

Εκπαιδευτικά σενάρια στη διδασκαλία της Ιστορίας με τη χρήση Τ.Π.Ε: Μία απόπειρα ανίχνευσης των προτιμήσεων των εκπαιδευτικών για συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία

Καραγιάννη Ελένη

PhD, MEd, MSc, Εκπαιδευτικός Π.Ε
elkarag8@gmail.com

Παναγιωτοπούλου Σοφία

MEd, Εκπαιδευτικός Π.Ε
sofpan85@gmail.com

Περίληψη

Η Πράξη «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε) στη διδακτική πράξη»(2007-2013) και η Πράξη: «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στην Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου Τ.Π.Ε) (2014-2020) είχαν σα στόχο να αποκτήσουν οι εκπαιδευτικοί Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες που θα τους/τις βοηθήσουν να αξιοποιήσουν τις Τ.Π.Ε για την αναμόρφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και την προσαρμογή της στις συνθήκες της σημερινής «Κοινωνίας της Γνώσης και της Πληροφορίας». Σκοπός της εργασίας είναι η ανίχνευση των προτιμήσεων των επιμορφούμενων εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών σεναρίων για τις ανάγκες περάτωσης του προγράμματος επιμόρφωσης, με σκοπό την προώθηση των αρχών και στόχων της σύγχρονης διδασκαλίας και μάθησης στο μάθημα της Ιστορίας του Δημοτικού Σχολείου.

Λέξεις Κλειδιά: Επιμόρφωση, ΤΠΕ, Εκπαιδευτικά Σενάρια, Ψηφιακά Εργαλεία, Προτιμήσεις Εκπαιδευτικών

Εισαγωγή

Η Πράξη «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των Τ.Π.Ε στη διδακτική πράξη» υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ) σε συνεργασία με το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων – «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.) στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» (2007-2013) και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους. Η Πράξη: «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στην Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.)» η οποία υλοποιήθηκε από το «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.), ως δικαιούχο φορέα, σε συνεργασία με το ΙΕΠ στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και του Ελληνικού Δημοσίου, αποτέλεσε μετεξέλιξη της προηγούμενης [ΕΣΠΑ (2014-2020)].

Οι Πράξεις στόχευαν στο να αποκτήσουν οι εκπαιδευτικοί Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες που θα τους/τις βοηθήσουν να αξιοποιήσουν τις ΤΠΕ για την αναμόρφωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και την προσαρμογή της στις συνθήκες της σημερινής «Κοινωνίας της Γνώσης και της Πληροφορίας». Στα πλαίσια της επιμορφωτικής διαδικασίας, και προκειμένου οι επιμορφούμενοι/νες εκπαιδευτικοί να περατώσουν επιτυχώς το πρόγραμμα επιμόρφωσης, υπέβαλαν εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας μιας διδακτικής ενότητας ή θέματος με χρήση και αξιοποίηση των λογισμικών εργαλείων στα οποία επιμορφώθηκαν.

Η Ιστορία, ως διδακτικό αντικείμενο, σε κάθε εποχή, είναι ανάλογη με τις κοινωνικές και πολιτικές δομές, το πολιτιστικό επίπεδο και τις αντιλήψεις της κοινωνίας στην οποία απευθύνεται. Η θέση της οφείλεται μεταξύ άλλων, σε μια αλληλουχία συνθηκών που την καθιστούν νοητικά αναγνωρίσιμη, κοινωνικά χρήσιμη και πολιτισμικά πρόσφορη, απαραίτητη σκευή του σύγχρονου ανθρώπου και χαρακτηριστικό της εγγραμματοσύνης (Καραγιάννη, 2019).

Οι στόχοι που προτείνονται στα αντίστοιχα Προγράμματα Σπουδών μεταξύ άλλων είναι: α. η διαμόρφωση ενεργούς διανοητικότητας, β. η καλλιέργεια της κριτικής και ορθολογικής σκέψης, γ. η δόμηση της ταυτότητας του πολίτη, και δ. η δόμηση πολιτισμικής συνείδησης (Bride et Bugnard, 2009). Με άλλα λόγια η σημερινή πραγματικότητα υπαγορεύει εκτός από τη γνώση των γεγονότων του παρελθόντος να επιδιώκεται και η καλλιέργεια της ιστορικής σκέψης.

Αντικείμενο της εργασίας αποτελεί η διερεύνηση του τρόπου που οι επιμορφούμενοι/νες εκπαιδευτικοί αξιοποιούν τα ψηφιακά εργαλεία στα οποία επιμορφώθηκαν, ώστε να προωθήσουν τις προαναφερόμενες αρχές και στόχους που συνδέονται με τη σύγχρονη αντίληψη της διδασκαλίας και της μάθησης στο μάθημα της Ιστορίας. Τα εκπαιδευτικά σενάρια στη διδασκαλία της Ιστορίας με την αξιοποίηση Τ.Π.Ε επιτρέπουν ποικίλες και εναλλακτικές αναπαραστάσεις σύνθετων εννοιών, παρέχουν πολλαπλά μέσα αναζήτησης, ανίχνευσης και άντλησης ιστορικών δεδομένων, και δίνουν τη δυνατότητα οι μαθητές/τριες να επεξεργαστούν, να παρουσιάσουν περίπλοκες σχέσεις και να αναπαραστήσουν με πολυτροπικά μέσα το προϊόν της εργασίας τους καθώς και να ενισχύσουν τον χωροχρονικό τους προσανατολισμό (Αθανασιάδης, 2015). Θα πρέπει ωστόσο να σημειωθεί ότι ταυτόχρονα η εργασία αποτελεί έρευνα για την ιστορία της καινοτομίας στην εκπαίδευση, μιας και καταγράφει ψηφιακά εργαλεία της προηγούμενης δεκαετίας.

Θεωρητικό και Επιστημονικό πλαίσιο

Επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε

Μεταξύ των στόχων αναφορικά με τις δεξιότητες που θα έπρεπε να δομήσουν οι εκπαιδευτικοί, μετά τη λήξη του επιμορφωτικού προγράμματος των Πράξεων: α. «Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη» που υλοποιήθηκε από το ΙΕΠ σε συνεργασία με το «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.), στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» (2007-2013) και συγχρηματοδοτήθηκε από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους και β. «**Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στην Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.)**» η οποία υλοποιήθηκε από το «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.), ως δικαιούχο φορέα, σε συνεργασία με το ΙΕΠ στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ (2014-2020) συγκαταλέγονταν (ΙΤΥΕ Διόφαντος, 2015) και οι εξής:

- να κατανοήσουν τις εκπαιδευτικές δυνατότητες που διανοίγουν για τη διδακτική του αντικείμενου της ειδικότητάς τους τα νέα ψηφιακά περιβάλλοντα στο Διαδίκτυο (web 2.0, ειδικά ψηφιακά περιβάλλοντα και ψηφιακοί πόροι) και να τις εντάξουν με κριτικό τρόπο στην καθημερινή τους εκπαιδευτική πρακτική σε συνδυασμό μάλιστα με τα μέσα και τους πόρους που έχουν ήδη παραχθεί από το Υπουργείο Παιδείας (πχ. Φωτόδεντρο, εμπλουτισμένο ψηφιακό υλικό)
- να κατανοήσουν τις αρχές σχεδιασμού μιας εκπαιδευτικής δραστηριότητας στο αντικείμενο της ειδικότητάς τους (π.χ. σενάρια), ώστε να είναι σε θέση να σχεδιάζουν δραστηριότητες οι ίδιοι και παράλληλα να εντάσσουν δραστηριότητες στη διδακτική πράξη
- να εξοικειωθούν και να αξιοποιούν παραγωγικά στη διδακτική πράξη τα διαθέσιμα και κατάλληλα για την ειδικότητά τους λογισμικά και περιβάλλοντα (πχ. λογισμικά

επικοινωνίας, παρουσίασης, προσομοίωσης, δυναμικής διαχείρισης, συνεργατικά περιβάλλοντα και εργαλεία διαμοίρασης πόρων, κοινωνικοί ψηφιακοί πόροι, online κοινότητες, διαδραστικοί χάρτες, animations, ανοικτό λογισμικό, σώματα κειμένων κ.α.), αναγνωρίζοντας τις δυνατότητες, αλλά και τους περιορισμούς της χρήσης τους.

Στα πλαίσια της επιμορφωτικής διαδικασίας, και προκειμένου οι επιμορφούμενοι/νες εκπαιδευτικοί να περατώσουν επιτυχώς το πρόγραμμα επιμόρφωσης και να πιστοποιηθούν, υπέβαλλαν εκπαιδευτικό σενάριο διδασκαλίας με τη χρήση και αξιοποίηση των λογισμικών εργαλείων στα οποία επιμορφώθηκαν. Οι εκπαιδευτικοί ξεκινούσαν να υλοποιούν σε εβδομαδιαία εν γένει βάση, τις «παρεμβάσεις» με αξιοποίηση ΤΠΕ, στην τάξη με τους/τις μαθητές/τριες τους.

Η παραπάνω διαδικασία απέβλεπε: α. στην καλύτερη αφομοίωση των γνώσεων και δεξιοτήτων που αποκτούν οι επιμορφούμενοι/νες εκπαιδευτικοί, καθώς η άντληση εμπειρίας από την πρακτική εφαρμογή στην τάξη αποτελεί πηγή ανατροφοδότησης και καθιστά αποτελεσματικότερη την επιμόρφωση και β. στην άμεση και με μαζικό τρόπο μεταφορά των αποτελεσμάτων της επιμορφωτικής διαδικασίας στους/στις τελικά ωφελούμενους/νες, που είναι οι μαθητές/τριες.

Κατά συνέπεια, μέσω των προαναφερόμενων Πράξεων και μετά την επιτυχή τους ολοκλήρωση, βελτιώνεται η δυνατότητα των εκπαιδευτικών όχι μόνο να γνωρίζουν επαρκώς τα σύγχρονα ψηφιακά εργαλεία των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) αλλά και να τα αξιοποιούν αποτελεσματικά στην καθημερινή διδακτική πρακτική τους. Επιπρόσθετα, τα εργαλεία αυτά (ηλεκτρονικοί υπολογιστές, το Διαδίκτυο, εκπαιδευτικό λογισμικό, ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό και δραστηριότητες, εργαλεία και υπηρεσίες web 2.0, διαδραστικά συστήματα διδασκαλίας κλπ.) εντάσσονται σε μία γενικότερη παιδαγωγική φιλοσοφία μαθητοκεντρικής, δημιουργικής διδασκαλίας και η αξιοποίησή τους υποστηρίζεται από τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Π.Ι, 2003).

Εκπαιδευτικά σενάρια και διδασκαλία της Ιστορίας

Μία από τις υποστηρικτικές δομές των Πράξεων για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις ΤΠΕ είναι η «**βιβλιοθήκη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων**» Ιφιγένεια. Περιλαμβάνει εκπαιδευτικό υλικό για την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μπορεί να αποτελέσει ιδιαίτερα χρήσιμο εργαλείο για τους/τις επιμορφωτές/τριες και τους/τις εκπαιδευτικούς που συμμετέχουν στα προγράμματα επιμόρφωσης β' επιπέδου, στην ανεύρεση υλικού (εκπαιδευτικές δραστηριότητες) για την υλοποίηση της πρακτικής άσκησης/ εφαρμογής στην τάξη. Στη βιβλιοθήκη αυτή, οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να «καταθέτουν» υλικό (σενάρια για εκπαιδευτικές δραστηριότητες και συνοδευτικό υλικό) χαρακτηρίζοντάς το με κατάλληλα μεταδεδομένα (π.χ. Δημιουργός/ Συγγραφέας, δικαιώματα, Λογισμικό που αξιοποιεί, Γλώσσα κ.α.) και να αναζητούν υλικό θέτοντας σύνθετα κριτήρια αναζήτησης. Με τον όρο «**διδακτικό σενάριο**», «**σενάριο διδασκαλίας**» ή «**εκπαιδευτικό σενάριο**», μεταφράζοντας τους όρους «**educational scenario**» ή «**educational script**», όπως απαντώνται στη διεθνή βιβλιογραφία, ορίζεται η σύγχρονη διδακτική και παιδαγωγική μονάδα εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων εντός προκαθορισμένου χρονικού πλαισίου. Πρόκειται για μια «**περιγραφή διδασκαλίας με γνωστικό αντικείμενο, εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και σχολικές πρακτικές**» (EAITY, 2007). Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο του διδακτικού σεναρίου είναι η ροή μαθησιακών δραστηριοτήτων και η χρήση συγκεκριμένων μαθησιακών πόρων. Με άλλα λόγια στο διδακτικό σενάριο καθορίζονται τα μέσα, το υλικό, οι δραστηριότητες που πρέπει να υλοποιήσουν οι εκπαιδευόμενοι.

Τα ψηφιακά εργαλεία (εκπαιδευτικό λογισμικό) που αξιοποιούνται στην ανάπτυξη των εκπαιδευτικών σεναρίων δομούνται υπό την επίδραση των κύριων ψυχολογικών θεωριών που διαμορφώνουν τις επικρατούσες θεωρίες μάθησης (Συμπεριφορισμός, Εποικοδομισμός και Κοινωνικοπολιτισμικές ή Ιστορικοπολιτισμικές θεωρίες) (Κόμης, 2004).

Υπό αυτό το πρίσμα κατηγοριοποιούνται σύμφωνα με τις Θεωρίες Μάθησης που τα υποστηρίζουν, ως ακολούθως (Κόμης, 2004: Μπαλκίζας, 2008):

A. Κλειστού Τύπου: Υποστηρίζονται από τις Θεωρίες του Συμπεριφορισμού και της Επεξεργασίας της Πληροφορίας και συνιστούν Συστήματα Καθοδήγησης και Διδασκαλίας. Περιέχουν δεδομένο και πολυμεσικό περιεχόμενο και δεν επιδέχονται τροποποιήσεων στη διδακτική παρέμβαση.

B. Ανοιχτού Τύπου: Υποστηρίζονται από τις Κοινωνικοπολιτισμικές Θεωρίες, τον Εποικοδομισμό και τον Κοινωνικό Εποικοδομισμό και αποτελούν Συστήματα: ι. Έκφρασης, Αναζήτησης και Επικοινωνίας της Πληροφορίας και ιι. Συστήματα Μάθησης μέσω Ανακάλυψης, Διερεύνησης και Οικοδόμησης της Γνώσης. Επιτρέπουν τις διαφοροποιημένες παρεμβάσεις από εκπαιδευτικούς και εκπαιδευόμενους και τη δυνατότητα δημιουργίας νέων εκπαιδευτικών σεναρίων.

Σε ό, τι αφορά το γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας κρίνεται σκόπιμο να αναφερθεί ότι ακολουθεί τα δεδομένα της σύγχρονης ψυχοπαιδαγωγικής και διδακτικής έρευνας εστιασμένα στο συγκεκριμένο επιστημονικό αντικείμενο, ενώ η διδασκαλία της μεταξύ άλλων δίνει έμφαση στις διαδικασίες:

- Διερεύνησης - Ανάλυσης πηγών,
- Εννοιολόγησης,
- Κατανόησης,
- Πολυπρισματικής Προσέγγισης.

Τα παραπάνω προϋποθέτουν: α. την εξέταση των αιτίων και των αποτελεσμάτων και την ανίχνευση κινήτρων, β. την κατανόηση της έννοιας του χώρου, του χρόνου, της αλλαγής και της συνέχειας και γ. τη συσχέτιση των ιστορικών γεγονότων (ΙΕΠ, 2023).

Η έρευνα (Δεδομένα, στοιχεία έρευνας, ερευνητικά ερωτήματα, μεθοδολογία έρευνας)

Σκοπός της έρευνας της παρούσας εργασίας η οποία αποτελεί ταυτόχρονα και έρευνα για την ιστορία της καινοτομίας στην εκπαίδευση, μιας και καταγράφει ψηφιακά εργαλεία της προηγούμενης δεκαετίας, ήταν η ανίχνευση των προτιμήσεων των επιμορφούμενων εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για συγκεκριμένα ψηφιακά εργαλεία στην ανάπτυξη εκπαιδευτικών σεναρίων στο μάθημα της Ιστορίας του Δημοτικού Σχολείου, προκειμένου να επιτύχουν την προώθηση των αρχών και στόχων της σύγχρονης διδασκαλίας και μάθησης του συγκεκριμένου σχολικού αντικειμένου.

Τα κύρια ερωτήματα της έρευνας εστιάζονταν γύρω από το αν οι επιμορφούμενοι/ες εκπαιδευτικοί προτιμούν εργαλεία Ανοιχτού ή Κλειστού Τύπου στις διδακτικές προσεγγίσεις τους και με ποια συχνότητα φαίνεται να αξιοποιούνται σε κάθε περίπτωση.

Το υλικό της έρευνας προέρχεται από την ηλεκτρονική βάση b-eripedo2.cti.gr/ του ΙΤΥΕ Διόφαντος. Η έρευνα εστιάστηκε στην ανίχνευση των ψηφιακών εργαλείων που αξιοποιούσαν οι εκπαιδευτικοί κατά την ανάπτυξη των εκπαιδευτικών σεναρίων για τις ανάγκες της επιμορφωτικής διαδικασίας των προαναφερόμενων Πράξεων.

Τα σενάρια αντλήθηκαν από την «**βιβλιοθήκη εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων**» Ιφιγένεια που αποτελεί αποθετήριο μη αξιολογημένων εκπαιδευτικών σεναρίων. Ειδικότερα, για την κάθε τάξη του Δημοτικού Σχολείου από αυτές που διδάσκεται η Ιστορία ως αυτόνομο αντικείμενο, δηλαδή για τις τάξεις Γ', Δ', Ε' και Στ' επιλέχθηκαν τυχαία δέκα (10) εκπαιδευτικά σενάρια τα οποία είχαν αναπτυχθεί από επιμορφούμενους/ες κατά τη δεκαετία 2010-2020 στο πλαίσιο της επιμορφωτικής διαδικασίας. Η επιλογή των δέκα σεναρίων από κάθε τάξη προκρίθηκε έναντι της εξέτασης του συνόλου των σεναρίων, επειδή ο αριθμός των σεναρίων που είχαν υποβληθεί στο αποθετήριο κατά τάξη, ποικίλει σημαντικά. Υπήρχε δηλαδή διαφορετικό πλήθος σεναρίων που απευθύνονταν στην καθεμία από τις τάξεις, οπότε η επιλογή των δέκα (10) έγινε για να εξασφαλισθεί κάποιος βαθμός ομοιομορφίας στην εξέτασή τους για λόγους εγκυρότητας και συγκρισιμότητας των δεδομένων της έρευνας. Συνολικά εξετάστηκαν σαράντα (40) σενάρια.

Πίνακας 1: Λίστα – εκπαιδευτικά σενάρια (b-epipedo2.cti.gr/ του ΙΤΥΕ Διόφαντος).

Γ' Τάξη

1. Δούρειος ίππος
2. Η Αργοναυτική Εκστρατεία
3. Ο Ηρακλής
4. Οι άθλοι του Ηρακλή
5. Ο Θησέας
6. Το ταξίδι στην Ιθάκη
7. Ταξιδεύοντας με τον Οδυσσέα
8. Γνωρίζω τη Μινωική Κρήτη
9. Οι Δώδεκα Θεοί του Ολύμπου
10. Το λιοντάρι της Νεμέας

Δ' Τάξη

11. Μακεδονία – Μ. Αλέξανδρος
12. Μέγας Αλέξανδρος, ο μέγας στρατηλάτης
13. Ξενάγηση στην Ακρόπολη
14. Ο Αθηνούλης και η Αθηνούλα παίζοντας και μαθαίνοντας...
15. Οι Ολυμπιακοί Αγώνες από την αρχαιότητα ως σήμερα
16. Οι περσικοί πόλεμοι
17. Η μάχη των Θερμοπυλών
18. Η ναυμαχία της Σαλαμίνας
19. Η καθημερινή ζωή και η εκπαίδευση των Αθηναίων
20. Το αρχαιολογικό μουσείο

Ε' Τάξη

21. 4^η Σταυροφορία
22. Η Άλωση της Κων/πολης από τους Τούρκους
23. Το Βυζάντιο παρακμάζει και υποκύπτει στους κατακτητές
24. Η Αγιογραφία ως μορφή Βυζαντινής Τέχνης – Βυζαντινός Πολιτισμός
25. Η Βυζαντινή τέχνη
26. Η Αυτοκρατορία χωρίζεται σε Ανατολική και Δυτική
27. Η Αγία Σοφία, ένα αριστούργημα της αρχιτεκτονικής
28. Στάση του Νίκα
29. Τα ελληνικά κράτη μετά την άλωση της Πόλης, η περίπτωση του Μυστρά
30. Γίνομαι ο προσωπικός βιογράφος ενός σπουδαίου βυζαντινού αυτοκράτορα

Στ' Τάξη

31. Έξοδος του Μεσολογγίου
32. Ο Καποδίστριας Κυβερνήτης
33. Φιλελληνισμός
34. Στα χρόνια του Β' Π.Π.
35. Οι συνοριακές διαφορές των ευρωπαϊκών χωρών πριν το 1814 και μετά το συνέδριο της Βιέννης (1815)
36. Επανάληψη χρονικής περιόδου 1830-1912
37. Η τέχνη ως όχημα για ταξίδι στο χρόνο
38. Φευγάτες πατρίδες – άβυσσες θύμησες

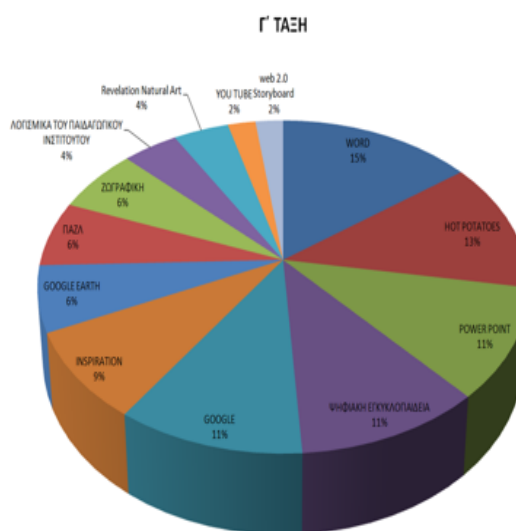
39. Οι Έλληνες των παροικιών και των Παραδουνάβιων Ηγεμονιών

40. Ρήγας , Κοραής

Στη συνέχεια διερευνήθηκαν και ανιχνεύτηκαν τα ψηφιακά εργαλεία τα οποία περιλάμβαναν και καταγράφηκαν σε πίνακες συχνότητας ξεχωριστά για κάθε τάξη. Τα αποτελέσματα αποτυπώθηκαν σε πίνακες και γραφήματα. Τα δεδομένα που προέκυψαν από την εξέταση των εκπαιδευτικών σεναρίων παρατίθενται ξεχωριστά για την κάθε τάξη.

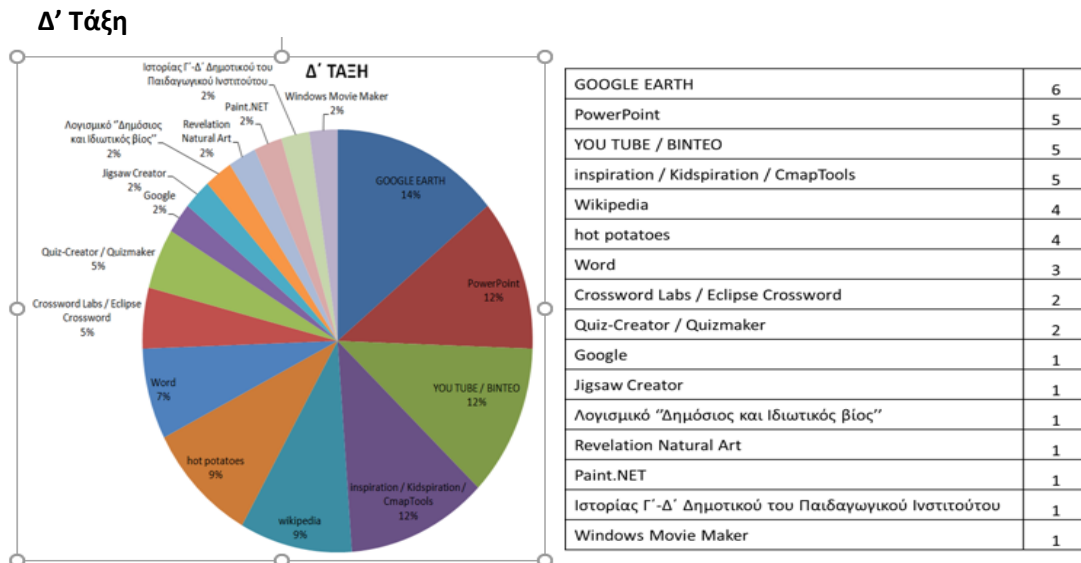
Γ' Τάξη

WORD	7
HOT POTATOES	6
POWER POINT	5
ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ	5
GOOGLE	5
INSPIRATION	4
GOOGLE EARTH	3
ΠΑΖΛ	3
ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ	3
ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ	2
Revelation Natural Art	2
YOU TUBE	1
web 2.0 Storyboard	1



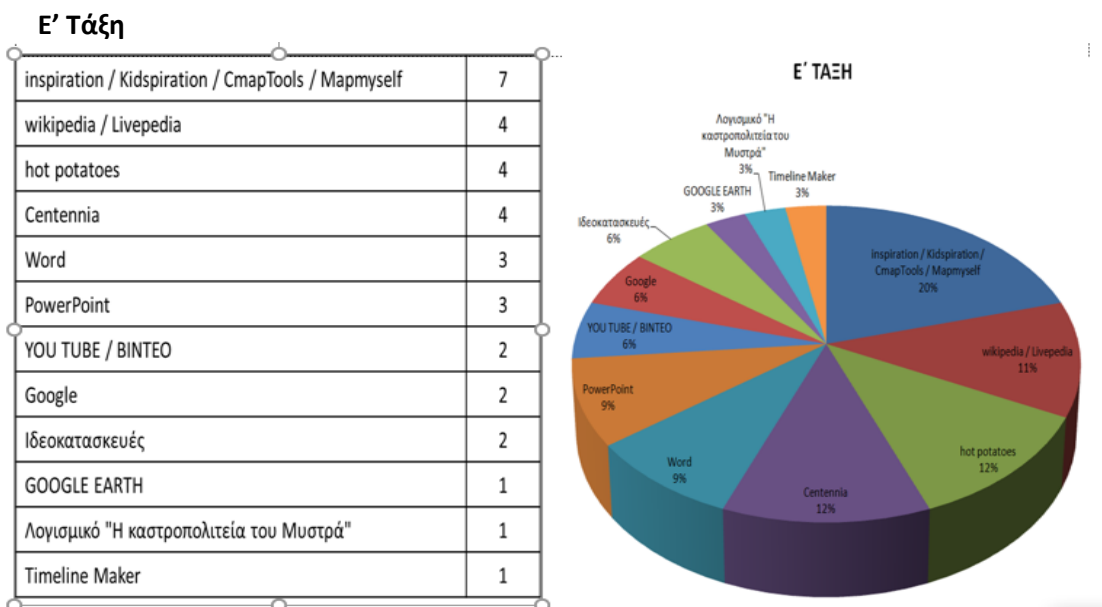
Σχήμα 1. Πίνακας και Γράφημα λογισμικών σε εκπαιδευτικά σενάρια της Γ' Τάξης

Για τα διδακτικά σενάρια της Γ' Τάξης όπως φαίνεται και από τον σχετικό Πίνακα και το Γράφημα (Πίτα) αξιοποιείται σε μεγάλο βαθμό το WORD που είναι λογισμικό Ανοιχτού Τύπου και αποτελεί Σύστημα Έκφρασης και Επικοινωνίας της Πληροφορίας και ακολουθεί το Hot Potatoes που είναι Σύστημα Κλειστού Τύπου Καθοδήγησης και Διδασκαλίας. Τα λογισμικά POWER POINT, η Ψηφιακή Εγκυκλοπαίδεια και η αναζήτηση στο Google χρησιμοποιούνται με ανοικτό και κλειστό τρόπο και αξιοποιούν τις αντίστοιχες Θεωρίες μάθησης, ενώ το Inspiration προωθεί την εννοιολογική γνώση. Τέλος τα λογισμικά Ζωγραφικής βασίζονται στον Επικοινωνισμό και καλλιεργούν τη δημιουργική έκφραση. Η παρακολούθηση βίντεο δεν βρέθηκε ψηλά στις προτιμήσεις των εκπαιδευτικών σε αυτά τα σενάρια.



Σχήμα 2. Πίνακας και Γράφημα λογισμικών σε εκπαιδευτικά σενάρια της Δ' Τάξης

Η παρατήρηση του Πίνακα και του Γραφήματος (κυκλικού διαγράμματος) σχετικά με τα εκπαιδευτικά σενάρια της Δ' Τάξης εμφανίζει το GOOGLE EARTH το οποίο είναι λογισμικό Ανοιχτού Τύπου ως επικρατέστερο στις προτιμήσεις των εκπαιδευτικών. Το Power Point και η αξιοποίηση ψηφιακών εργαλείων εννοιολόγησης (inspiration / Kidspiration / CmapTools) που είναι λογισμικά Ανοιχτού Τύπου, συγκεντρώνουν επίσης υψηλές προτιμήσεις σε αυτή την Τάξη του Δημοτικού Σχολείου. Τα λογισμικά Wikipedia και Hot Potatoes που ακολουθούν στη λίστα είναι λογισμικά Κλειστού Τύπου. Ο επεξεργαστής κειμένου Word είναι Ανοιχτού Τύπου λογισμικό. Τέλος τα λογισμικά Crossword Labs / Eclipse Crossword, Quiz-Creator/ Quizmaker, Jigsaw Creator, "Δημόσιος και Ιδιωτικός βίος" και Ιστορίας Γ'-Δ' Δημοτικού του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (ΠΙ) είναι Κλειστού Τύπου. Ανοιχτού Τύπου είναι τα: Revelation Natural Art, Paint.NET, Windows Movie Maker και επιτρέπουν τη δημιουργική έκφραση των μαθητών/τριών και των εκπαιδευτικών.



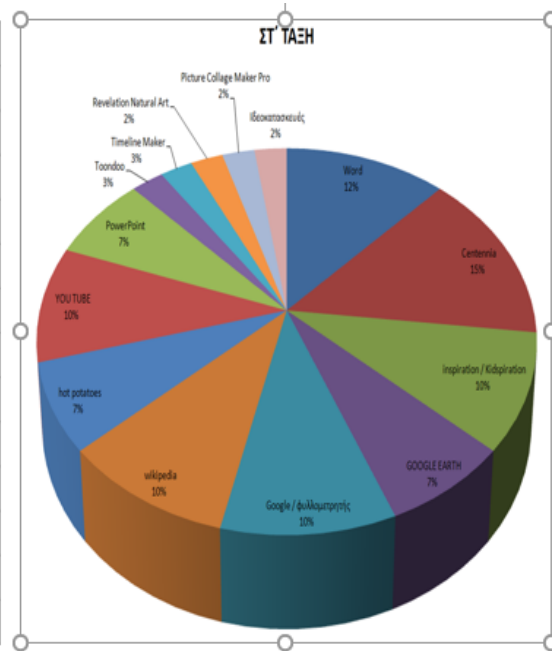
Σχήμα 3. Πίνακας και Γράφημα λογισμικών σε εκπαιδευτικά σενάρια της Ε' Τάξης

Από την παρατήρηση του Πίνακα και του Γραφήματος (Πίτα) για την Πέμπτη Τάξη προκύπτει ότι τα εργαλεία εννοιολογικής χαρτογράφησης inspiration / Kidspiration /

SmartTools / Marmyself που συνιστούν λογισμικά Ανοικτού Τύπου κρατούν την πρώτη θέση στις προτιμήσεις των εκπαιδευτικών. Από τα λογισμικά που βρίσκονται στην επόμενη θέση οι ψηφιακοί χάρτες Centennia και οι ψηφιακές Εγκυκλοπαίδειες Wikipedia / Livedia είναι λογισμικά Ανοικτού Τύπου, ενώ το Hot potatoes το αντίθετο. Ο επεξεργαστής κειμένου Word είναι Ανοικτού Τύπου λογισμικό, όπως επίσης και το Power Point. Σε ό,τι αφορά τα υπόλοιπα λογισμικά που αξιοποιούνται (Google, Ιδεοκατασκευές, GOOGLE EARTH και Timeline Maker) πλην του "Η καστροπολιτεία του Μυστρά", αξίζει να σημειωθεί ότι είναι Ανοικτού Τύπου.

Στ' Τάξη

Word	5
Centennia	6
inspiration / Kidspiration	4
GOOGLE EARTH	3
Google / φυλλομετρητής	4
wikipedia	4
hot potatoes	3
YOU TUBE	4
PowerPoint	3
Toondoo	1
Timeline Maker	1
Revelation Natural Art	1
Picture Collage Maker Pro	1
Ιδεοκατασκευές	1



Σχήμα 4. Πίνακας και Γράφημα λογισμικών σε εκπαιδευτικά σενάρια της Στ' Τάξης

Από τον έλεγχο του Πίνακα και του Γραφήματος των λογισμικών της Στ' Τάξης στις προτιμήσεις προηγούνται οι ψηφιακοί χάρτες Centennia. Ακολουθούν τα λογισμικά Ανοικτού Τύπου Word, inspiration / Kidspiration και Google / φυλλομετρητής. Τις ίδιες προτιμήσεις συγκεντρώνουν και τα λογισμικά Κλειστού Τύπου Wikipedia και παρακολούθηση Βίντεο στο YOU TUBE. Το Ανοικτό λογισμικό GOOGLE EARTH και το λογισμικό hot potatoes επιλέγονται εξίσου από τους/τις εκπαιδευτικούς στα σενάρια της Στ, όσο και το PowerPoint. Τέλος τα Ανοικτά Προγράμματα Toondoo, Timeline Maker, Revelation Natural Art, Picture Collage Maker Pro, Ιδεοκατασκευές συγκεντρώνουν τις λιγότερες προτιμήσεις των εκπαιδευτικών.

Συζήτηση - Συμπεράσματα

Από την ανάλυση των δεδομένων διακρίνεται ότι τα λογισμικά τα οποία χρησιμοποιούνται στα σενάρια που εξετάστηκαν αποσκοπούν στην προώθηση του συνόλου σχεδόν των σύγχρονων αρχών της διδασκαλίας της Ιστορίας. Υπό αυτό το πρίσμα διακρίνεται μια ποικιλία προτιμήσεων και επιλογών που περιλαμβάνουν λογισμικά Ανοικτού και Κλειστού Τύπου. Η αξιοποίηση περισσότερων λογισμικών Ανοικτού Τύπου εντοπίζεται στις μεγαλύτερες τάξεις.

Στο σημείο αυτό θα ήταν χρήσιμες ωστόσο κάποιες παρατηρήσεις:

- A. Τα σχεδιαστικά προγράμματα ως μέσο δημιουργικής και ελεύθερης έκφρασης χρησιμοποιούνται περισσότερο στις μικρότερες τάξεις.
- B. Σε όλα τα διδακτικά σενάρια υιοθετείται η ομαδοσυνεργατική ενορχήστρωση της τάξης.
- Γ. Στο σύνολο των τάξεων προκρίνεται η χρήση του Web Browser, με κατευθυνόμενο ωστόσο τρόπο.

Δ. Η χρήση του λογισμικού παρουσιάσεων αξιοποιείται με «κλειστό» τρόπο, δηλαδή περισσότερο σαν εργαλείο παρουσίασης από τον/την εκπαιδευτικό παρά σαν δημιουργικό εργαλείο έκφρασης των ίδιων των μαθητών/τριών.

Ε. Ο επεξεργαστής κειμένου χρησιμοποιείται σε υψηλό ποσοστό στο σύνολο σχεδόν των δραστηριοτήτων.

Στ. Το λογισμικό Hot Potatoes αξιοποιείται κατά κανόνα για την αξιολόγηση επίτευξης γνωστικών στόχων.

Ζ. Τα λογισμικά που ανήκουν στην κατηγορία Web 2 αξιοποιήθηκαν σε περιορισμένο βαθμό.

Η. Τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης αξιοποιήθηκαν και για την καταγραφή των πρότερων αντιλήψεων των μαθητών και σε όλη την πορεία διδασκαλίας.

Η αξιοποίηση εκπαιδευτικών σεναρίων θέτει τους εκπαιδευτικούς σε μια δημιουργική διαδικασία αναζήτησης και ανεύρεσης εναλλακτικών στρατηγικών, μεθόδων και πρακτικών διδασκαλίας, εντός των οποίων δίνονται (Μπαλκίτζας, 2015):

α. περιθώρια ανάπτυξης κινήτρων και ενδιαφέροντος στους μαθητές και

β. δυνατότητα αύξησης του βαθμού της ελευθερίας και της αυτονομίας των εκπαιδευτικών να προωθήσουν την πολυπρισματική θεώρηση των διδακτικών περιεχομένων και την προώθηση των πολυγραμματισμών.

Περιορισμοί-προεκτάσεις

Με το δεδομένο ότι η συγκεκριμένη έρευνα περιορίζεται στην ανίχνευση και καταγραφή των προτιμήσεων των λογισμικών που αξιοποιούν οι εκπαιδευτικοί στα σεναριά τους, θα ήταν χρήσιμο να αναφερθεί ότι απαιτείται περαιτέρω ποιοτική διερεύνηση και ερμηνεία των συγκεκριμένων επιλογών τους σχετικά κυρίως με τους στόχους που θέτουν στη διδασκαλία τους και τα λογισμικά που «επιστρατεύουν» για να ικανοποιήσουν τη στοχοθεσία τους.

Αναφορές

Bride P. et Bugnard P. Ph. (2009), Apprendre l'histoire, *Cahiers Pédagogiques*, (Διαθέσιμο <https://www.cahiers-pedagogiques.com/no471-apprendre-l-histoire4316/>, προσπελάστηκε την 02.02.2010)

Αθανασιάδης, Χ. (2015). Τεύχος μελέτης εξειδίκευσης μεθοδολογίας, ανάπτυξης προδιαγραφών και μεθοδολογίας επιλογής των σεναρίων των εκπαιδευτικών για όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης ανά γνωστικό αντικείμενο για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση στο γνωστικό αντικείμενο «Ιστορία». Πράξη: «Ανάπτυξη μεθοδολογίας και ψηφιακών διδακτικών σεναρίων για τα γνωστικά αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» (ΕΣΠΑ 2007-2013): ΙΕΠ

Εκπαιδευτικά σεναρία επιμορφούμενων (2010-2020) (<http://ifigeneia.cti.gr/repository/index.php>) (Προσπελάστηκαν κατά τη διάρκεια του έτους 2021 σε διαφορετικές χρονικές στιγμές).

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ) (2023) Πρόγραμμα Σπουδών για το μάθημα της Ιστορίας στις Γ', Δ', Ε' και ΣΤ' τάξεις Δημοτικού Σχολείου. ΦΕΚ 507/02.02.2023.

Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (ΙΕΠ). Εκπαιδευτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Πράξη: «Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και την Εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδακτική Πράξη». ΕΣΠΑ (2007-2013). Σε συνεργασία με το ΕΑΙΤΥ Διόφαντος.

ΙΤΥΕ-«Διόφαντος». Κατάλογος Απαιτούμενων Λογισμικών ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ Β1 και Β2 ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ. Πράξη: «Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών για την Αξιοποίηση και Εφαρμογή των Ψηφιακών Τεχνολογιών στην Διδακτική Πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.)» η οποία υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων – «Διόφαντος» (Ι.Τ.Υ.Ε.), ως δικαιούχο φορέα, σε συνεργασία με το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Ι.Ε.Π.) στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ (2014-2020).

Καραγιάννη, Ε. (2019) *Η αξιοποίηση των αναλογιών όπως αναφέρονται στις κοινωνικές αναπαραστάσεις, και η εξέλιξή τους για τη δόμηση της ιστορικής σκέψης από μαθητές της τελευταίας τάξης της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης*. Αδημοσίευτη διδακτορική διατριβή: ΕΚΠΑ. Διαθέσιμη: <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/46002>.

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εκπαιδευτικές Εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα. Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών

Μπαλκίζας, Ν. (2008) Κατηγοριοποίηση Λογισμικών
http://users.sch.gr/nikbalki/epim_kse/EduSoft_Categories.htm

Μπαλκίζας, Ν. (2015). Σύγχρονες Θεωρίες Μάθησης και Εργαλεία ΤΠΕ.
users.sch.gr/nikbalki/epim_kse/EduTheories_ICT.htm. (Προσπελάστηκε στις 07/07/2015.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (Π.Ι) (2003) ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ .ΦΕΚ 303Β/13-03-2003, ΦΕΚ 304Β/13-03-2003