

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ

## «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη»

*Σύρος 4, 5, 6 Μαΐου 2007*

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΕΙΣΗΓΗΣΕΩΝ  
ΤΟΜΟΣ Α΄



Υπό την αιγίδα του ΥΠΕΠΘ

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

### Α' ΤΟΜΟΣ

#### Εισηγήσεις για Δασκάλους και Νηπιαγωγούς

Σαμαρά Β.

*Το Σύγχρονο Νηπιαγωγείο: Το Παράδειγμα ενός Ισότοπου που Στοχεύει στη Χρήση των Νέων Τεχνολογιών στο ως Μέσου για την Επεξεργασία των Υπολοίπων Γνωστικών Αντικειμένων....* 21-30

Μακαρατζής Γ., Ντίνας Κ.

*Ε.Π.Ε.Κ.: Ένα Εκπαιδευτικό Λογισμικό για την Επεξεργασία Πρωτότυπων Επικοινωνιακών Κειμένων* ..... 31-40

Φορτούνη Τ., Ρεπούση Μ., Ράπτης Α

*«Τι Είναι Αυτό που το Λέμε Ιστορία; Η Διερεύνηση των Αρχικών Αντιλήψεων Παιδιών του Δημοτικού Σχολείου για την Έννοια της Ιστορίας, ως Διαμορφωτικό Πλαίσιο Ανάπτυξης Ψηφιακού Διδακτικού Υλικό.»* ..... 41-50

Κουφού Α., Τσώλης Δ., Εργαζάκη Μ., Κόμης Β., Ζόγκζα Β

*Η χρήση εννοιολογικών χαρτών κατασκευασμένων σε υπολογιστικό περιβάλλον ως εργαλείο διδασκαλίας* ..... 51-61

Ράπτη Α., Μπόλωση Χ., Σκανδάλη Ε., Τσακίρη Α

*ΚΥΠΡΟΣ: Μια Διαθεματική Διδακτική Πρόταση που Επιχειρεί να Επανασχεδιάσει τους «Μαθησιακούς Χάρτες» των Μαθητών*..... 62-71

Σμυρναίου Ζ.

*Μελέτη των Διαλογικών Αλληλεπιδράσεων Μεταξύ των Μαθητών Δημοτικού στις Φυσικές Επιστήμες*..... 72-80

Τσαπρούνης Α.

*«Η διαχείριση των Ν/Τ και ο Ρόλος τους στη Σχολική Αποτελεσματικότητα»*..... 81-89

Μαντζαρίδου Α., Ράπτη Α

*Διαπολιτισμική Συνειδητότητα μέσω του Εκπαιδευτικού Λογισμικού «ΟΛΟΣ Ο ΚΟΣΜΟΣ ΕΝΑΣ ΚΟΣΜΟΣ»* ..... 90-99

Μωραϊτίδου Φ., Ζάφειρας Π.

*«Πετώντας» Πάνω Από την Αθήνα*..... 100-106

Φιλιππιάδης Γ., Τσακαλούδη Α.

*Αξιοποιώντας τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στο Δημοτικό Σχολείο. «Ο Ελληνισμός της Διασποράς», μια Διαδίκτυακή Εφαρμογή στο Μάθημα της Γεωγραφίας*..... 107-115

Ευθυμίουπουλος Α., Μασούρου Β., Παναγιωτάκη Π.

*Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφόρησης*..... 116-120

Ράλλη Μ., Αλιμήσης Δ.

*Εισαγωγή του Προγραμματισμού με το MicroWorlds στο Δημοτικό σχολείο* ..... 121-128

Μαστρογιάννης Α., Κοτινάς Θ.

*«Περιβάλλον και Υγεία». Μια Οικο...λογι(σμι)κή e-Διαθεματική Προσέγγιση*..... 129-138

## Ε.Π.Ε.Κ.: Ένα Εκπαιδευτικό Λογισμικό για την Επεξεργασία Πρωτότυπων Επικοινωνιακών Κειμένων

**Γεώργιος Μακαράτζης**  
Δάσκαλος, κάτοχος μεταπτυχιακού  
διπλώματος στην παιδαγωγική  
makaratzis@sch.gr

**Κωνσταντίνος Ντίνας**  
Αν. Καθηγητής, Πανεπιστήμιο Δ.  
Μακεδονίας  
kdinas@uowm.gr

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Την τελευταία δεκαετία έχει αναπτυχθεί ένας γόνιμος προβληματισμός για την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες στη σχεδίαση και υλοποίηση ψηφιακών περιβαλλόντων μάθησης από τους ίδιους τους δασκάλους για την υποστήριξη της διδασκαλίας του γλωσσικού μαθήματος. Η παρούσα εργασία επιχειρεί να συνεισφέρει σε αυτό τον προβληματισμό με την παρουσίαση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, του Ε.Π.Ε.Κ. (Επεξεργασία Πρωτότυπων Επικοινωνιακών Κειμένων).

Κύριος στόχος του λογισμικού αυτού είναι η δυναμική διαχείριση των πρωτότυπων κειμένων που έχουν γράψει οι μαθητές, προκειμένου να ανταποκριθούν σε μια πραγματική επικοινωνιακή περίπτωση. Η σχεδίαση του Ε.Π.Ε.Κ. βασίζεται σε θεωρίες μάθησης και διδακτικά μοντέλα που υποστηρίζουν τη σύμπραξη μαθητών και την ενεργό συμμετοχή τους στη διδακτική διαδικασία. Το διδακτικό σενάριο που προτείνεται και οι δραστηριότητες που το υποστηρίζουν αναμένεται να συμβάλουν αποτελεσματικά στην επίτευξη του παραπάνω στόχου.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** Εκπαιδευτικό λογισμικό, βάση δεδομένων, γλωσσική διδασκαλία, γραπτός λόγος

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η χρήση ενός εκπαιδευτικού λογισμικού αποσκοπεί στο να υποστηρίξει την υλοποίηση των στόχων του γλωσσικού μαθήματος, όπως αυτοί περιγράφονται στο νέο Δ.Ε.Π.Π.Σ. Ένας από αυτούς είναι η ενεργός εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες, για να βελτιώσουν ένα πρωτότυπο κείμενο, ώστε αυτό να καταστεί περισσότερο αποτελεσματικό ως προς το σκοπό για τον οποίο γράφτηκε.

Ένα τέτοιο λογισμικό είναι και το Ε.Π.Ε.Κ. (Επεξεργασία Πρωτότυπων Επικοινωνιακών Κειμένων), το οποίο απευθύνεται σε μαθητές δημοτικού σχολείου (Ε & ΣΤ' τάξης). Αποτελεί μια εναλλακτική πρόταση για την αποτελεσματική βελτίωση των κειμένων που γράφουν οι μαθητές, προκειμένου ν' ανταποκριθούν με περισσότερη επιτυχία σε μια επικοινωνιακή περίπτωση. Το Ε.Π.Ε.Κ. ενσωματώνει παιδαγωγικά εργαλεία που το καθιστούν περισσότερο αποτελεσματικό από άλλα παραδοσιακά μέσα διδασκαλίας. Τέτοια εργαλεία είναι: α) οι πολλαπλές αναπαραστάσεις της γνώσης (κείμενο, γραφικά), β) η καλύτερη αξιοποίηση του διδακτικού χρόνου σε συνάρτηση με το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα, γ) οι πολλαπλοί τρόποι επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης των μαθητών για την επίλυση πραγματικών προβλημάτων, δ) η ενεργός συμμετοχή των μαθητών στην οικοδόμηση της γνώσης (Μακράκης, 2000:247), ε) η παιδαγωγική αξιοποίηση των λαθών των μαθητών, και στ) η διεύρυνση του αναγνωστικού κοινού με ποικίλους επικοινωνιακούς τρόπους (e-mail) (Κυρίδης, Δρόσος, Ντίνας, 2003:207).

Η σχεδίαση και η υλοποίηση του Ε.Π.Ε.Κ. βασίζεται στις απόψεις της κοινωνικο-επικοινωνιακής θεωρίας μάθησης (social constructivism theory), σύμφωνα με την οποία η

οικοδόμηση της γνώσης είναι μια κοινωνική πράξη, στην οποία οι μαθητές ενθαρρύνονται να συμμετέχουν ενεργά σε πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας, ν' αξιοποιούν τις δικές τους εμπειρίες, να συμμετέχουν στη διαδικασία της μάθησης και ν' αναπτύσσουν διαπροσωπικές σχέσεις τόσο μεταξύ τους όσο και με το δάσκαλο (Μακράκης, 2000:249). Οι δραστηριότητες που προτείνονται με τη χρήση του Ε.Π.Ε.Κ. δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές ν' αναπτύξουν γνωστικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, ν' αξιοποιούν πληροφορίες που παρέχουν άλλοι φορείς γλωσσικής επικοινωνίας, εκτός του σχολείου (Διαδίκτυο, Ιδρύματα, Μ.Μ.Ε.), ώστε να παράγουν κείμενα πιο αποτελεσματικά σε μια συγκεκριμένη επικοινωνιακή περίπτωση.

Το λογισμικό Ε.Π.Ε.Κ. διαθέτει τα παρακάτω παιδαγωγικά χαρακτηριστικά:

- Είναι **διαφανές**, δηλαδή έχει αναμενόμενη συμπεριφορά και συνέπεια.
- Είναι **ευέλικτο**, δηλαδή προσαρμόζεται στις εντολές του χρήστη και προβλέπει κατά το δυνατόν τις ενέργειές του.
- **Διευκολύνει τον προσανατολισμό του χρήστη**, δηλαδή υποστηρίζει την πλοήγηση και παρέχει ευκαιρίες εξόδου.
- Είναι **αποδοτικό**, δηλαδή το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα επιτυγχάνεται με λιγότερη προσπάθεια από το χρήστη.
- **Μεταβιβάζει προοδευτικά τον έλεγχο** του προγράμματος προς όφελος του χρήστη.
- **Παρέχει μηχανισμούς θετικής ενίσχυσης** στην εργασία των μαθητών. Αυτή εκφράζεται με την παροχή κινήτρων, όπως η δημοσίευση των εργασιών στη σχολική εφημερίδα ή στον ιστοχώρο του σχολείου.
- **Προσαρμόζεται στις ανάγκες και το επίπεδο ικανότητας των μαθητών** με σκοπό να διατηρήσει το ενδιαφέρον τους και να παρέχει σε αυτούς κίνητρα να εργαστούν.
- **Υποστηρίζει την ενεργό μάθηση** με δραστηριότητες που ενισχύουν τη διαδραστικότητα (interaction) μεταξύ χρήστη και ηλεκτρονικού υπολογιστή (μαθητές και οθόνες διεπαφής), μεταξύ ανθρώπων (μαθητών και δασκάλου), μεταξύ ανθρώπου και έντυπου υλικού (μαθητών με χαρτί και μολύβι) και μεταξύ ανθρώπου και εξοπλισμού (χειρισμός συσκευών από τους μαθητές και το δάσκαλο).
- **Συνδυάζει οπτικό και ακουστικό υλικό**

Σύμφωνα με τη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης (Dual Code Theory) οι πληροφορίες προσλαμβάνονται ευκολότερα από τους μαθητές, όταν οι κώδικες που χρησιμοποιούνται για τη μετάδοσή τους μεταδίδονται ταυτόχρονα και αλληλοσυμπληρώνονται μεταξύ τους. Για το λόγο αυτό δημιουργήσαμε μια σειρά βίντεο επίδειξης της εργασίας που πρόκειται να κάνουν οι μαθητές.

- **Παρέχει μηχανισμούς για την οργάνωση της πληροφορίας**

Οι πληροφορίες διατηρούνται στη μνήμη των μαθητών καλύτερα όταν προσφέρουμε μηχανισμούς οργάνωσης και επανάληψης (Alessi & Trollip, 2005:22). Έτσι, σχεδιάσαμε για κάθε περιβάλλον μάθησης έναν προ-οργανωτή (organizer in advanced), ο οποίος

παρουσιάζει στους μαθητές τις νέες πληροφορίες, τις συνδέει με τις προηγούμενες και τους ενημερώνει για το σκοπό της εργασίας τους καθώς και για τα οφέλη που θα αποκομίσουν από αυτήν.

- **Διατηρεί την προσήλωση των μαθητών στη μάθηση**

Η προσοχή των μαθητών κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής τους με το λογισμικό πρέπει να διατηρείται αμείωτη (Allessi & Trollip, 2005: 21). Έτσι, σχεδιάσαμε δραστηριότητες, οι οποίες εμπλέκουν ενεργά δάσκαλο και μαθητές σε **διδασκτικά σενάρια** που περιλαμβάνουν:

- **Προετοιμασία του δασκάλου.** Ο δάσκαλος συγκεντρώνει τα κείμενα των μαθητών, τα ψηφιοποιεί και τα αποθηκεύει στην ηλεκτρονική βάση δεδομένων.

- **Εκκίνηση της βελτίωσης του κειμένου από τους μαθητές**

Τα μέλη της ομάδας συζητούν για τη βελτίωση ενός πρωτότυπου κειμένου, καταθέτουν προτάσεις, τις επανεξετάζουν λόγω εμφάνισης νέων δεδομένων, χρησιμοποιούν λεξικά (έντυπα και ηλεκτρονικά) και αξιοποιούν όλες τις πληροφορίες που συγκέντρωσαν για τη δημιουργία ενός νέου κειμένου.

- **Παρουσίαση-αποθήκευση των εργασιών των μαθητών σε ειδικούς φακέλους (portfolio)**

Οι μαθητές παρουσιάζουν την εργασία τους, η οποία μπορεί να αποτελέσει τεκμήριο αξιολόγησης από το δάσκαλο αλλά και από τους ίδιους για την πρόοδο της ικανότητάς τους να ανταποκρίνονται αποτελεσματικά σε μια συγκεκριμένη επικοινωνιακή περίπτωση (Φωτιάδου, 2001).

- **Εκτύπωση-δημοσίευση των εργασιών των μαθητών**

Οι μαθητές εκτυπώνουν την εργασία τους και την αποθηκεύουν στη βάση δεδομένων για μελλοντική χρήση.

- **Σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία των μαθητών**

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail) και ανταλλάσσουν εργασίες με μαθητές άλλων σχολείων με σκοπό τη βελτίωσή τους.

## ΤΑ ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΜΑΘΗΣΗΣ

Το Ε.Π.Ε.Κ. διαθέτει τρία συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης: α) **Βοήθεια και Υποστήριξη**, β) **Διαχείριση Πρωτότυπων Κειμένων**, και γ) **Επίσκεψη στη Βιβλιοθήκη Εργασιών**. Η σχεδίασή τους βασίστηκε στο μοντέλο που είναι προσανατολισμένο στο χρήστη (User-Directed Branching), επειδή διαθέτει αξιολογικά χαρακτηριστικά, όπως: α) επιλογή της επιθυμητής πλοήγησης από τους χρήστες ανάλογα τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους, β) ενίσχυση της αλληλεπίδρασης των χρηστών με το λογισμικό, και γ) προοδευτική μεταβίβαση του ελέγχου του συστήματος στους χρήστες (Schwier & Misanchuk, 1995:201-202; Torres, 2002:275; Αβούρης, 2000:138; Γεωργίου, 1999:5-32; Δημητριάδης, Πομπόρτης, Τριανταφύλλου, 2004:418).

## ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΒΟΗΘΕΙΑΣ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

Οι μαθητές επιλέγουν τον Οδηγό Βελτίωσης Κειμένων σύμφωνα με τις εκάστοτε ανάγκες τους (εικόνα 1). Οι οδηγοί αυτοί περιλαμβάνονται στο νέο εγχειρίδιο της γλώσσας για την ΣΤ' Δημοτικού και εμφανίζονται στο περιβάλλον ταξινομημένοι κατά το είδος του λόγου που ανήκουν (Ιορδανίδου κ.ά, 2006). Η οθόνη είναι χωρισμένη σε τρεις λειτουργικές περιοχές: α) στον τίτλο του μαθήματος, β) στο μενού επιλογών, και γ) στο περιεχόμενο του μαθήματος. Ο εκπαιδευτικός της τάξης μπορεί να προσθέσει και άλλους οδηγούς ή

πληροφοριακό υλικό για την επεξεργασία των κειμένων, ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών. Το περιβάλλον αυτό μπορεί να λειτουργήσει και ως αυτόνομη εφαρμογή.

**Οδηγίες για τη Διάρθρωση των Κειμένων**

<p><b>1. Διαλέγω έναν Πρωτότυπο Οδηγών</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Γιας αναζητήσω ένα κείμενο</li> <li>2. Γιας διαβάσω το κείμενο μου</li> <li>3. Γιας παραγράψω με ακρίβεια</li> <li>4. Γιας αναζητήσω ένα κείμενο</li> <li>5. Γιας αναζητήσω το είδος της πηγής</li> <li>6. Γιας γράψω με ακρίβεια</li> <li>7. Γιας διαγράψω</li> <li>8. Γιας διαγράψω</li> <li>9. Γιας διαγράψω</li> <li>10. Γιας διαγράψω</li> <li>11. Γιας διαγράψω</li> <li>12. Γιας διαγράψω</li> <li>13. Γιας διαγράψω</li> <li>14. Γιας διαγράψω</li> <li>15. Γιας διαγράψω</li> <li>16. Γιας διαγράψω</li> <li>17. Γιας διαγράψω</li> <li>18. Γιας διαγράψω</li> <li>19. Γιας διαγράψω</li> </ol>	<p><b>2. Γιας χρησιμοποιώ τις οδηγίες</b></p> <p><b>Ε. Γιας επεξεργαστώ μια ιστορία</b></p> <p><b>Γράφω:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Στο κείμενο παραθέτω τα γεγονότα της ιστορίας.</li> <li>• Είναι είναι το κεντρικό πρόσωπο της ιστορίας.</li> <li>• Πως είναι η κατάσταση του κεντρικού.</li> <li>• Με ποιο γεγονός ή πρόβλημα διακρίνεται.</li> <li>• Πως το κείμενο πηγάζει.</li> <li>• Τι ανέβρανε και τι ανέβρανε τα πρόσωπα της ιστορίας το κεντρικό πρόσωπο για ό,τι συνέβη.</li> </ul> <p><b>Κριση:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Κρίνω τον κεντρικό χαρακτήρα, γράφω αλλά και ιστορία.</li> <li>• Κρίνω τον κεντρικό χαρακτήρα.</li> <li>• Κρίνω τον κεντρικό χαρακτήρα, γράφω τον κεντρικό χαρακτήρα.</li> <li>• Κρίνω τον κεντρικό χαρακτήρα, γράφω τον κεντρικό χαρακτήρα.</li> </ul>
<p><b>3. Γιας κρατώ σημειώσεις</b></p>	

Εικόνα 1

### ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ

Στο περιβάλλον αυτό οι μαθητές προσπαθούν να βελτιώσουν ένα πρωτότυπο κείμενο. Η διαδικασία της βελτίωσης ολοκληρώνεται σε έξι στάδια: α) Επιλογή - Εισαγωγή του πρωτότυπου κειμένου, β) Καταγραφή πληροφοριών του κειμένου, γ) Κατάστρωση σχεδίου εργασίας, δ) Εντοπισμός και βελτίωση των γλωσσικών στοιχείων του κειμένου, ε) Γραφή του βελτιωμένου κειμένου, και στ) Παρουσίαση της νέας μορφής του κειμένου.

#### Επιλογή - Εισαγωγή του Πρωτότυπου Κειμένου

Εικόνα 2

Η εργασία που πρόκειται να αναλάβουν οι μαθητές πρέπει να ανταποκρίνεται στις δυνατότητές τους, να την έχουν επιλέξει οι ίδιοι και να προκαλεί το ενδιαφέρον τους. Έτσι, το λογισμικό Ε.Π.Ε.Κ. δίνει τη δυνατότητα σε κάθε ομάδα να επιλέξει η ίδια το πρωτότυπο κείμενο ενός μαθητή για να το βελτιώσει. Έτσι, οι μαθητές βλέπουν μπροστά τους ένα ανοιχτό «τετράδιο», στο οποίο περιέχονται οι πρωτότυπες εργασίες μαθητών (εικόνα 2). Το κάθε κείμενο εμφανίζεται με τη μορφή εικόνας, που σημαίνει πως είναι αδύνατη η

αλλοίωση του περιεχομένου του για να διατηρηθεί η αρχική του μορφή (Κυρίδης Α., Δρόσος Β., Ντίνιας Κ., 2003:212). Οι μαθητές «ξεφυλλίζουν» το τετράδιο, μπρος – πίσω, διαβάζουν τα κείμενα, συζητούν μεταξύ τους και επιλέγουν το κείμενο που επιθυμούν να βελτιώσουν. Για να το εισαγάγουν στην επόμενη οθόνη, ενεργοποιούν το πλήκτρο **Επιλέγω το κείμενο**.

### Καταγραφή Πληροφοριών του Κειμένου

Καταγράφουμε τις πληροφορίες του κειμένου - Γράφουμε τις παρατηρήσεις μας για το κείμενο

Εικόνα 3

Στο περιβάλλον αυτό (εικόνα 3) προβλέπονται δραστηριότητες που αποσκοπούν α) στην πρώτη γνωριμία των μαθητών με το πρωτότυπο κείμενο, β) στην ανάλυση των γλωσσικών στοιχείων του κειμένου, και γ) στην ενεργοποίηση του ενδιαφέροντός τους για τη βελτίωσή του. Οι παραπάνω στόχοι αναμένεται να πραγματοποιηθούν με το παρακάτω διδακτικό σενάριο.

Τα μέλη της ομάδας διαβάζουν το κείμενο, συζητούν μεταξύ τους και καταγράφουν τα θετικά και αρνητικά στοιχεία του κειμένου. Η καταγραφή των απόψεων γίνεται εύκολα και γρήγορα από την ομάδα με τη χρήση δυναμικών πεδίων, όπως οι λίστες πολλαπλής επιλογής (multiple check box). Κάθε λίστα περιλαμβάνει προκαθορισμένες επιλογές, που περιέχουν τα θετικά και αρνητικά σημεία που μπορεί να παρουσιάζει ένα κείμενο σχετικά με την εμφάνιση, τη δομή του σε παραγράφους, τη διατύπωση των προτάσεων, τη συνοχή του περιεχομένου, την επικοινωνιακή του αποτελεσματικότητα, το βαθμό ανταπόκρισής του ως προς το σκοπό που γράφτηκε, την ορθογραφία των λέξεων, τη γραμματική και τη σύνταξη κ.ά. Οι μαθητές μπορούν να προσθέσουν και άλλα στοιχεία, τα οποία δεν περιλαμβάνονται. Τα στοιχεία αυτά αξιοποιούνται από την ομάδα, για να ετοιμάσει την **Αναφορά Κατάστασης του Κειμένου**. Σε αυτήν παρουσιάζονται τα θετικά και τα αρνητικά στοιχεία του κειμένου.

## Κατάσχεση του Σχεδίου Εργασίας (εικόνα)

Το τελικό μας συμπέρασμα για το κείμενο -Κατάσχεση σχεδίου εργασίας για τη βελτίωσή του

1 Εισαγωγή προετοιμασία κειμένου 2 Καταγραφή ερωτημάτων κειμένου 3 Καταγραφή σχεδίου δράσης 4 Κατάσχεση δράσεων για τη βελτίωσή του 5 Έλεγχος και βελτιστοποίηση κειμένου 6 Παρακολούθηση έργου

Εικόνα 4

Το Ε.Π.Ε.Κ. ενσωματώνει αρκετά χαρακτηριστικά των ανοιχτών περιβαλλόντων μάθησης (open-ended learning environment, OLEs) όπως:

- ενθαρρύνει τους μαθητές να θέτουν δικούς τους στόχους και να επιδιώκουν την πραγμάτωσή τους χρησιμοποιώντας μεθόδους που έχουν ήδη χρησιμοποιήσει σε προηγούμενες εργασίες
- ενεργοποιεί την προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών
- παρακινεί τους μαθητές ν' αναζητήσουν κατάλληλες δραστηριότητες για να διαχειριστούν ένα πρόβλημα
- ενθαρρύνει τον πειραματισμό
- αξιοποιεί τα «λάθη» προς όφελος των μαθητών, και
- μεταβιβάζει σε μεγάλο βαθμό τον έλεγχο του προγράμματος στους μαθητές (Hannafin, M., Land, S., & Oliver, K., 1999:115-140).

Οι μαθητές αξιοποιούν τα εργαλεία και καταstrώνουν το δικό τους σχέδιο δράσης με σκοπό τη βελτίωση του κειμένου (εικόνα 4). Το σχέδιο δράσης περιλαμβάνει δραστηριότητες όπως: η διατύπωση πρόθεσης για δράση, ο καθορισμός στόχων, η επιλογή των κατάλληλων ενεργειών για τη βελτίωση του κειμένου και η εφαρμογή των επιλεγμένων ενεργειών.

## Εντοπισμός και Βελτίωση των Γλωσσικών Στοιχείων του Κειμένου

Η διαδικασία εντοπισμού και καταγραφής των γλωσσικών στοιχείων προβλέπεται να ολοκληρωθεί σε δυο στάδια: α) το στάδιο συνομιλίας για δράση, και 2) το στάδιο προετοιμασίας για το γράψιμο του κειμένου (εικόνα 5).

## • Στάδιο συνομιλίας για δράση (Conversation for Action, Vinograd, 1986)

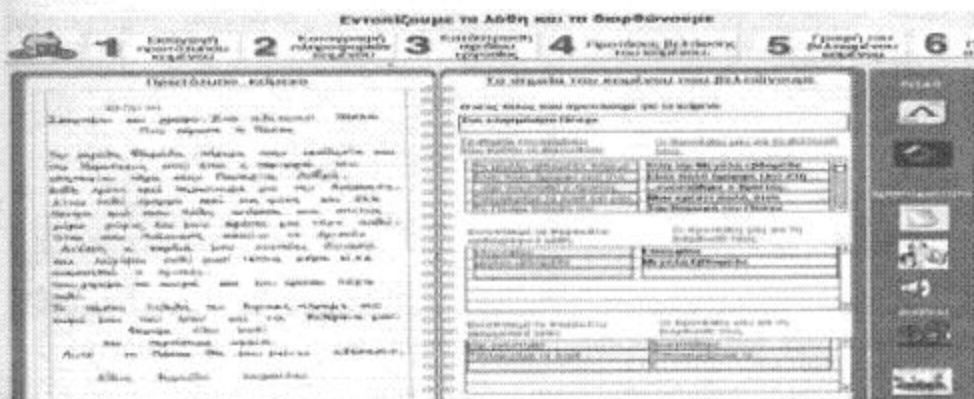
Τα μέλη της ομάδας διαβάζουν το κείμενο στην οθόνη, συζητούν μεταξύ τους και υπογραμμίζουν στο έντυπο κείμενο με έντονο χρώμα τα γλωσσικά στοιχεία (μια λέξη, φράση, πρόταση και παράγραφο), τα οποία κατά τη γνώμη τους χρειάζονται βελτίωση (συνομιλία για αποσαφήνιση και κατανόηση).

## • Στάδιο προετοιμασίας για το γράψιμο του κειμένου

Στη συνέχεια, οι μαθητές συζητούν και διατυπώνουν ερωτήματα για κάθε σημείο που εντόπισαν σχετικά με τη σαφήνεια και την ορθότητά του, όπως «είναι η πιο κατάλληλη



επιλογή των λέξεων;», «αποδίδεται με σαφήνεια αυτό που θέλει να πει ο συγγραφέας;», «είναι σωστά ορθογραφημένες οι λέξεις;», «είναι σωστή η σύνταξη των προτάσεων;» κ.ά.



Εικόνα 5

Με βάση τα ερωτήματα που έθεσαν, προχωρούν στη διατύπωση προτάσεων για τη βελτίωση του υπογραμμισμένου μέρους του κειμένου που εντοπίστηκε στο προηγούμενο στάδιο (συνομιλία για βελτίωση). Στη συνέχεια διατυπώνουν μια ή περισσότερες προτάσεις, από τις οποίες θα επιλέξουν αυτή που είναι περισσότερο αποτελεσματική για την προκειμένη περίπτωση (συνομιλία για μελλοντικές επιλογές). Σε περίπτωση που υπάρχει διαφωνία ανάμεσα στα μέλη της ομάδας για την ορθογραφία ή τη νοηματική απόδοση μιας λέξης, υπάρχει η δυνατότητα αξιοποίησης ηλεκτρονικών λεξικών, όπως του *Ηλεκτρονικού Λεξικού του Φυτράκη*, του *Λεξικού της Ελληνικής Γλώσσας* που βρίσκεται στον ηλεκτρονικό κόμβο του Κέντρου της Ελληνικής Γλώσσας (<http://kastor.komvos.edu.gr/dictionaries/dictonline/DictOnLineTri.htm>). Οι μαθητές μπορούν να ηχογραφήσουν τη συνομιλία τους, να την ακούσουν ή να την αποθηκεύσουν για μελλοντική χρήση. Έτσι, μετατρέπεται η ασυνείδητη γνώση τους για τη γλώσσα σε συνειδητή γνώση, τόσο σε επίπεδο προτάσεων όσο και σε επίπεδο κειμένου (Wicks, 2001: 2003).

#### Γραφή του βελτιωμένου κειμένου

Οι μαθητές χρησιμοποιούν εργαλεία για: α) την επεξεργασία και τη διαχείριση πληροφοριών, β) την επικοινωνία με άλλους, και γ) την υποστήριξη δραστηριοτήτων (εικόνα 6).



Εικόνα 6

Τα εργαλεία επεξεργασίας και διαχείρισης πληροφοριών υποστηρίζουν δραστηριότητες, όπως: η **αναζήτηση** και **συγκέντρωση** πληροφοριών (αρχειοθέτηση, αντιγραφή-επικόλληση), η **οργάνωση** των πληροφοριών (κατασκευή των πινάκων από τις υπάρχουσες πληροφορίες), η **ενσωμάτωση** των πληροφοριών στο κείμενο (καταγραφή σχολιασμών ή σημειώσεων) και η **παραγωγή γραπτού λόγου** (δημιουργία νέων κειμένων ποικίλης μορφής, όπως ιστοσελίδες, παρουσιάσεις, εκθέσεις, έγγραφα).

Τα εργαλεία επικοινωνίας επιτρέπουν στους μαθητές να συζητήσουν, να αντιπαραθέσουν απόψεις, να επικοινωνήσουν ηλεκτρονικά και να πάρουν μέρος σε τηλεδιασκέψεις.

Τα εργαλεία υποστήριξης παρέχουν οδηγίες και πληροφορίες στους μαθητές, για να αντιμετωπίσουν ένα συγκεκριμένο πρόβλημα και να επιλέξουν συγκεκριμένες στρατηγικές ή διαδικασίες. Τέτοια εργαλεία είναι οι οθόνες Βοήθειας και Υποστήριξης, οι οδηγίες σε έντυπη μορφή και οι Οδηγοί Βελτίωσης Κειμένων καθώς και **πληροφορίες σε ηλεκτρονική μορφή**, όπως το Ηλεκτρονικό Λεξικό του Κόμβου Ελληνικής Γλώσσας <http://kastor.komvos.edu.gr/dictionaries/dictonline/DictOnLineTri.htm>.

Έτσι, οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά σε μια «στοχαστική συζήτηση» με σκοπό τη βελτίωση του κειμένου (Καλαϊτζίδου Μ., 2001:34-35). Η διαδικασία αυτή ακολουθεί μια κυκλική πορεία και περιλαμβάνει τρία στάδια: εκτίμηση της κατάστασης, ανάληψη δράσης και επανεκτίμηση της κατάστασης.

Στο πρώτο στάδιο οι μαθητές οριοθετούν το πρόβλημα και αποφασίζουν να αναλάβουν δράση. Στο δεύτερο στάδιο προχωρούν σε διορθωτικές παρεμβάσεις, γράφουν το νέο κείμενο και το μεταφέρουν στο εικονικό τους τετράδιο. Στο τρίτο στάδιο συγκρίνουν συνεχώς το πρωτότυπο και το νέο κείμενο, έως ότου διαπιστώσουν πως το τελικό κείμενο ανταποκρίνεται με περισσότερη επιτυχία στην προκείμενη επικοινωνιακή περίπτωση. Όταν είναι ικανοποιημένοι με το βελτιωμένο κείμενο, το μεταφέρουν στο εικονικό τετράδιο που καταλαμβάνει το δεξί μέρος της οθόνης και το αποθηκεύουν στο δικό τους φάκελο εργασίας, που υπάρχει στο σκληρό δίσκο.

Στη συνέχεια κάθε ομάδα παρουσιάζει την εργασία της στους άλλους. Ο δάσκαλος μπορεί να αξιοποιήσει αυτή τη διαδικασία για την υποστήριξη της δημόσιας αντιπαράθεσης (debate) μεταξύ των ομάδων, αναλαμβάνοντας ρόλο συντονιστή της συζήτησης.

## ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ ΤΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Όνομα πηγαίου	Τίτλος κειμένου	Προσβασιμότητα	Έτος ή ημερομηνία	Εμφάνιση όλων
Βιβλίο-εργαίο	Πώς παίζω τον κώδικα Πινγκ	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Βιβλίο-εργαίο: Γάμος, Τέχνη	Διαίτησις κωμική	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Αυτίλος Βασαντόπουλος, Γάιος Ραφαήλ	Πώς παίζω το Γίγας του 2004	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Καταρίνα Γκάι, Γάιος Ουρανός	Γλυκασίνα της κωμικής Γέφυρας	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Βιβλίο-εργαίο: Κρήνη, Γεωργία	Πώς παίζω το Γίγας	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Καταρίνα Γκάι, Γάιος Ουρανός	Το παιχνίδι Γίγας	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
Συμπόσιον Παιδαγωγίας και Θεωρίας	ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΛΑΝΟ	Ανοιχτό	04/2000	Εμφάνιση κειμένου
			10/10/2008	Εμφάνιση κειμένου

Εικόνα 7

Οι εργασίες των μαθητών αποθηκεύονται στη **Βιβλιοθήκη των Εργασιών**, η οποία παρέχει δυνατότητες: α) εμφάνισης όλων των εργασιών με αλφαβητική σειρά, β) αναζήτησης μιας ή περισσότερων εργασιών με κριτήριο μια ή περισσότερες λέξεις-κλειδιά, γ) ταξινόμησης των εργασιών, και δ) επισκόπησης της πορείας της ομαδικής εργασίας (εικόνα 7).

Οι εργασίες αυτές μπορεί να αποτελέσουν κριτήριο αξιολόγησης: α) για την καλλιέργεια της γραπτής έκφρασης των μαθητών, και β) για τη συμβολή του εκπαιδευτικού λογισμικού στην αλλαγή στάσεων των μαθητών απέναντι στο γλωσσικό μάθημα.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Αβούρης, Ν. (2000). *Εισαγωγή στην επικοινωνία ανθρώπου – μηχανή*. Αθήνα : Διάλογος
2. Alessi, S. & Trollip, S. (2005). *Πολυμέσα και Εκπαίδευση. Μέθοδοι και Ανάπτυξη*. Αθήνα: Γκιούρδας.
3. Γεωργίου, Θ. κ.ά. (1999). *Πολυμέσα – Δίκτυα*. Αθήνα:ΥΠ.Ε.Π.Θ.
4. Δημητριάδης, Σ., Πομπόρτσας, Α., Τριανταφύλλου, Ε. (2004). *Τεχνολογία πολυμέσων*. Τζιόλας: Θεσσαλονίκη.
5. Ηλεκτρονικό Λεξικό του Κόμβου Ελληνικής Γλώσσας, <http://kastor.komvos.edu.gr/dictionaries/dictonline/DictOnLineTri.htm>
6. Ιορδανίδου, Α., Κανελλοπούλου, Ν., Κοσμά, Ε., Κουταβά, Β., Οικονόμου, Π., Παπαϊωάννου, Κ. (2005). *Γλώσσα Στ' Δημοτικού, Λέξεις... Φράσεις... Κείμενα*. Π.Ι. - ΥΠ.Ε.Π.Θ: Αθήνα.
7. Κυρίδης Α., Δρόσος Β., Ντίνας Κ.(2003). *Η πληροφορική-επικοινωνιακή τεχνολογία στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση. Το παράδειγμα της γλώσσας*, Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός
8. Καλαϊτζοπούλου, Μ. (2001). *Ο Εκπαιδευτικός ως Στοχαζόμενος Επαγγελματίας*. Αθήνα: τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδανός.
9. Μακράκης Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση*. Αθήνα: Μεταίχιμο
10. Ράπτης Α.- Ράπτη Α.(2003). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολική προσέγγιση. Τόμος Α'*. Αθήνα

11. Φωτιάδου, Τ. (2001). Το Portfolio ως μέσον ανάπτυξης δεξιοτήτων των μαθητών: Μια πρόταση. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 5, 128-139.
12. Wicks, S. (2001). Η αγγλική γλώσσα και η πληροφορική-επικοινωνιακή τεχνολογία (Π.Ε.Τ.). Πώς φτάσαμε ως εδώ και προς τα πού κατευθυνόμαστε: η αγγλική εμπειρία από τις αρχές της δεκαετίας του '80 έως το 1999 και οι μελλοντικές προοπτικές. Στο Κουτσογιάννης Δ. (επιμ.). *Πληροφορική – επικοινωνιακή τεχνολογία και γλωσσική αγωγή: η διεθνής εμπειρία*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
13. Hannafin, M., Land, S., & Oliver, K. (1999). Open learning environments: Foundations, methods, and models. In C. Reigeluth (Ed.), *Instructional Design Theories and Models*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 115-140. Ανακτημένο στις 12-7-2006, από το διαδίκτυο <http://www.edtech.vt.edu/edtech/id/models/environs.html/powerpoint/environs.pdf>
14. Schwier, R. & Misanchuk, E. (1995). *Interactive Multimedia Instruction*. NJ: Educational Technologies Publications.
15. Torres, J.R. (2002). *Practitioner's Handbook For User Interface Design and Development*. NJ: Prentice Hall PTR.