

Δημιουργία Μαθησιακού Σχεδιασμού με την ενσωμάτωση Web 2.0 εργαλείων: Πρόταση διδακτικού σεναρίου για το μάθημα της Ιστορίας

Ευάγγελος Τσιμέκας

Ιστορικός - M.Sc. Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών
evangelostsimekas@gmail.com

Περίληψη

Πώς σχεδιάζω ένα μάθημα με τη χρήση των νέων τεχνολογιών και ποια είναι η συμβολή τους; Αντικείμενο της παρούσας εργασίας, αποτελεί η δημιουργία ενός μαθησιακού σχεδιασμού για το μάθημα της Ιστορίας. Πρόκειται για ένα εκπαιδευτικό σενάριο έξι διδακτικών ωρών, το οποίο δημιουργήθηκε με σκοπό, αφενός, να εξοικειωθούν οι εκπαιδευτικοί με τις Τεχνολογίες Πληροφορικής και Επικοινωνιών και αφετέρου να γνωρίζουν πώς να σχεδιάζουν ένα μάθημα με τη χρήση νέων τεχνολογιών, κατανοώντας τη συμβολή των παραπάνω στη βελτίωση της διδακτικής εμπειρίας. Μέσα από την παρουσίαση του παρόντος διδακτικού σεναρίου, επιδιώκεται η εισαγωγή των εκπαιδευόμενων στην παιδαγωγική αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην καθημερινή διδακτική πράξη. Αφορμή για τη δημιουργία του αποτέλεσε ένα Project, το οποίο εκπονήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού μαθήματος: «Σχεδίαση και Υλοποίηση Ψηφιακών Εκπαιδευτικών Εφαρμογών» και απευθύνεται σε μαθητές/τριες Τρίτης Λυκείου. Ο σχεδιασμός αυτός, αφορά το μάθημα της Μικρασιατικής Καταστροφής, που βρίσκεται στο κεφάλαιο του σχολικού βιβλίου της Ιστορίας Κατεύθυνσης Γ' Λυκείου με τίτλο «Το προσφυγικό ζήτημα στην Ελλάδα». Αρχικά, θα πραγματοποιηθεί η παρουσίαση κάποιων Web 2.0 εργαλείων και πώς μέσα από την αξιοποίησή τους μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα μαθησιακό αντικείμενο. Στη συνέχεια, θα εξηγηθεί ο τρόπος με τον οποίο ενσωματώνονται οι θεωρίες μάθησης, όταν δημιουργούμε ένα μαθησιακό αντικείμενο. Μέσα από την αξιοποίηση αυτού του μαθησιακού σχεδιασμού στο μάθημα της Ιστορίας, προσδοκείται η ενεργή εμπλοκή των μαθητών/τριων στη μαθησιακή διαδικασία, καθιστώντας το μάθημα πιο ενδιαφέρον και διαδραστικό. Επίσης, επιδιώκεται η ευαισθητοποίησή τους πάνω στο κοινωνικό ζήτημα της προσφυγιάς στη σύγχρονη εποχή, με σκοπό την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης.

Λέξεις-κλειδιά: Μαθησιακός Σχεδιασμός, Μαθησιακό Αντικείμενο, Τ.Π.Ε., Εργαλεία Web 2, Ιστορία, Ιστορική Ενσυναίσθηση.

1. Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια, σημειώνεται ραγδαία ανάπτυξη των σύγχρονων τεχνολογιών. Οι αλλαγές που επέφερε η πανδημία της Covid 19 σε όλους τους τομείς της ζωής μας, δε θα μπορούσαν να αφήσουν ανεπηρέαστο τον τομέα της εκπαίδευσης. Συγκεκριμένα, εκπαιδευτικοί και μαθητές/τριες, κλήθηκαν να προσαρμοστούν σε ένα νέο εκπαιδευτικό διαδικτυακό περιβάλλον και μάλιστα σε ελάχιστο χρόνο, να μαθαίνουν από απόσταση, καθώς και να χρησιμοποιούν ψηφιακές πλατφόρμες σύγχρονης και ασύγχρονης τηλεεκπαίδευσης. Μέσα από αυτήν την αρνητική τροπή, δημιουργήθηκαν νέες ευκαιρίες για καινοτομία και ανεύρεση νέων τρόπων πραγματοποίησης της διδασκαλίας.

Ως εκ τούτου, κρίνεται αναγκαία η εισαγωγή και ορθή αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση (Θανασάρα, 2018). Ένα από τα σύγχρονα εργαλεία που μπορούν να ενισχύσουν περαιτέρω τη μάθηση από απόσταση είναι τα εργαλεία web 2.0, τα οποία αποτελούν αντικείμενο διερεύνησης της παρούσας εργασίας. Στη σύγχρονη εποχή, οι άνθρωποι έχουν πλέον πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών και οι μαθητές/τριες είναι



πλήρως εξοικειωμένοι με την τεχνολογία. Έτσι, έχει προκύψει το ενδιαφέρον για ανάπτυξη Online περιβαλλόντων μάθησης.

Αυτή ακριβώς η εξοικείωση, δύναται να αξιοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι καλούνται να επανεξετάσουν τις εκπαιδευτικές τους πρακτικές, υπερβαίνοντας τα όποια εμπόδια συναντήσουν και να εντάξουν τα εργαλεία Web 2.0 στην εκπαιδευτική διαδικασία (Maloney, 2007). Ο όρος Web 2.0, χρησιμοποιείται, για να περιγράψει τη δεύτερη γενιά υπηρεσιών διαδικτύου (πριν από λίγα χρόνια, υπήρχε το Web 1.0) που εστιάζει στη δυνατότητα των χρηστών να διαμοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται online.

Μέσα από την αξιοποίηση των Web 2.0 εργαλείων, σε συνδυασμό με τη σωστή καθοδήγηση από την πλευρά του εκπαιδευτικού, ο οποίος επιδιώκει συγκεκριμένους μαθησιακούς ή/και παιδαγωγικούς στόχους, μπορεί να ενεργοποιήσει περαιτέρω τους μαθητές/τριες, συμμετέχοντας ενεργά στη δόμηση της γνώσης και αναπτύσσοντας συνεργατικό πνεύμα με τους/τις συμμαθητές/τριές τους (Τζιμογιάννης, Τσιωτάκης, & Ρούσσιος, 2011). Από την ένταξη των Web 2.0 εργαλείων στη σχολική καθημερινότητα, προκύπτει το ενδιαφέρον για μελέτη των αποτελεσμάτων αυτής της ένταξης (Anastasiades & Kotsidis, 2013). Τα οφέλη αυτής της ένταξης είναι πολλαπλά, τόσο από τη μεριά των μαθητών/τριών όσο και από τη μεριά των εκπαιδευτικών. Παρακάτω, αναφέρονται συνοπτικά μερικά από τα οφέλη αυτής της ενσωμάτωσης. Συγκεκριμένα:

Οι μαθητές/τριες:

- Έχουν τη δυνατότητα να συμμετέχουν μαζί με τον/την εκπαιδευτικό στον σχεδιασμό μαθησιακών δραστηριοτήτων.
- Καλλιεργούν τις δεξιότητες και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους.
- Αναπτύσσουν την κριτική και δημιουργική τους σκέψη.
- Συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.
- Ενθαρρύνονται στο να εκφράζουν ελεύθερα τις αντιλήψεις τους και τα συναισθήματά τους.

Οι Εκπαιδευτικοί:

- Θέτουν τον μαθητή/τρια στο επίκεντρο της μαθησιακής διαδικασίας, επιδιώκοντας να προσαρμόσουν την εκπαίδευση στις ανάγκες των μαθητών/τριών τους.
- Αξιοποιούν πληροφορίες με τρόπο εύκολο, άμεσο και γρήγορο.
- Καθιστούν τη διδακτική πράξη πιο ευχάριστη και δημιουργική.
- Δύνανται να διερευνήσουν τις ανάγκες των μαθητών, με αποτέλεσμα να προσαρμόζουν τη διδασκαλία σύμφωνα με αυτές.
- Επικοινωνούν με τους μαθητές τους ευκολότερα και πιο αποτελεσματικά.

2. Μαθησιακό Αντικείμενο και Μαθησιακός Σχεδιασμός

Προτού προχωρήσουμε στην περιγραφή του παρόντος μαθησιακού σχεδιασμού, θα πρέπει να αποσαφηνιστούν δύο βασικοί όροι, απαραίτητοι για να κατανοήσουμε τη φύση της δημιουργίας ενός μαθησιακού σχεδιασμού μέσω της χρήσης web 2.0 εργαλείων: Ο όρος «Μαθησιακό Αντικείμενο» και αυτός του «Μαθησιακού Σχεδιασμού».

Σύμφωνα με τους Ζυγουρίτσα & Τσακαρισιάνο (χ.χ.), Μαθησιακό Αντικείμενο αποτελεί κάθε «οντότητα» ή «μονάδα» που μπορεί να (επανα)χρησιμοποιηθεί για να υποστηρίξει μαθησιακές διαδικασίες. Ένα Μαθησιακό Αντικείμενο, απαρτίζεται από επιμέρους αυτοτελή «τμήματα» (modules) και μπορεί να ενσωματωθεί σε διαφορετικά εκπαιδευτικά και μαθησιακά πλαίσια. Αφορά οτιδήποτε μπορεί να χρησιμοποιηθεί στη μάθηση και πρόκειται



για κάτι στοχευμένο και μικρό. Επομένως, στα πλαίσια δημιουργίας ενός Μαθησιακού Αντικειμένου είναι σημαντικός ο καθορισμός ξεκάθαρων και διακριτών μαθησιακών στόχων (learning Objectives), μιας και δημιουργείται για να εξυπηρετήσει κάτι πολύ συγκεκριμένο.

Από την άλλη μεριά, ο όρος «Μαθησιακός Σχεδιασμός», ως προϊόν καταγράφει και περιγράφει τη μαθησιακή δραστηριότητα με τρόπο ώστε άλλοι εκπαιδευτικοί να μπορούν να την κατανοήσουν και να τη χρησιμοποιήσουν στο δικό τους συγκείμενο (Agostinho, 2006). Αφορά τη διαδικασία με την οποία οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν για τη μάθηση, αναθεωρούν ένα σχέδιο μαθήματος και δομούν μια μαθησιακή δραστηριότητα (Conole, 2008; Masterman, 2008; Donald et al., 2009).

3. Το διδακτικό σενάριο

Ο παρακάτω Μαθησιακός Σχεδιασμός, δημιουργήθηκε στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Μαθήματος «Σχεδίαση και Υλοποίηση Ψηφιακών Εκπαιδευτικών Εφαρμογών» και απευθύνεται σε μαθητές/τριες Τρίτης Λυκείου (Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση). Πρόκειται για έναν Μαθησιακό Σχεδιασμό διάρκειας έξι διδακτικών ωρών, ο οποίος δημιουργήθηκε με αφορμή το μάθημα της Μικρασιατικής Καταστροφής, που βρίσκεται στο κεφάλαιο με το προσφυγικό ζήτημα στην Ελλάδα.

Τα μαθησιακά αντικείμενα που έχουν αξιοποιηθεί για τον σχεδιασμό αυτόν στοχεύουν:

- Στην καλλιέργεια της ενσυνάισθησης.
- Στην ευαισθητοποίηση των μαθητών/τριων πάνω στο κοινωνικό ζήτημα της προσφυγιάς και.
- Στην κατανόηση του δικαιώματος τους καθενός για μία καλύτερη ζωή, ανεξάρτητα από τον τόπο καταγωγής ή διαμονής.

Οι δραστηριότητες των φύλλων εργασίας που συνοδεύουν το μάθημα, βοηθούν τους μαθητές/τριες, μαζί με τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς, να μάθουν, να προβληματιστούν, να συναισθανθούν και να μην μείνουν αμέτοχοι. Παρακάτω, υπάρχει αναλυτική περιγραφή των μαθησιακών αντικειμένων και δραστηριοτήτων που πλαισιώνουν τον σχεδιασμό.

4. Εργαλεία αξιοποίησης και Θεωρίες Μάθησης

4.1. Ιστορικό χρονοδιάγραμμα

Πρόκειται για ένα Ιστορικό χρονοδιάγραμμα όπου δημιουργήθηκε μέσω του εργαλείου Timetoast και ο Δάσκαλος/α μπορεί να πατήσει στη χρονολογία που τον ενδιαφέρει και να του εμφανιστεί η εικόνα και η πληροφορία που θέλει να μεταδώσει στους Μαθητές/τριές του με τρόπο πολυμεσικό (Εποικοδομισμός) (<https://www.timetoast.com/timelines/2881721>). Κάποιες χρονολογίες διαθέτουν συνδέσμους, οι οποίοι παραπέμπουν σε κάποια βίντεο σχετικά με το ιστορικό γεγονός που θίγεται κάθε φορά, τα οποία θα συζητηθούν κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Σκοπός του συγκεκριμένου χρονοδιαγράμματος αποτελεί μία ιστορική επισκόπηση σε κάποια σημαντικά ιστορικά γεγονότα που οδήγησαν στην εδραίωση του προσφυγικού ζητήματος στην Ελλάδα. Οι πληροφορίες που περιλαμβάνει το χρονοδιάγραμμα είναι οργανωμένες σειριακά (θεωρία Συμπεριφορισμού), προκειμένου ο μαθητής/τρια να έχει μία ξεκάθαρη και σαφή εικόνα για τη δομή του μαθήματος. Τέλος, κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, θα τεθούν στους μαθητές/τριες κάποιες ερωτήσεις, προκειμένου να αξιολογηθεί η γνώση που ήδη έχουν σε κάποια ιστορικά γεγονότα μείζονος σημασίας. (π.χ. έλευση Ιωάννη Καποδίστρια στην Ελλάδα κ.ά.).





Εικόνα 1. Ιστορικό χρονοδιάγραμμα με τη θεμελίωση του προσφυγικού ζητήματος στην Ελλάδα τον 19ο αιώνα

4.2. Παρουσίαση Canva

Πρόκειται για μία παρουσίαση πολυμεσικού χαρακτήρα που δημιουργήθηκε μέσω του εργαλείου Web 2.0 Canva και περιλαμβάνει χρονολογίες από σημαντικά ιστορικά γεγονότα που οδήγησαν στη μικρασιατική καταστροφή (https://www.canva.com/design/DAFXpalsY_k/YE7YPlqDFC5_8zEbdRclg/edit?utm_content=DAFXpalsY_k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton). Οι μαθητές/τριες, μέσα από φωτογραφικό υλικό και βίντεο που θα προβληθούν κατά τη διάρκεια της παρουσίασης, θα μπουν στη διαδικασία να σκεφτούν, να προβληματιστούν και να αναπτύξουν έναν διάλογο (εφαρμογή θεωρίας Επικοινωνισμού). Μετά την παρουσίαση αυτού του μαθησιακού αντικειμένου, θα μεταβούμε στο Φύλλο δραστηριοτήτων 1 (βλ. Παράρτημα).



Εικόνα 2. Παρουσίαση: «Η Μικρασιατική Καταστροφή»

4.3. Προσομοίωση με Alice

Οι μαθητές/τριες θα παρακολουθήσουν ένα σύντομο animation το οποίο δημιουργήθηκε με το περιβάλλον Alice (<https://drive.google.com/drive/folders/1FxxqOWQ8yNrZKafQzh5AA8nXdDiJ5aTk?usp=sharing>). Σκοπός του συγκεκριμένου animation είναι να αναπτύξουν οι μαθητές/τριες ενσυναίσθηση για τους πρόσφυγες και να προβληματιστούν όσον αφορά τους λόγους για



τους οποίους ένας άνθρωπος αναγκάζεται να εγκαταλείψει την πατρίδα του. Το animation αυτό θα αποτελέσει αφορμή για συζήτηση κατά τη διάρκεια του μαθήματος όσον αφορά τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν εκείνοι οι άνθρωποι. Στη συνέχεια, οι μαθητές/τριες θα μπουν στη διαδικασία να δημιουργήσουν τη δική τους εκδοχή για την Ιστορία του πρόσφυγα (εφαρμογή θεωρίας Κατασκευαστικού Εποικοδομισμού), μέσα από κάποιες δραστηριότητες που θα περιλαμβάνει το Φύλλο δραστηριοτήτων 2 (Βλ. Παράρτημα).



Εικόνα 3. Φύλλο Δραστηριοτήτων 2: «Η ιστορία του πρόσφυγα»

5. Μαθησιακές δραστηριότητες (e-tivities)

Οι δραστηριότητες που θα πλαισιώνουν τα παραπάνω μαθησιακά αντικείμενα αποσκοπούν τόσο στην ενεργή συμμετοχή όσο και στη συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών/τριων. Παρακάτω, παρατίθεται αναλυτική περιγραφή των δραστηριοτήτων που περιλαμβάνουν τα 2 φύλλα που θα δοθούν στους μαθητές/τριες (για αναλυτική περιγραφή των φύλλων δραστηριοτήτων, βλ. συνδέσμους στο παράρτημα της εργασίας).

5.1. Φύλλο δραστηριοτήτων 1

5.1.1. Δραστηριότητα με MindMeister

Η συγκεκριμένη μαθησιακή δραστηριότητα (<https://mm.tt/map/2558833157>), αποσκοπεί στη δημιουργία ενός νοητικού χάρτη που αφορά τις διαφορές ανάμεσα στις έννοιες του πρόσφυγα και του μετανάστη και θα βοηθήσει τους μαθητές/τριες να κατανοήσουν τόσο τις δύο αυτές έννοιες όσο και τις θεμελιώδεις διαφορές που υπάρχουν μεταξύ τους. Ο χάρτης αυτός, θα συμπληρωθεί μαζί με τον/την εκπαιδευτικό κατά τη διάρκεια του μαθήματος και οι μαθητές/τριες θα δουλεύουν όλοι μαζί συνεργατικά προκειμένου να συμπεριλάβουν όσες περισσότερες λέξεις μπορούν, κάνοντας έτσι έναν καταιγισμό ιδεών γι' αυτές τις έννοιες (θεωρία Κοινωνικού Εποικοδομισμού). Επίσης, ο συγκεκριμένος χάρτης, θα βοηθήσει τον/την εκπαιδευτικό να αξιολογήσει την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών/τριων, αναφορικά με το τι γνωρίζουν ήδη για τους δύο αυτούς όρους. Εδώ είναι προφανής η εφαρμογή της θεωρίας μάθησης του Εποικοδομισμού, μίας και μέσω της δημιουργίας ενός νοητικού χάρτη, δίνεται στον/στην εκπαιδευτικό η δυνατότητα να αξιολογήσει το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών/τριών του όσον αφορά τις γνώσεις τους για τις δύο αυτές έννοιες. Σε αυτό το σημείο θα δοθεί στους/στις μαθητές/τριες το πρώτο φύλλο δραστηριοτήτων, με το οποίο θα δουλέψουν στη συνέχεια.





Εικόνα 4. Νοητικός Χάρτης (Πρόσφυγας vs Μετανάστας)

5.1.2. Δραστηριότητα με τη χρήση των google Maps

Οι μαθητές/τριες, θα χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή Google Maps, προκειμένου να εξερευνήσουν τη διαδρομή που έκαναν οι πρόσφυγες από τη Σμύρνη μέχρι τον Πειραιά (Πολλοί πρόσφυγες της Μ. Ασίας, ξεκίνησαν το 1922 από τη Σμύρνη και αρκετοί από αυτούς έφτασαν στον Πειραιά, αφού πρώτα πέρασαν από τη Χίο, την Άνδρο, την Τζια και το Λαύριο). Στη συνέχεια, θα αναζητήσουν πληροφορίες όσον αφορά τις συνθήκες ζωής εκείνων των περιοχών και θα εντοπίσουν τις διαφορές που υπήρχαν από τον τόπο που ξεκίνησαν με τον τόπο που έφτασαν. Η εφαρμογή Google Maps, επιτρέπει τον πειραματισμό και την ανακάλυψη από τη μεριά των μαθητών/τριών, καθώς μέσω της ενεργής εμπλοκής τους θα κατανοήσουν καλύτερα τη διαδρομή των προσφύγων (θεωρία Εποικοδομισμού). Έπειτα οι μαθητές/τριες, θα διαμοιραστούν τα αποτελέσματα της έρευνάς τους, σχολιάζοντας στο <http://activities.pbworks.com/> (Βλ. αναλυτική περιγραφή παρακάτω).

5.1.3. Δραστηριότητα με Εννοιολογικό χάρτη

Οι μαθητές/τριες, θα δημιουργήσουν τον εννοιολογικό χάρτη του μαθήματος, μέσω του εργαλείου CmapCloud (<https://cmapcloud.ihmc.us/>), προκειμένου να εμβαθύνουν στο μάθημα και να οργανώσουν την πληροφορία που υπάρχει στο σχολικό εγχειρίδιο, κατανοώντας και οργανώνοντας σημαντικές ημερομηνίες και γεγονότα που συνέβησαν κατά τη διάρκεια της μικρασιατικής καταστροφής. Στη συνέχεια θα συζητήσουν τις επιλογές τους στην ολομέλεια (εφαρμογή Θεωρίας Εποικοδομισμού και Κοινωνικού Εποικοδομισμού).

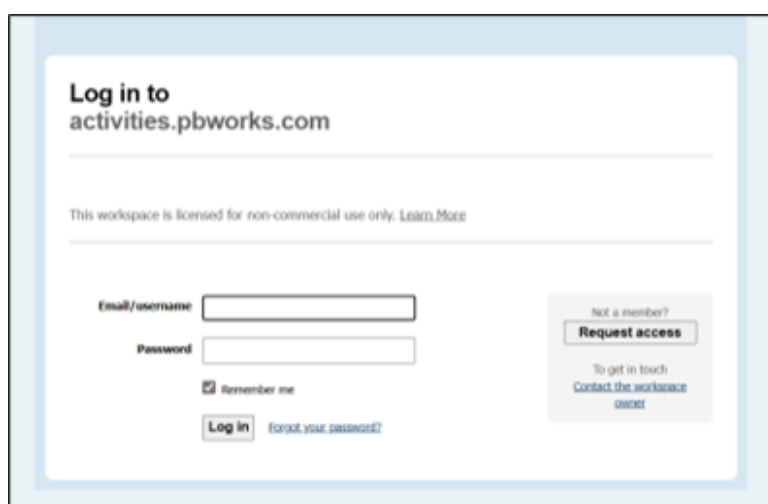


Εικόνα 5. Ο Εννοιολογικός Χάρτης της Μικρασιατικής Καταστροφής



5.1.4. Δραστηριότητες με Wiki

Θα γίνει χρήση του εργαλείου web 2.0 wiki από τους/τις μαθητές/τριες για κάποιες δραστηριότητες που περιλαμβάνουν τα φύλλα δραστηριοτήτων 1 και 2, προκειμένου να δοθεί αφορμή για συζήτηση, εμβάθυνση και προβληματισμό γύρω από τα ζητήματα της προσφυγιάς, γεγονός που θα οδηγήσει στην ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας των μαθητών/τριών (βλ. τρόπο αξιοποίησης του wiki στο Φύλλο δραστηριοτήτων 1, δραστηριότητα 3η και 4η και στο Φύλλο δραστηριοτήτων 2, δραστηριότητα 4η: <http://activities.pbworks.com/>). Στόχος αποτελεί η δημιουργία μίας «κοινότητας μάθησης», όπου οι μαθητές/τριες, έχοντας κοινούς στόχους, θα αλληλεπιδράσουν και θα διαμοιραστούν τα έργα τους και αυτά που έμαθαν (εφαρμογή θεωρίας Κοινωνικού Κονεκτισμού).



Εικόνα 6. Wiki για υποβολή δραστηριοτήτων, διαμοιρασμό, συζήτηση κ.ά.

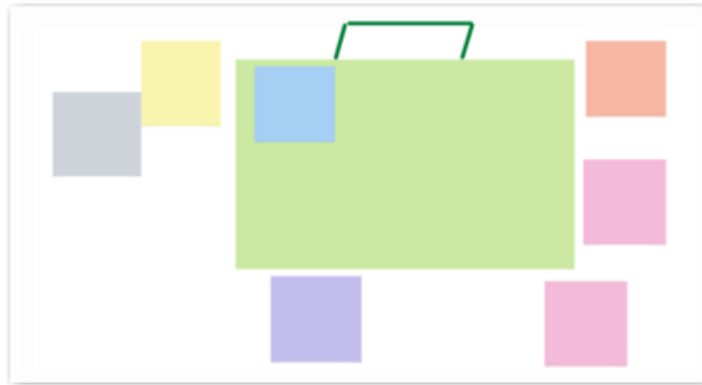
5.2. Φύλλο δραστηριοτήτων 2

5.2.1. Δραστηριότητα με Canva

Σκοπός της δραστηριότητας αυτής, για τη δημιουργία της οποίας αξιοποιήθηκε το εργαλείο canva

(www.canva.com/design/DAFXrI0YRig/OmtrAIFMCW1ITeKLxw0K6g/edit?utm_content=DAFXrI0YRig&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton) είναι οι μαθητές/τριες να μάθουν να δουλεύουν συνεργατικά και να μπουν στη διαδικασία να σκεφτούν όπως οι άνθρωποι που αναγκάζονται να εγκαταλείψουν τις πατρίδες τους, αποκτώντας ενσυναίσθηση για τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν (εφαρμογή θεωρίας Κοινωνικού Εποικοδομισμού). Ποια θα είναι αυτά τα πράγματα που θα πάρουν μαζί τους για να κάνουν μία καινούρια αρχή στον τόπο υποδοχής; Εδώ είναι απαραίτητη η τήρηση του ενός λεπτού (υπό την εποπτεία του διδάσκοντα). Εξάλλου, όλα συνέβησαν πολύ γρήγορα. Οι άνθρωποι δεν είχαν χρόνο να σκεφτούν. Οι απαντήσεις των μαθητών/τριών θα πρέπει να είναι αυθόρμητες!





Εικόνα 7. Δραστηριότητα «Τι θα πάρω μαζί μου φεύγοντας» (βλ. Φύλλο δραστηριοτήτων 2 στο παράρτημα)

5.2.2. Δημιουργία Συννεφόλεξου μέσω του WordArt

Στα πλαίσια αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές/τριες καλούνται οι ίδιοι/ες να δημιουργήσουν ένα συννεφόλεξο με μηνύματα ελπίδας για τον πρόσφυγα, μέσω του εργαλείου της WordArt (<https://wordart.com/dsoj2r7y40xl/tagul>). Έπειτα, θα το διαμοιραστούν στο <http://activities.pbworks.com/>, προκειμένου να ευαισθητοποιήσουν και άλλα άτομα ώστε να κινητοποιηθούν αρκετοί. Εδώ παρατηρείται η εφαρμογή της θεωρίας του κονεκτιβισμού μιας και οι μαθητές/τριες, έχοντας έναν κοινό στόχο, τους δίνεται η ευκαιρία να συναισθανθούν και να μην μείνουν αμέτοχοι/ες. Επιπλέον, κατανοούν πόσο σημαντικό είναι το δικαίωμα του καθενός για μία καλύτερη ζωή, ανεξάρτητα από τον τόπο καταγωγής η διαμονής και αντιλαμβάνονται τη σημασία της εθελοντικής προσφοράς και το αντίκτυπο αυτής στη βελτίωση της ζωής αυτών των ανθρώπων.



Εικόνα 8. Δραστηριότητα «Βοηθήστε με ένα μήνυμα» (Φύλλο δραστηριοτήτων 2)

6. Ενδεικτικό πλάνο διδασκαλίας

Στην ενότητα αυτή, θα πραγματοποιηθεί μία συνοπτική περιγραφή των διδακτικών ωρών του μαθησιακού σχεδιασμού:

- 1η ώρα: Δίνεται στους μαθητές/τριες το Φύλλο Δραστηριοτήτων 1 και εκπονούν τη δραστηριότητα με τη δημιουργία του Νοητικού Χάρτη με τις διαφορές ανάμεσα στον Πρόσφυγα και τον μετανάστη. Έπειτα, παρουσιάζεται η Ιστορική Χρονογραμμή.



- 2η ώρα: Ο/η εκπαιδευτικός πραγματοποιεί την παρουσίαση που δημιουργήθηκε μέσω του Canva.
- 3η ώρα: Οι Μαθητές/τριες, εκπονούν τις υπόλοιπες δραστηριότητες του Φύλλου Δραστηριοτήτων 1.
- 4η ώρα: Δίνεται στους/στις μαθητές/τριες το Φύλλο Δραστηριοτήτων 2 και δημιουργούν τη δική τους ιστορία μέσα από την αξιοποίηση εργαλείων Web 2.0. Στη συνέχεια, πραγματοποιείται η παρουσίαση ενός Animation που δημιουργήθηκε από τον γράφοντα μέσα από την αξιοποίηση του περιβάλλοντος Alice και τέλος, ακολουθεί συζήτηση.
- 5η και 6η ώρα: Ακολουθούν δραστηριότητες βιωματικού χαρακτήρα. Οι μαθητές/τριες καλούνται να εκπονήσουν και τις υπόλοιπες δραστηριότητες του Φύλλου Δραστηριοτήτων 2.

7. Συμπεράσματα

Στα πλαίσια αυτής της εργασίας, έγινε η παρουσίαση ενός Μαθησιακού Σχεδιασμού μέσα από την ενσωμάτωση Web 2.0 εργαλείων. Αναμφίβολα, η παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο σύγχρονο σχολείο αποτελεί σημαντική προτεραιότητα στη σημερινή εποχή όπου κυριαρχούν τα διαδικτυακά περιβάλλοντα μάθησης. Τέτοιου είδους εργαλεία, επιτρέπουν τόσο στους/στις μαθητές/τριες όσο και στους/στις εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν ψηφιακά κατασκευάσματα και να τα διαμοιράσουν, συνεισφέροντας με αυτόν τον τρόπο στην από κοινού παραγωγή της γνώσης και δημιουργώντας μία ενεργή κοινότητα μάθησης. Τα εργαλεία που αξιοποιήθηκαν για τον Μαθησιακό Σχεδιασμό επιτρέπουν στους/στις μαθητές/τριες την από κοινού κατασκευή Εννοιολογικών/ Νοητικών χαρτών, συννεφόμενων και γενικότερα αντικειμένων που επιτρέπουν την πολλαπλή αναπαράσταση της γνώσης με πολλαπλούς τρόπους (Μαζαράκη, Κυπαρισσία, & Μακρή, 2022).

Τα εργαλεία Web 2.0, λαμβάνουν χώρα ολοένα και περισσότερο στη μαθησιακή διαδικασία, επομένως ο ρόλος των εκπαιδευτικών είναι ιδιαίτερα καταλυτικός, καθώς καλούνται να προσαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους ανάλογα με τη σημερινή κοινωνία των πληροφοριών. Παράλληλα, οφείλουν να προάγουν τις διαδικασίες μάθησης με τέτοιον τρόπο, ώστε οι μαθητές/τριές τους να είναι αυτόνομοι και να διαθέτουν κριτική σκέψη (Anastasiades & Kotsidis, 2013).

Βιβλιογραφικές αναφορές

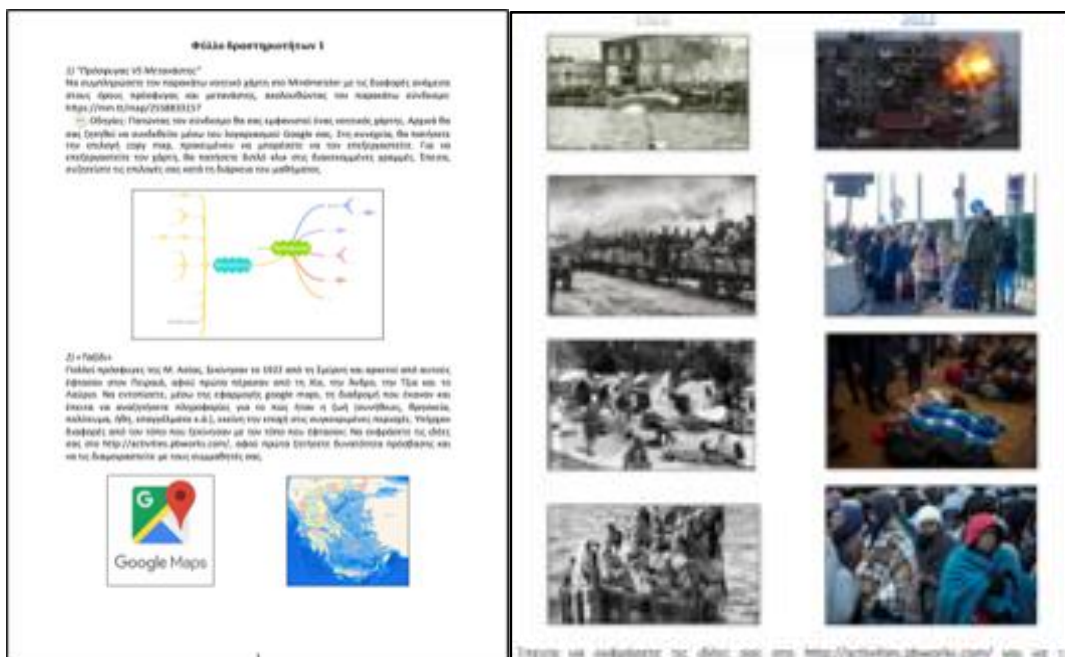
- Anastasiades, P. S. & Kotsidis, K. (2013). The Challenges of Web 2.0 for Education in Greece: A Review of the Literature. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies (IJWLTT)*, 8(4), 19-33.
- Project Zero (n.d.). Overview. In *Artful Thinking*. Retrieved from Artful Thinking (pzartfulthinking.org)
- Malliarakis, C., Satratzemi, M., & Xinogalos, S. (2014). Designing educational games for computer programming: A holistic framework. *The Electronic Journal of e-Learning*, 12(3), 281-181. Retrieved from ww.ejel.org
- Maloney, E. (2007). What Web 2.0 can teach us about learning? *Chronicle of Higher Education*, 25, 18-26.
- Ανδριώτης, Ν. (2012). Το προσφυγικό ζήτημα στην Ελλάδα (1821-1930). Στο Γ. Δάλκος & Α. Κυρκίνη (Επιμ.), *Θέματα Νεοελληνικής Ιστορίας*. Αθήνα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας



Υπολογιστών και Εκδόσεων Διόφαντος. Διαθέσιμο στο http://ebooks.edu.gr/ebooks/v/html/8547/2758/Themata-Neoellinikis-Istorias_GLykeiou_html-apli/index3_0.html

- Ζιγουρίτσας, Ν., & Τσακαρισιάνος, Γ. (χ.χ.). Εκπαιδευτική χρήση ψηφιακού υλικού. Στο *Επιχειρησιακό πρόγραμμα κοινωνία της Πληροφορίας*. Αθήνα: Κέντρο Πολιτισμικής Πληροφορικής, Ινστιτούτο Πληροφορικής ΙΤΕ.
- Θανασάρα, Α. (2018). *Η χρήση του Web 2.0 στα ελληνικά σχολεία* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, ΠΜΣ Οργάνωση και Διοίκηση της Εκπαίδευσης, Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος.
- Κάντζου, Ν., & Νικολούδη, Φ. (2016). *Τι θα πάρω μαζί μου φεύγοντας*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης.
- Μαζαράκη, Δ., Παπανικολάου, Κ., & Μακρή, Κ. (2022). Παιδαγωγική Αξιοποίηση εργαλείων Web 2.0 σε εκπαιδευτικά σενάρια από υποψήφιους εκπαιδευτικούς. Στο *Ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Πρακτικά του 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Παιδαγωγικού Τμήματος Α.Σ.ΠΑΙ.Τ.Ε., Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων*. Αθήνα: Ελληνική Επιστημονική Ένωση Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση. 320-333.
- Οικονόμου, Α. (2012). Μαθησιακός σχεδιασμός με την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών. Στην *Ημερίδα για την ενσωμάτωση των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας στη Μαθησιακή Διαδικασία*.
- Τζιμογιάννης, Α., Τσιωτάκης, Π., & Ρούσσιος, Δ. (2011). Παρακινώντας τους μαθητές με εργαλεία web2.0: Μια εφαρμογή στην Α΄ θμια εκπαίδευση. Ανακτήθηκε από <http://hcicte2012.uth.gr/main/sites/default/files/proc/Proceedings/JimoyannisEtAl.pdf>

Παράρτημα




Εικόνα 1. Φύλλο Δραστηριοτήτων 1 (Ανακτήθηκε από *Φύλλο δραστηριοτήτων 1.docx*)




Φύλλο δραστηριοτήτων 2

Σ) «Η ιστορία του πρόφυγα»
1) Στα πλαίσια του Μαθήματος, θα παρακολουθήσουμε την φερόση ιστορία που δημοσιεύθηκε μέσω του παθόλλαντος Alice 3.7
(<https://drive.google.com/drive/folders/1FkwQWQbYhZkaQzMSAAkxkx0u5T4ur-ohat7g>).



1) "Τα παπούτσια του πρόφυγα"
απόβλεψτε δύο φορές με προσοχή και παρατηρήστε σύμφωνα με τις οδηγίες (Harvard Project Zero Artful Thinking):
· Κοιτάξτε την εικόνα με τα παπούτσια του πρόφυγα ήρεμα και με προσοχή.
1) βρείτε 5 λέξεις ή φράσεις που έχουν σχέση με τα παπούτσια του πρόφυγα και καταγράψτε τις μέσα στο κόκκινο πλαίσιο.
1) Συναρμολογήστε την εικόνα και βρείτε 5 ακόμη λέξεις ή φράσεις που έχουν σχέση με τα παπούτσια και καταγράψτε τις μέσα στο μπλε πλαίσιο.



1) Τέλος, να μεταβείτε στο σύνδεσμο <http://activities.pew.org/>, και να καταγράψετε τα σχόλια την ιστορία του πρόφυγα, χρησιμοποιώντας τις λέξεις και τις φράσεις που καταγράψατε εντός των παραπάνω πλαισίων.

Εικόνα 2. Φύλλο Δραστηριοτήτων 2 (Ανακτήθηκε από Φύλλο δραστηριοτήτων 2.docx)

