδευτικού που αξιοποιεί το ψηφιακό σενάριο και τα μιντιακά του υλικά στη διαζώση διδασκαλία, γ) του μαθητή που μαθαίνει με το υλικό του σεναρίου και δ) του περιεχομένου ως μαθησιακό αντικείμενο.

Ε) Η διάσταση κοινωνικής δικτύωσης

Η διάσταση της κοινωνικής δικτύωσης του εκπαιδευτικού σεναρίου μπορεί να λειτουργήσει στην αντίληψη του «συμμετοχικού ιστού» ως υπηρεσία του WEB 2.0 για τη δικτύωση των εκπαιδευτικών. Πρόκειται για μια επιπλέον διάσταση που έχει μελλοντική προοπτική και δεν προτείνεται να υλοποιηθεί άμεσα.

Σε κάθε περίπτωση, αυτό αποτελεί μια προοπτική ανάπτυξης της ψηφιακής πλατφόρμας με στόχο οι εκπαιδευτικοί που συνδέονται στην ψηφιακή πλατφόρμα και μελετούν ή αξιοποιούν εκπαιδευτικά σενάρια με ένα από τους τέσσερις τρόπους που παρουσιάστηκαν πιο πάνω να καταθέτουν τις εμπειρίες τους, τις προτάσεις τους, όπως γίνεται και σε άλλες αντίστοιχες ψηφιακές υπηρεσίες, π.χ. amazon.com. Έτσι δημιουργείται μια υπεραξία μέσα από τη διασύνδεση των εμπειριών των

εκπαιδευτικών, σε δεύτερο επίπεδο, πέρα από την αμιγώς θεσμική πρόταξη των εκπαιδευτικών σεναρίων.

1.4 Σκοποί της εισαγωγής ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται, η εισαγωγή των ψηφιακών σεναρίων στην εκπαίδευση αποσκοπεί:

- α) Στη διεύρυνση, στον εμπλουτισμό και εκσυγχρονισμό διδακτικών πρακτικών που εφαρμόζονται ήδη στο σημερινό σχολείο, στην ενίσχυση της καινοτομίας και της δημιουργικότητας.
- β) Στη δημιουργία κατάλληλων μαθησιακών προϋποθέσεων που θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον του μαθητή για μάθηση.
- γ) Στην εμπέδωση εναλλακτικών μορφών διδασκαλίας και μάθησης μέσα στο σημερινό σχολείο.
- δ) Στη δημιουργία των κατάλληλων όρων για τη στήριξη της βιωματικής μάθησης μέσα από την ανάπτυξη της φιλέρευνης διάθεσης των μαθητών.
- ε) Στην καλλιέργεια πνεύματος συνεργασίας και ομαδικότητας καθώς και στην ανάπτυξη συμμετοχικών διαδικασιών στη διδακτική πράξη.
- στ) Στην απεμπλοκή της μαθησιακής διαδικασίας και της αξιολόγησης του μαθητή από πρακτικές που ευνοούν την ανάπτυξη συνθηκών αποστήθισης λεπτομερειών και την ανάδειξή της σε βασική διδακτική και μαθησιακή πρακτική.

2 ΜΑΘΗΣΗ-ΜΕΘΟΔΟΣ-ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

2.1 Θεωρίες μάθησης

Υπάρχουν πολλές θεωρίες μάθησης. Στις προτάσεις των εν λόγω διδακτικών σεναρίων παρουσιάζονται, συνοπτικά και με πληρότητα, οι σημαντικότερες θεωρίες μάθησης. Βέβαια, κάθε πρόταση έχει τη δική της ξεχωριστή αναφορά στις θεωρίες μάθησης. Από κάποια σκοπιά οι θεωρίες μάθησης κατηγοριοποιούνται ως εξής:

- α) Συμπεριφοριστικές θεωρίες μάθησης. Μάθηση μέσω ενίσχυσης.
- β) Γνωστικές θεωρίες μάθησης - Κονστрукτιβισμός.
- γ) Κοινωνικοπολιτισμικές θεωρήσεις για τη μάθηση.

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται, οι γνωστικές και οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες για τη μάθηση, είναι οι πλέον κατάλληλες για τις Κοινωνικές και Πολιτικές Επιστήμες. Οι θεωρίες αυτές υποστηρίζουν ότι ο μαθητής μαθαίνει αναπροσαρμόζοντας τις νοητικές του δομές ανάλογα με την αλληλεπίδραση που έχει με το περιβάλλον του. Η γνώση δε «μεταβιβάζεται» στο μαθητή, αλλά δημιουργείται από αυτόν, ο οποίος δρα και επικοινωνεί μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια. Το περιβάλλον του μαθητή περιλαμβάνει τόσο την υλικοτεχνική υποδομή, μέρος της οποίας αποτελεί και το χρησιμοποιούμενο λογισμικό, όσο και τους υπόλοιπους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού λοιπόν είναι να οργανώσει διδακτικές καταστάσεις και μαθήματα, στα πλαίσια των οποίων ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να εκφραστεί, να διερευνήσει και να αλληλεπιδράσει με το περιβάλλον του προκειμένου να οικοδομήσει τη γνώση.

Τα λογισμικά που απορρέουν κυρίως από εποικοδομιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις της μάθησης, θεωρούνται ως περισσότερο κατάλληλα, γιατί η ευνοούμενη διδακτική διαδικασία δεν είναι γραμμική ή

προκαθορισμένη. Για τον λόγο αυτό αποκαλούνται και ανοικτού τύπου συστήματα, ενώ παράλληλα επιτρέπουν τη δημιουργική έκφραση και αλληλεπίδραση των μαθητών. Τέτοιες κατηγορίες λογισμικού ή εφαρμογών είναι το Λογισμικό Πολυμέσων ή Υπερμέσων - θεματικές εγκυκλοπαίδειες, υπερμεσικές εγκυκλοπαίδειες, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα συστήματα εννοιολογικής χαρτογράφησης, τα συστήματα οπτικοποίησης και οι εφαρμογές προσομοίωσης. Ενδεικτικά, στις Κοινωνικές και Πολιτικές Επιστήμες η χρήση των παραπάνω εργαλείων μπορεί να φανεί χρήσιμη στην άμεση πρόσβαση σε γνώση που προέρχεται από διαφορετικές πηγές, στη διερεύνηση κοινωνικών φαινομένων υπό πολλαπλές προοπτικές, στην πολλαπλή και εναλλακτική αναπαράσταση πληροφοριών και σύνθετων ιδεών και στη δυνατότητα πολυτροπικής παρουσίασης και επεξεργασίας της πληροφορίας.

2.2 Διδακτική Μεθοδολογία

Ως μέθοδος αναφέρεται το σύνολο των αρχών που προσδιορίζουν την αντίληψη για τη γνώση και τον τρόπο με τον οποίο υλοποιείται η διδασκαλία. Αναφέρεται μια ποικιλία μεθόδων και τεχνικών διδασκαλίας.

Τα μαθήματα των Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, λόγω του περιεχομένου τους, χρειάζονται μια συνολική και συνθετική θεώρηση. Είναι μαθήματα, που προσφέρονται για ουσιαστικό διάλογο, για διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση, χωρίς προκαταλήψεις και φανατισμούς. Τα θέματα πρέπει να προσεγγίζονται με συμμετοχικές και βιωματικές μεθοδολογίες που προωθούν την ανακαλυπτική μάθηση και καλλιεργούν ικανότητες, δεξιότητες και στάσεις, όπως αυτές που αναφέρονται στους στόχους και στις δραστηριότητες του Α.Π.Σ.

Και οι τρεις προτάσεις των διδακτικών σεναρίων χρησιμοποιούν μια ποικιλία μεθόδων και τεχνικών. Ειδικότερα, οι μέθοδοι και οι τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στα μαθήματα των Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών είναι:

α) Η μαθητοκεντρική εξατομικευμένη και διαφοροποιημένη διδασκαλία με στόχο την ενεργοποίηση και συμμετοχή του μαθητή, ώστε ο μαθητής να μάθει να μαθαίνει.

β) Η διαθεματική και διεπιστημονική προσέγγιση, με στόχο τη συνολική αντίληψη του αντικειμένου και της πραγματικότητας.

γ) Η άσκηση των μαθητών στην παρατήρηση, περιγραφή, ανάλυση και ερμηνεία ενός κοινωνικού-οικονομικού-πολιτικού φαινομένου, θεσμού κτλ.

δ) Η μελέτη πηγών με στόχο την ενεργοποίηση του μαθητή και την ιστορική και συγκριτική προσέγγιση της γνώσης.

ε) Τα παιχνίδια ρόλων και η δραματοποίηση. Κάποιοι μαθητές αναλαμβάνουν να παίξουν ρόλους με στόχο να παρουσιάσουν μια κατάσταση της πραγματικής ζωής ενώπιον της τάξης. Η ανάληψη ρόλων είναι ένα θεατρικό παιχνίδι που μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων και στη δημιουργία πραγματικών συναισθηματικών βιωμάτων, δηλαδή στην καλύτερη κατανόηση της πραγματικότητας.

στ) Η συμμετοχή σε δραστηριότητες της τάξης, του σχολείου και της κοινότητας, για την απόκτηση εμπειριών αλλά και κοινωνικής συνείδησης και αλληλεγγύης, καθώς και για την εκπλήρωση των υποχρεώσεων του ατόμου προς την κοινωνία.

ζ) Η ανάπτυξη πρωτοβουλιών από τους ίδιους τους μαθητές για διάφορα θέματα, όπως η δημιουργία εικονικών επιχειρήσεων, ο έρανος αλληλεγγύης, η ανακύκλωση,

η δενδροφύτευση κτλ., ώστε οι μαθητές να αναπτύξουν αίσθηση ατομικής και κοινωνικής ευθύνης, αίσθηση ταυτότητας και συλλογικότητας.

η) Η έρευνα, με ερωτηματολόγιο, συνεντεύξεις κτλ., για τη διερεύνηση ενός ζητήματος τοπικού, εθνικού ή διεθνούς ενδιαφέροντος, καθώς και η εύρεση και διατύπωση λύσεων για την αντιμετώπισή του.

θ) Η διοργάνωση ομαδικών συζητήσεων, συζητήσεων στρογγυλής τράπεζας, για διάφορα επίκαιρα κοινωνικά-πολιτικά-οικονομικά θέματα, που σχετίζονται με το περιεχόμενο του μαθήματος, με στόχο οι μαθητές να αποκτήσουν ικανότητες ομιλίας/ έκφρασης, ακρόασης, διαλόγου, επιχειρηματολογίας, διαχείρισης και επίλυσης συγκρούσεων και ανάληψης ευθυνών.

ι) Η μελέτη περίπτωσης. Οι μαθητές αναλαμβάνουν να μελετήσουν προβλήματα της πραγματικής ζωής και να παρουσιάσουν προτάσεις και λύσεις γι' αυτά. Η μελέτη μιας περίπτωσης (π.χ. η διαδικασία της ψηφοφορίας, το δικαίωμα της εργασίας, η συνεδρίαση του δημοτικού συμβουλίου κτλ.), ώστε οι μαθητές να κατανοήσουν εν προκειμένω τη χρησιμότητα και την κρισιμότητα της ψηφοφορίας, της εργασίας, τη συνεδρίαση του δημοτικού συμβουλίου κτλ.

ια) Οι προσομοιώσεις και τα παιχνίδια. Η προσομοίωση παρέχει στους μαθητές μια απλούστερη αναπαράσταση του πραγματικού ή του φανταστικού κόσμου. Αποτελεί έναν από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους για την υποστήριξη της εννοιολογικής κατανόησης του πραγματικού κόσμου. Αν η μάθηση θεωρηθεί παιχνίδι, τότε γίνεται ευχάριστη, οι μαθητές μαθαίνουν παίζοντας, χωρίς άγχος και χωρίς κόπο.

ιβ) Η εκπόνηση συνθετικών εργασιών (project). Οι ομάδες συγκροτούνται από δύο ή περισσότερα μέλη (ο αριθμός των μελών εξαρτάται από το είδος της εργασίας) και είναι σκόπιμο να έχουν μεικτή σύνθεση από άποψη γνώσεων, φύλου κτλ. Στις εργασίες αυτές, οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να συνεργασθούν και να αναζητήσουν πληροφορίες από διάφορες πηγές, να συζητήσουν και να προτείνουν λύσεις, και εν τέλει να συνθέσουν την εργασία τους και να την παρουσιάσουν στην τάξη ή στο σχολείο. Η τεχνική αυτή θεωρείται ζωτικής σημασίας γιατί, μεταξύ άλλων, προϋποθέτει συνεργασία και αλληλεγγύη, αυτονομία και υπευθυνότητα. Βέβαια, ο καθηγητής θα πρέπει να έχει προετοιμάσει τα θέματα των εργασιών σε συνεργασία με τους μαθητές και, επιπλέον, να τις παρακολουθεί κατά την εκτέλεσή τους.

ιγ) Η χρήση των παραδοσιακών μεθόδων διδασκαλίας (αφήγηση, ερωτήσεις-απαντήσεις, διάλογος, χρήση σχολικού εγχειριδίου και βοηθημάτων, εργασίες μαθητών κτλ.).

2.3 Αξιολόγηση

Η ενότητα αυτή αφορά σε διαδικασίες αξιολόγησης των διδασκομένων και του σεναρίου. Η αξιολόγηση αφορά τόσο τη μαθησιακή πορεία των μαθητών όσο και το ίδιο το σενάριο. Ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό σενάριο εμπεριέχει συγκεκριμένες δραστηριότητες σχετικές με την αξιολόγηση των μαθητών. Οι δραστηριότητες αυτές αποτελούν εγγενές τμήμα του σεναρίου και χρησιμοποιούνται ώστε να εκτιμήσουμε την αποτελεσματικότητα των δραστηριοτήτων που προηγήθηκαν. Πρόκειται συχνά για δραστηριότητες που προσφέρουν εκ νέου την ευκαιρία σε μαθητές να προσεγγίσουν ζητήματα στα οποία ενδέχεται να έχουν ακόμα γνωστικές ανάγκες. Η αξιολόγηση χρειάζεται να διενεργείται στα εξής δύο επίπεδα:

- ❖ Αξιολόγηση του μαθητή
- ❖ Αξιολόγηση του σεναρίου

2.3.1 Η αξιολόγηση του μαθητή

Η αξιολόγηση της επίδοσης του μαθητή είναι ένα σύνθετο φαινόμενο με πολλές διαστάσεις: θεωρητικές, πρακτικές, κοινωνικές, παιδαγωγικές και ψυχολογικές. Έχει θετικές και αρνητικές επιπτώσεις στο μαθητή, στο σχολείο, στην οικογένεια, στην κοινωνία, γι' αυτό και χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή.

Ως αξιολόγηση της επίδοσης του μαθητή νοείται η συστηματική, οργανωμένη και συνεχής διαδικασία ελέγχου του βαθμού επίτευξης των στόχων του μαθήματος. Με άλλα λόγια, είναι η διαδικασία που αποβλέπει, με συγκεκριμένα κριτήρια και με συγκεκριμένη μεθοδολογία, να προσδιορίσει συστηματικά, έγκυρα, αξιόπιστα και αντικειμενικά το αποτέλεσμα της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε σχέση με τους εκπαιδευτικούς στόχους.

Η αξιολόγηση λοιπόν γίνεται χάριν και όχι εναντίον του μαθητή. Γίνεται για να βρεθούν οι αδυναμίες της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Είναι αναπόσπαστο μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Επισημαίνεται ότι η αξιολόγηση του μαθητή πρέπει να είναι εξατομικευμένη και να αφορά τον μαθητή συνολικά ως προσωπικότητα και όχι μόνο την επίδοσή του.

Επισημαίνεται ότι, αν ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να είναι επιεικής μια φορά, χρειάζεται να είναι δίκαιος εκατόν μία φορές. Ο Καντ μας λέει πως ο μαθητής εξεγείρεται όταν ο εκπαιδευτικός κάνει διακρίσεις, όταν όλοι οι μαθητές δεν υπάγονται στον ίδιο κανόνα. Δεν χρειάζεται, λοιπόν, χαμηλή, αλλά ούτε και υψηλή βαθμολογία. Χρειάζεται δίκαιη βαθμολογία. Μια τέτοια βαθμολογία πρέπει να έχει περίπου την κανονική κατανομή, σύμφωνα με την καμπύλη Gauss.

Η αξιολόγηση συμπεριλαμβάνει τη μέτρηση πολλών χαρακτηριστικών του μαθητή, ώστε να αποτυπωθεί η συνολική εικόνα του. Συμπεριλαμβάνει την επίδοση, τη συνεργασία με άλλους μαθητές και τον εκπαιδευτικό, τη συμμετοχή στην τάξη και στη σχολική ζωή κτλ.

Ο τρόπος αξιολόγησης των μαθητών εξαρτάται από τους στόχους και το περιεχόμενο του εξεταζόμενου γνωστικού αντικείμενου. Γενικά, μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο οι παραδοσιακοί όσο και οι σύγχρονοι τρόποι αξιολόγησης.

Για να διαπιστωθεί ο βαθμός και η έκταση, τόσο της επίτευξης των διδακτικών στόχων όσο και της συμμετοχής και της δραστηριοποίησης των μαθητών, υπάρχουν ποικίλες τεχνικές.

2.3.2 Αξιολόγηση του σεναρίου

Η αξιολόγηση του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι απαραίτητη και αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Η αξιολόγηση γίνεται ως προς τα μαθησιακά αποτελέσματα, τη συνεργασία των μαθητών, τη στάση μαθητών, κτλ.

Η αξιολόγηση του διδακτικού σεναρίου εκλαμβάνει συνήθως δύο μορφές: α) τη διαμορφωτική αξιολόγηση κατά τη διάρκεια εφαρμογής του σεναρίου, ώστε να αντιμετωπισθούν πιθανά προβλήματα που ανακύπτουν από την εφαρμογή του και β) την τελική αξιολόγηση που σχετίζεται με την επίτευξη των στόχων του σεναρίου, τη διαδικασία υλοποίησής του, την αποτελεσματική χρήση των χρησιμοποιούμενων εργαλείων, κλπ.

3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΕΝΑΡΙΩΝ ΣΤΙΣ ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ- ΠΟΛΙΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ- ΒΑΣΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ /ΚΡΙΤΗΡΙΑ

3.1 Σκοπός των μαθημάτων των Κοινωνικών-Πολιτικών Επιστημών

Τα μαθήματα των Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών είναι πρωτίστως μια μαθητεία στη Δημοκρατία. Σκοπός τους είναι να διαμορφώσουν έναν ελεύθερο, υπεύθυνο και ενεργό πολίτη, ο οποίος έγκαιρα και με επίγνωση θα κατανοήσει τη σημασία και την αξία της δημοκρατίας, θα σέβεται τους πολιτειακούς θεσμούς, θα αγαπά και θα αγωνίζεται για την δημοκρατία και την πολιτεία.

Σκοπός των εν λόγω μαθημάτων είναι ο μαθητής να αποκτήσει κοινωνική και πολιτική παιδεία, να καταλάβει και να βιώσει τη διασύνδεση Κοινωνίας- Οικονομίας- Πολιτικών Θεσμών και Δικαίου κτλ, να κατανοήσει βασικούς θεσμούς για την οργάνωση και τη λειτουργία της κοινωνίας και της πολιτείας και να αναπτύξει πολιτική συνείδηση και κριτική σκέψη, ώστε να συμμετέχει ενεργά στο τοπικό, εθνικό, ευρωπαϊκό και παγκόσμιο κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό γίνεσθαι ως ελεύθερος και υπεύθυνος πολίτης.

Σκοπός, εν τέλει, είναι ο αγώνας και η αγωνία για μια καλύτερη κοινωνία, για έναν καλύτερο κόσμο, το αέναο και ανεξάντλητο ενδιαφέρον για την πολιτική, γιατί είναι σπουδαία δραστηριότητα, που δίνει χαρά και νόημα στη ζωή, γιατί είναι «ό,τι οργανωτικά ευγενέστερο φαντάστηκε ο άνθρωπος για να υπηρετήσει τους άλλους». Τα ψηφιακά σενάρια αλλάζουν αναπόφευκτα τη δυναμική της σχολικής τάξης και τη ροή της δραστηριότητας. Ο εκπαιδευτικός δεν είναι πλέον το κέντρο της προσοχής των μαθητών, όπως στην παραδοσιακή τάξη. Κάθε ομάδα μαθητών μπορεί να ασχολείται με κάτι διαφορετικό και ο εκπαιδευτικός απευθύνεται σε κάθε ομάδα χωριστά, ανάλογα με τις ανάγκες ή τα ερωτήματά της, χωρίς να διακόπτεται η δραστηριότητα των άλλων μαθητών. Καθώς η δραστηριότητα στην τάξη δεν είναι πλέον ομοιόμορφη, το σενάριο μάθησης αποτελεί ένα ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τη διαχείριση της δραστηριότητας: μπορεί όλοι οι μαθητές να μη βρίσκονται συγχρόνως στο ίδιο σημείο, όλοι όμως εργάζονται σε ένα κοινό πλαίσιο – με βάση το σενάριο – που επιτρέπει την παρακολούθηση της πορείας τους από τον εκπαιδευτικό.

Τα ψηφιακά σενάρια διδασκαλίας χρειάζεται να υπηρετούν ορισμένες παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές, που θεωρούνται απαραίτητες, ώστε να έχουν πιθανότητες, αφενός να επιτύχουν αξιολογικά μαθησιακά αποτελέσματα και, αφετέρου να καταστούν ελκυστικά, τόσο για τους μαθητές, όσο και για τους εκπαιδευτικούς που θα τα εφαρμόσουν.

3.2 Παιδαγωγικές και διδακτικές αρχές

3.2.1 Παιδαγωγική καταλληλότητα και Επιστημονική εγκυρότητα

Βασικός στόχος με τη χρήση ψηφιακών σεναρίων, είναι η διαμόρφωση μέσα στη σχολική τάξη, ευχάριστου παιδαγωγικού περιβάλλοντος και κατάλληλου μαθησιακού κλίματος, ώστε να συμβάλει, αφενός, στη δημιουργία σωστής παιδαγωγικής σχέσης του μαθητή με τον δάσκαλο και, αφετέρου, η διδακτική διαδικασία να γίνει κατά το δυνατόν μια ευχάριστη και δημιουργική διαδικασία μάθησης για τον έφηβο. Γι' αυτό επιβάλλεται τα σενάρια, να είναι διαδραστικά, ευέλικτα, εύληπτα, ελκυστικά, αφομοιώσιμα, πρακτικώς εφαρμόσιμα και να αποφεύγουν την υπερβολή και τον όγκο.

Ειδικότερα, τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για μαθητές της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης πρέπει να είναι προσαρμοσμένα στις ιδιαιτερότητες της ηλικίας των μαθητών του δημοτικού, γυμνασίου και λυκείου, να

ανταποκρίνονται στο αντιληπτικό και διανοητικό επίπεδο των μαθητών, στα ενδιαφέροντά τους, στις εκπαιδευτικές ανάγκες των γυμνασιακών και λυκειακών σπουδών, στις αναζητήσεις των εφήβων, στις ανησυχίες, στις κλίσεις, στους στόχους τους κ.λπ., να προάγουν την κριτική σκέψη και τη φαντασία και να κινούν το ενδιαφέρον τους.

Τα ψηφιακά σενάρια θα πρέπει να είναι επιστημονικά έγκυρα, σύμφωνα με τις κρατούσες σύγχρονες αντιλήψεις και τα πορίσματα της Επιστήμης, και να παρωθούν με τρόπο διαδραστικό τον μαθητή στην αναζήτηση της επιστημονικής γνώσης και στην αξιολόγηση της εγκυρότητάς της.

Για τη μετάδοση της επιστημονικής ύλης είναι απαραίτητο να χρησιμοποιείται η κατάλληλη γλώσσα που προσιδιάζει στο επίπεδο των μαθητών της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης. Απαιτείται, δηλαδή, απλός επιστημονικός λόγος, κατανοητός, προσαρμοσμένος στην ηλικία των μαθητών αλλά ταυτόχρονα επιβάλλεται η εξοικείωσή των μαθητών με την επιστημονική γλώσσα του γνωστικού αντικειμένου, με στόχο την ενίσχυση των γλωσσικών τους ικανοτήτων και την εύκολη προσέγγιση επιστημονικών όρων και εννοιών.

Επιπλέον, τα χρησιμοποιούμενα παραδείγματα πρέπει να είναι επιστημονικώς ηλεγμένα, λειτουργικά, χρηστικά και εύληπτα και οι σχετικές ασκήσεις εμπέδωσης της επιστημονικής θεωρίας διαβαθμισμένης δυσκολίας προς την ηλικία, την αντιληπτική ικανότητα, τις γνώσεις και το επίπεδο των μαθητών προς τους οποίους απευθύνονται.

3.2.2 Ενίσχυση της ενεργητικής - ερευνητικής μάθησης

Τα ψηφιακά σενάρια που προορίζονται για την Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση επιβάλλεται να αξιοποιούνται και ως εργαλείο προαγωγής και ενίσχυσης της ενεργητικής-ερευνητικής διάθεσης των μαθητών, είτε για την καλλιέργεια ερευνητικών ενδιαφερόντων, είτε για την ερευνητική προσέγγιση της γνώσης.

Έρευνες επιβεβαιώνουν ότι οι μαθητές αποδίδουν καλύτερα σε μαθησιακά περιβάλλοντα που τους παρέχουν σχετική αυτονομία και δυνατότητα για ενεργό συμμετοχή, στο πλαίσιο των οποίων:

- ❖ Υπάρχει μικρότερη έμφαση στη μετάδοση πληροφοριών και μεγαλύτερη στην ανάπτυξη δεξιοτήτων ανωτέρου επιπέδου, όπως η κριτική σκέψη –αξιολόγηση και ανάλυση.
- ❖ Οι μαθητές «ενεργούν» αντί να ακούν παθητικά.
- ❖ Οι μαθητές παίρνουν μέρος σε δραστηριότητες.
- ❖ Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί παίρνουν συνεχή ανατροφοδότηση.

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση δίνει την ευκαιρία για καλύτερα αποτελέσματα ενεργητικής μάθησης, ενώ ταυτόχρονα διαφοροποιεί τον ρόλο του εκπαιδευτικού στην τάξη, ο οποίος από εισηγητής γίνεται συνεργάτης, καθοδηγητής και συνερευνητής μαζί με τους μαθητές του. Επιπλέον, τα ψηφιακά εργαλεία παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές όχι μόνο να ενεργούν, αλλά και να συνεργάζονται αποδοτικά για αποτελεσματικότερες διαδικασίες και λύσεις. Τα ψηφιακά σενάρια μας επιτρέπουν: (α) να οργανώνουμε την αυτενέργεια των μαθητών ώστε να εξυπηρετεί τους σκοπούς της μάθησης, και (β) να μεταδώσουμε στους μαθητές σκοπούς για τη δραστηριότητά τους ώστε να μη γίνεται μηχανιστικά αλλά να έχει προσωπικό νόημα για τους ίδιους.

Τα ψηφιακά σενάρια μπορούν να ενταχθούν και να ενσωματωθούν στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική, ώστε η μάθηση να μην είναι «αποκομμένη», «στεία» και «ανεξάρτητη» από τα βιώματα του μαθητή, αλλά να εντάσσεται στο πλαίσιο του περιβάλλοντος του μαθητή που συμβάλλει και ο ίδιος σ' αυτό και μάλιστα με ενεργητικό τρόπο.

3.2.3 Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε.

Τα ψηφιακά σενάρια που στηρίζονται στην ένταξη των Τ.Π.Ε. δεν αποβλέπουν μόνο στη βελτίωση της παραδοσιακής διδασκαλίας και στη μείωση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού αλλά κυρίως στην αναμόρφωση του παιδαγωγικού και εκπαιδευτικού πλαισίου. Οι ΤΠΕ προσφέρουν ένα δυναμικό συνεργατικό περιβάλλον αλληλεπίδρασης και δημιουργίας κοινοτήτων μάθησης και πρακτικής το οποίο αλλάζει τον τρόπο που οι μαθητές μαθαίνουν.

Συγκεκριμένα, τα ψηφιακά σενάρια και η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση, έχουν τα εξής πλεονεκτήματα:

α) Διαδραστικότητα. Τα ψηφιακά σενάρια παρέχουν στον χρήστη μια πιο εύκαμπτη και λιγότερο γραμμική μορφή (και πορεία) μάθησης και προκαλούν το ενδιαφέρον των μαθητών και την επιθυμία για μάθηση

β) Απόκτηση Δεξιοτήτων της σημερινής εποχής. Τα ψηφιακά σενάρια συμβάλουν στην απόκτηση και ανάπτυξη απαραίτητων δεξιοτήτων, όπως: κριτική σκέψη, δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και λήψης αποφάσεων, συνεργατικότητα, πρωτοβουλία, δημιουργικότητα και καινοτομία κτλ.

Επομένως, η μάθηση μέσω των ΤΠΕ έχει θετική συμβολή και ενδείκνυται στις Κοινωνικές-Πολιτικές Επιστήμες γιατί:

- ❖ δίνει την ευκαιρία στο μαθητή να προσεγγίζει την πληροφορία με πολλαπλούς τρόπους,
- ❖ επαναπροσδιορίζει τον ρόλο του διδάσκοντος και πολλαπλασιάζει τις δυνατότητές του,
- ❖ καλλιεργεί την πρωτοβουλία του μαθητή και ενθαρρύνει την έρευνα,
- ❖ εξατομικεύει την διδασκαλία και αναπτύσσει τη συνεργατική μάθηση,
- ❖ ανατρέπει τη γραμμική διδασκαλία προς όφελος της δυναμικής,
- ❖ μπορεί να δημιουργήσει εικονικές τάξεις με μαθητές από όλα τα μέρη του πλανήτη, ενισχύοντας την διαπολιτισμικότητα της διδασκαλίας,
- ❖ προάγει την Κοινωνία της Γνώσης και διευκολύνει τη διά βίου μάθηση

Χρειάζεται να σημειωθεί ότι η χρήση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των σχολικών μαθημάτων, δεν είναι πανάκεια, ούτε και πρέπει να γίνεται με υπερβολικό τρόπο. Οι ΤΠΕ συνιστούν ένα μόνο –αν και, όπως αποδεικνύεται πολύ συχνά και όπως αποδεικνύουν αρκετές έρευνες, σημαντικό- διδακτικό εργαλείο – δηλαδή είναι ένα μόνο από όσα μπορεί και είναι σκόπιμο/καλό να εφαρμόσει ο διδάσκων προκειμένου να καταστήσει ευχάριστο, ελκυστικό και αποτελεσματικό το έργο του, οδηγώντας σε σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα.

3.2.4 Προβολή κοινωνικών, πολιτικών, ανθρωπιστικών και δημοκρατικών αρχών και αξιών

Τα ψηφιακά σενάρια προσφέρουν τη δυνατότητα να αναδεικνύονται και να προβάλλονται, αρχές και αξίες, στάσεις και συμπεριφορές στις οποίες στηρίζεται ο

πολιτισμός μας (δημοκρατία, ισονομία, δικαιοσύνη, ανεκτικότητα, σεβασμός στο σύνταγμα και στους νόμους, ισότητα των φύλων, φιλία, αλληλεγγύη κτλ.).

Τα μαθήματα των Κοινωνικών – Πολιτικών Επιστημών συνδέονται τα τελευταία χρόνια περισσότερο με την οικοδόμηση της έννοιας της υπεύθυνης ιδιότητας του πολίτη, του ενεργού πολίτη. Επομένως τα ψηφιακά σενάρια στα μαθήματα αυτά, λόγω της φύσης του αντικειμένου τους, προσφέρονται κατεξοχήν και ευνοούν την ανάπτυξη κριτικής ικανότητας και υγιούς πολιτικής σκέψης και συμπεριφοράς, κοινωνικών ευαισθησιών, ηθικής και ανθρωπιστικής αντίληψης και συμβάλλουν στην αποφυγή αντικοινωνικών φαινομένων, όπως ο φανατισμός, ο δογματισμός, ο ρατσισμός, η κοινωνική αδιαφορία και αναληγσία, ο κοινωνικός αποκλεισμός, η περιθωριοποίηση κ.λπ.

4. ΕΛΕΓΧΟΣ ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑΣ ΤΩΝ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΩΝ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΩΝ ΜΕ ΤΑ ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Οι εξειδικευμένες προδιαγραφές, που δημιουργήθηκαν από τους εκπαιδευτικούς των Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών, υπό την εποπτεία της Σχολικής Συμβούλου για τις βαθμίδες εκπαίδευσης δημοτικό –γυμνάσιο- λύκειο είναι συμβατές με τα Α. Π.Σ..

Ειδικότερα, οι εν λόγω προδιαγραφές ανταποκρίνονται στα ΑΠΣ και γενικότερα τα κείμενα μπορούν να αποτελέσουν οδηγό για την εκπόνηση των σεναρίων που θα δημιουργήσουν οι εκπαιδευτικοί. Δηλαδή, έχουν λάβει υπόψη:

- α) Τη συμφωνία των σκοπών-στόχων των μαθημάτων με αυτούς των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών.
- β) Τα κριτήρια που ορίζουν το πλαίσιο εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων.

4.1 Συμφωνία των σκοπών-στόχων των μαθημάτων με αυτούς των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών.

Από τη μελέτη των Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών τους, ανεξάρτητα από τη βαθμίδα εκπαίδευσης, την οποία αφορούν (δημοτικό – γυμνάσιο – λύκειο), προκύπτει ότι έχουν ως κύριο σκοπό:

- 1) να διδάξουν στους μαθητές ένα σύνολο γνώσεων και πληροφοριών για τη λειτουργία της πολιτείας και της κοινωνίας,
- 2) να αναφέρουν και να εξηγήσουν στους μαθητές τις κυριότερες κοινωνικοπολιτικές θεωρίες μέσω των οποίων η Επιστήμη προσεγγίζει τα κοινωνικοπολιτικά φαινόμενα,
- 3) να τους καλλιεργήσουν έναν τρόπο αντίληψης, ανάλυσης-ερμηνείας και, τελικά, αξιολόγησης της υφιστάμενης κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας,
- 4) να τους αναπτύξουν ως προς ορισμένες κοινωνικές ή/και πολιτικές πραγματικότητες κάποιες συγκεκριμένες στάσεις και αξίες που συμβάλλουν στην καλή λειτουργία της δημοκρατίας και στην αντιμετώπιση των προβλημάτων που διέπουν τη σύγχρονη κοινωνία και πολιτεία (π.χ. τη δημοκρατικότητα, την κοινωνική αλληλεγγύη, την αποδοχή της κάθε ετερότητας, τη σταθερή πίστη στην αξία και στη χρησιμότητα του ορθολογικού επικοινωνιακού λόγου και διαλόγου που δομείται στη βάση επιχειρημάτων και σέβεται το κάθε αντεπιχείρημα όπως και τον διαφωνούντα συνομιλητή),
- 5) να τους αναπτύξουν τη *διάθεση* να συμμετέχουν στα κοινά και να ασχολούνται με αυτά, σε επίπεδο τοπικό, εθνικό-κρατικό και διεθνές-παγκόσμιο, και

6) να τους καλλιεργήσουν κάποιες συγκεκριμένες, δεξιότητες και ικανότητες οι οποίες θα τους εξασφαλίσουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά και αποτελεσματικά στο κοινωνικοπολιτικό γίνεσθαι του κόσμου στον οποίο ζουν. Σκοπός των εν λόγω μαθημάτων είναι, όπως αναφέρουν και τα οικεία Προγράμματα Σπουδών, η διαμόρφωση ενός υπεύθυνου, δημοκρατικού και ενεργού πολίτη, ικανού να μετέχει στο κοινωνικοπολιτικό γίνεσθαι ως πλήρες μέλος του σύγχρονου και διαρκώς μεταβαλλόμενου κόσμου.

4.2 Κριτήρια που ορίζουν το πλαίσιο εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων.

Τα κριτήρια που ορίζουν το πλαίσιο εκπόνησης των ψηφιακών σεναρίων στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση είναι τα εξής:

- ❖ Παιδαγωγική καταλληλότητα.
- ❖ Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών.
- ❖ Επιστημονική εγκυρότητα – Επιστημονικός λόγος.
- ❖ Διαθεματική προσέγγιση της γνώσης.
- ❖ Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης.
- ❖ Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου).
- ❖ Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης μέσω αντίστοιχων δράσεων.
- ❖ Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας.
- ❖ Ανάπτυξη δραστηριοτήτων.
- ❖ Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αξιών.

4.1. 1 Δημοτικό

Η μελέτη εξειδικευμένων προδιαγραφών για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση, στην Ε' και ΣΤ' τάξη, στο μάθημα «Κοινωνική και Πολιτική Αγωγή» αναλύει όλους τους άξονες στους οποίους πρέπει να στηριχτούν οι εκπαιδευτικοί για την υλοποίηση των ψηφιακών σεναρίων. Ειδικότερα, αναλύει τους παρακάτω άξονες:

- ❖ Παιδαγωγική καταλληλότητα
- ❖ Σύνδεση των σεναρίων με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών
- ❖ Επιστημονική εγκυρότητα – Επιστημονικός λόγος
- ❖ Διαθεματική προσέγγιση
- ❖ Ενίσχυση της ενεργητικής ερευνητικής μάθησης
- ❖ Αξιοποίηση κατάλληλων Τ.Π.Ε. (πληροφοριακών εκπαιδευτικών εργαλείων και διαδικτύου)
- ❖ Ενίσχυση της βιωματικής μάθησης
- ❖ Προαγωγή της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας
- ❖ Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών
- ❖ Προβολή δημοκρατικών, κοινωνικών και ανθρωπιστικών αρχών και αξιών.

4.1.2 Γυμνάσιο

Η μελέτη εξειδικευμένων προδιαγραφών για το μάθημα της Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, της Γ' Γυμνασίου, πληροί τις κάτωθι προϋποθέσεις, οι οποίες αναλύονται στο σχετικό κείμενο:

- α) Συμβατότητα με τους στόχους και τη μεθοδολογία του Α.Π.Σ. και Δ.Ε.Π.Π.Σ.
- β) Διδακτικές Προσεγγίσεις/Αρχές – Τεχνικές. Αναφέρονται και αναλύονται οι εξής:

- ❖ Διαθεματικότητα.
- ❖ Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.
- ❖ Διαφοροποιημένη Διδασκαλία.
- ❖ Σχέδιο Εργασίας (Project Work).
- ❖ Βιωματική μάθηση.
- ❖ Η τεχνική της μελέτης περίπτωσης.
- ❖ Ανάπτυξη δραστηριοτήτων και πρωτοβουλιών.

Σημειώνεται ότι όλες οι θεματικές ενότητες της «Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής» προσφέρονται να διδαχθούν μέσω ψηφιακών σεναρίων, σε συνεργασία ή όχι με άλλα μαθήματα όπως η Ιστορία, τα Θρησκευτικά, η Γλώσσα. Η διάρκεια του κάθε σεναρίου δεν μπορεί να υπερβαίνει τις τρεις ώρες και οι δραστηριότητές του πρέπει να επεκτείνονται σε όλη τη στοχοθεσία και να χρησιμοποιούν τις προσφορότερες διδακτικές μεθόδους και τεχνικές.

4.1.3 Λύκειο

Η μελέτη που έχει διενεργηθεί για τη σύνταξη εξειδικευμένων προδιαγραφών για τα μαθήματα των Κοινωνικών-Πολιτικών Επιστημών του Λυκείου (Πολιτική Παιδεία Α΄ και Β΄ Λυκείου, Βασικές αρχές των Κοινωνικών Επιστημών της Β΄ Λυκείου και Κοινωνιολογία και Ιστορία Επιστημών της Γ΄ Λυκείου) πληροί τις κάτωθι προϋποθέσεις:

- ❖ Χρησιμοποιεί τις ΤΠΕ στη διδασκαλία των σχολικών μαθημάτων, αφού αποτελούν ένα σημαντικό διδακτικό εργαλείο, καθιστούν ελκυστικό το μάθημα στους μαθητές και οδηγούν σε σημαντικά μαθησιακά αποτελέσματα.
- ❖ Καλλιεργούν την κριτική σκέψη και αντίληψη και τις επικοινωνιακές δεξιότητες του ενεργού πολίτη.
- ❖ Δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να εργάζονται ομαδοσυνεργατικά.
- ❖ Ενεργοποιούν τους πολλαπλούς τύπους νοημοσύνης μέσα από τη χρήση διαφορετικών πολυτροπικών κειμένων.
- ❖ Συνδέουν τη θεωρία με την πράξη αφού οι μαθητές χρησιμοποιούν διάφορες θεωρίες για να κατανοήσουν και να εξηγήσουν τις κοινωνικοπολιτικές καταστάσεις του παρελθόντος και του παρόντος.
- ❖ Διευκολύνουν τους μαθητές μέσα από εικονικές δράσεις και παρεμβάσεις να εκπαιδευτούν στην ιδιότητα του πολίτη της χώρας τους αλλά και της παγκόσμιας κοινωνίας στην οποία ζουν.
- ❖ Σέβεται τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες του κάθε μαθητή με ποικιλία δραστηριοτήτων που ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της διαφοροποιημένης διδασκαλίας
- ❖ Αντιστοιχεί πλήρως με τα ΑΠΣ των μαθημάτων τα οποία αφορούν.

Συμπερασματικά:

Σύμφωνα με τις «Οδηγίες για την εκπόνηση μελετών εξειδίκευσης των γενικών προδιαγραφών στις βαθμίδες εκπαίδευσης»: «Η χρήση υπολογιστών, ο διαδραστικός πίνακας, το διαδίκτυο, τα ψηφιακά σενάρια δεν πρέπει σήμερα να μένουν μακριά από το σημερινό σχολείο. Έρχονται να εμπλουτίσουν και να συμπληρώσουν το τοπίο της εκπαιδευτικής πραγματικότητας, όχι να το αποδομήσουν και να το ανατρέψουν. Αποτελούν εναλλακτικά εκπαιδευτικά εργαλεία και από τη σωστή και έξυπνη χρήση

τους —που συναρτάται με την εμπειρία και κατάρτιση του εκπαιδευτικού αλλά και με τις μαθησιακές συνθήκες που προσφέρει το σχολείο— θα δημιουργηθούν οι κατάλληλες προϋποθέσεις ώστε να αποφέρουν τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα, από οποία εξαρτάται η βελτίωση των όρων και συνθηκών μάθησης μέσα στο σχολείο αλλά και εκτός αυτού. Αυτά καθ' εαυτά, ωστόσο, χωρίς τη γνώση αλλά και τις γνώσεις, χωρίς την εμπειρία, τη διδακτική νοημοσύνη, την ευελιξία του εκπαιδευτικού δεν εγγυώνται ευοίωνα αποτελέσματα» (Σταμουλάκης, 2015).

Τα εκπαιδευτικά σενάρια υπηρετούν την εκπαιδευτική διαδικασία. Η ουσία της εκπαιδευτικής δραστηριότητας είναι τα «μαθησιακά αποτελέσματα», οι στόχοι δηλαδή που μαθητές πρέπει να κατακτήσουν σε επίπεδο π.χ. κατανόησης, απόδειξης, σχεδιασμού, παραγωγής και επεξεργασίας της γνώσης. Προκειμένου να επιτευχθούν τα επιδιωκόμενα μαθησιακά αποτελέσματα υπάρχει μια «ακολουθία διαδικασιών», η οποία πρέπει να ολοκληρωθεί. Παραδείγματα τέτοιων διαδικασιών είναι η μελέτη συγγραμμάτων, η ανταλλαγή απόψεων σχετικά με κάποιο θέμα, η πρόσβαση σε βάσεις για εξόρυξη δεδομένων, η απάντηση ερωτήσεων και η λήψη αποφάσεων.

Τα τρία υποβληθέντα εκπαιδευτικά σενάρια για τις «Κοινωνικές και Πολιτικές επιστήμες» πληρούν τις απαραίτητες προϋποθέσεις και προδιαγραφές και, ως εκ τούτου, μπορούν να αποτελέσουν τη βάση για τη δημιουργία και άλλων εκπαιδευτικών σεναρίων από τους εκπαιδευτικούς της πράξης.

Λαμβάνοντας υπόψη και τον «Έλεγχο συμβατότητας των εξειδικευμένων προδιαγραφών με τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών» που διενεργήθηκε από τη Σχολική Σύμβουλο κ. Γεωργούση, κρίνεται ότι τα εν λόγω εκπαιδευτικά σενάρια, όπως προαναφέρθηκε, πληρούν τις απαραίτητες προϋποθέσεις και προδιαγραφές και είναι κατάλληλα και επαρκή.

**Ευχαριστώ,
Πάυλος Μάραντος
Σύμβουλος Α΄ ΥΠΟΠΑΙΘ**

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αθανασιάδης, Χ. & Μαντζαρίδου Α. (2013). Καινοτόμες Εφαρμογές ΤΠΕ στο σχολείο, Πρόγραμμα Επιμόρφωσης Εκπαιδευτικών για την Εισαγωγή και τη Διαχείριση της Καινοτομίας στην Εκπαιδευτική Κοινότητα.
- Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών των μαθημάτων Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.
- Βιβλία Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης των μαθημάτων Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

- Γεωργούση, Α., & Μπαϊλα Αν., Δίκαιο Προστασίας Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων και Διεθνές Ανθρωπιστικό Δίκαιο: Πρόταση διδασκαλίας, Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων.
- Κοκκαλίδης, Σ., Τα Διδακτικά Σενάρια και οι Προδιαγραφές τους, (άρθρο, ανακτήθηκε στις 19/6/2015 από <http://blogs.sch.gr/iokaragi/files/2011/11/>)
- Μάραντος Π., Εκπαίδευση και Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας-Εκπαιδευτική Τεχνολογία-, Εκδ. Πατάκη, Αθήνα, 2001.
- Ματσαγγούρας, Ι. (1998). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας*, τόμος δεύτερος, Στρατηγικές Διδασκαλίας. Αθήνα: Gutenberg.
- Ξένου – Στρούζα, Π., (2014). Εκπαιδευτικό (Διδακτικό) Σενάριο (educational scenario) «Κοινωνικοποίηση και κοινωνικός έλεγχος», (άρθρο, ανακτήθηκε στις 14/6/2015 από <https://www.academia.edu/10301772/>).
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Το νέο Πρόγραμμα Σπουδών για το πεδίο «Κοινωνικές Επιστήμες» στο Γυμνάσιο, Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό Κοινωνική & Πολιτική Αγωγή.
- Ράπτης, Α., Ανάπτυξη σεναρίων μάθησης, (ανακτήθηκε στις 10/6/2015 από: <http://www.tpe-education.com/main/content/>).
- Σοφός Αλ., Μητσιοπούλου Β., Καλογιαννάκης Μ., Καλογερόπουλος Ν., - Πετροπούλου Ουρ.(2015).Τεύχος μελέτης προδιαγραφών και μεθοδολογίας ανάπτυξης ψηφιακών σεναρίων για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ ΔΡΑΣΗΣ 1 - Άξονες Προτεραιότητας 1-2-3 Οριζόντια Πράξη, με κωδικό ΟΠΣ: 479325 και ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051 ΕΣΠΑ 2007-2013. ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ.
- Σταμουλάκης Ι., (2015) Οδηγίες για την εκπόνηση μελετών εξειδίκευσης των γενικών προδιαγραφών στις βαθμίδες εκπαίδευσης.
- ΥΠΕΠΘ – Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης.