

Η διδασκαλία του μαθήματος της Λογοτεχνίας στο Λύκειο με τη συνδρομή της πλατφόρμας δημιουργίας και φιλοξενίας Ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest

Νικόλαος Ι. Κούκης

Καθηγητής, Φιλολόγος

koukisin@yahoo.gr

Περίληψη

Στην παρούσα εισήγηση επιχειρείται η παρουσίαση της εφαρμογής στην πράξη ενός σεναρίου διδασκαλίας στο πλαίσιο του μαθήματος των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας της Β΄ Τάξης του Λυκείου. Για την εφαρμογή αυτή χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα δημιουργίας και φιλοξενίας Ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest. Η εφαρμογή είχε διάρκεια οκτώ διδακτικών ωρών και πραγματοποιήθηκε, σύμφωνα με τις ανάγκες του σεναρίου, στην αίθουσα διδασκαλίας και το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Για την επίτευξη των διδακτικών στόχων υιοθετήθηκε κυρίως η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας των μαθητών. Η συγκεκριμένη εφαρμογή κατέδειξε πως, αν και πολλοί εκπαιδευτικοί αντιστέκονται στην ενσωμάτωση της χρήσης των ΤΠΕ στη διδασκαλία του μαθήματος της λογοτεχνίας, οι μαθητές είναι πρόθυμοι να εμπλακούν σε καινοτόμες προσεγγίσεις του εν λόγω μαθήματος.

Λέξεις κλειδιά: Διδασκαλία Λογοτεχνίας, Β΄ Τάξη Λυκείου, Ιστοεξερεύνηση (WebQuest).

1. Εισαγωγή

Η εφαρμογή του σεναρίου πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια του δεύτερου τετραμήνου του διδακτικού έτους 2012-2013 και πιο συγκεκριμένα κατά τους μήνες Μάρτιο και Απρίλιο 2013. Ο τίτλος του ήταν «Λογοτεχνία και κινηματογράφος». Για τις ανάγκες του σεναρίου δημιουργήθηκε από τον συντάκτη του μια πρωτότυπη ιστοεξερεύνηση στην πλατφόρμα δημιουργίας και φιλοξενίας ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest. Η μαθησιακή αξία του σεναρίου έγκειται στο γεγονός ότι επιδιώκει με τρόπο πρωτότυπο να αναδειξεί τη σχέση λογοτεχνίας και κινηματογράφου και να αναχθεί σε έναυσμα για να αντιληφθούν οι μαθητές τη δυνατότητα συγκριτικής ανάγνωσης των δύο τεχνών. Ακόμη, πρέπει να σημειωθεί πως πρόκληση αποτέλεσε η εμπλοκή των μαθητών της Β΄ Λυκείου με την ιστοεξερεύνηση (WebQuest), δηλαδή με «ένα τυπικό παράδειγμα διδακτικής μεθοδολογίας που βασίζεται στις ΤΠΕ, με πολύ μεγάλη διάδοση στον Αγγλοσαξωνικό χώρο» (Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης, 2013: 53), με την προσδοκία ότι θα τους έφερνε σε επαφή με νέες γνώσεις που άπτονται του ψηφιακού γραμματισμού.

2. Θεωρητικό πλαίσιο του σεναρίου διδασκαλίας

Σε γενικές γραμμές η σύγχρονη σχολική πραγματικότητα καταδεικνύει πως η διδασκαλία του μαθήματος της λογοτεχνίας «χαρακτηρίζεται από σθεναρή αντίσταση στην ενσωμάτωση της καινοτομίας και της χρήσης των ΤΠΕ» (Αποστολίδου, 2012: 4). Επομένως, η παραγωγή σεναρίων με προσανατολισμό την ενεργητική εμπλοκή των ΤΠΕ στη διδασκαλία του συγκεκριμένου μαθήματος αποτελεί πάντα μια πρόκληση για κάθε εμπλεκόμενο. Ακόμη, το σενάριο αυτό, όπως και όλα τα παραγόμενα σενάρια επιδιώκει να καταλάβει ένα συγκεκριμένο χώρο στο πεδίο της εκπαίδευσης και να συμβάλλει στη «διαμόρφωση της υποκειμενικότητας των εκπαιδευτικών και στην εκπαιδευτική αλλαγή» (Χοντολίδου, 2012: 60).

Η ιδέα της συγγραφής και στη συνέχεια της εφαρμογής στην πράξη του συγκεκριμένου σεναρίου γεννήθηκε μετά από μια πορεία αναζήτησης του γράφοντος στο διαδίκτυο, η οποία κατέδειξε ότι η διδακτική μεθοδολογία της ιστοεξερεύνησης ελάχιστα έχει χρησιμοποιηθεί για τη διδασκαλία του μαθήματος των Κειμένων Νεοελληνικής Λογοτεχνίας στη Β΄ Λυκείου. Επίσης, καταλυτικό ρόλο έπαιξε το ενδιαφέρον που παρουσιάζει το εν λόγω θέμα για τον ίδιο τον εκπαιδευτικό και το ενδιαφέρον που αναμενόταν να δείξουν οι μαθητές της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας για αυτό.

Από λογοτεχνική σκοπιά το σενάριο επιδίωξε να γνωρίσουν οι μαθητές τις αφηγηματικές τεχνικές ενός λογοτεχνικού και ενός κινηματογραφικού έργου και να είναι σε θέση να συγκρίνουν ένα λογοτεχνικό κείμενο με το αντίστοιχο του φιλικό. Από παιδαγωγική σκοπιά η κύρια επιδίωξη ήταν να εξοικειωθούν και να ασκηθούν οι μαθητές στην εργασία σε ομάδες και στη συνεργατική παραγωγή λόγου, αξιοποιώντας τις προγενέστερες γνώσεις τους για τη λογοτεχνία, διερευνώντας οι ίδιοι το θέμα ως ερευνητές/δημιουργοί και παράγοντας πρωτότυπο λόγο.

Αναφορικά με την αξιοποίηση των ΤΠΕ, η προστιθέμενη, για τους μαθητές, αξία έγκειται στην εξοικείωσή τους με ανοικτά περιβάλλοντα μάθησης και πιο συγκεκριμένα με την πλατφόρμα δημιουργίας και φιλοξενίας ιστοεξερευνήσεων [OpenWebQuest](#). Η ιστοεξερεύνηση είναι, εν γένει, «μια οργανωμένη δραστηριότητα όπου υπάρχουν όλα τα βήματα από την αρχή, η συλλογή πληροφοριών, η διαδικασία, η αξιολόγηση, ενσωματωμένα σε μια ενιαία συλλογή (Βακαλούδη, 2010: 424). Ακόμη, όπως αναφέρεται και στην ίδια την πλατφόρμα φιλοξενίας της ιστοεξερεύνησης του σεναρίου, στο πεδίο «Παιδαγωγικά χαρακτηριστικά των ιστοεξερευνήσεων», ένα από τα σημαντικά πλεονεκτήματα των ιστοεξερευνήσεων είναι ότι «εστιάζουν στην αξιοποίηση και εφαρμογή των πληροφοριών με στόχο την επίλυση προβλήματος και όχι την απλή αναζήτηση πληροφοριών στον Παγκόσμιο Ιστό», καθώς και το ότι «αντιμετωπίζουν τα προβλήματα των μαθητών που αφορούν στον προσανατολισμό, την υπερφόρτωση και ελλειμματική προσήλωση στο στόχο αναζήτησης και, κατά συνέπεια, διαμορφώνουν προϋποθέσεις δημιουργικής αξιοποίησης του πληροφορικού υλικού που βρίσκουν στον Ιστό» (OpenWebQuest,

2013). Επομένως, η όλη διδακτική πορεία δεν στέκεται στο να αναζητήσουν οι μαθητές μόνοι τους υλικό από το διαδίκτυο, να το αξιολογήσουν και να το αξιοποιήσουν αλλά παρέχει μια ολοκληρωμένη πορεία με δομημένα βήματα, βοηθώντας τους μαθητές να επικεντρωθούν στο ζητούμενο των εργασιών τους και να αποφύγουν τη σπατάλη χρόνου στη συλλογή στοιχείων.

Οι διδακτικές πρακτικές που εφαρμόστηκαν στην πράξη ήταν η μέθοδος project, η ομαδοσυνεργατική και η μετωπική διδασκαλία. Με τις μεθόδους αυτές επιδιώχθηκε οι μαθητές να αποκτήσουν τη δεξιότητα της συνεργασίας και μέσω της προσωπικής και ομαδικής εργασίας να δημιουργήσουν τη δική τους πορεία προς τη μάθηση.

3. Λεπτομέρειες και προϋποθέσεις εφαρμογής του σεναρίου

Απαραίτητη προϋπόθεση για την εφαρμογή του σεναρίου υπήρξε η εξοικείωση του εκπαιδευτικού με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο εργασίας των μαθητών και με τη χρήση εργαλείων Web2.0, και πιο συγκεκριμένα με την πλατφόρμα δημιουργίας και φιλοξενίας ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest, καθώς και η δυνατότητα των μαθητών να χρησιμοποιούν «απλές» εφαρμογές/προγράμματα του H/Y, όπως η χρήση ενός προγράμματος επεξεργασίας κειμένου (ΠΕΚ), η χρήση ενός προγράμματος παρουσιάσεων και η δυνατότητα της περιήγησης στο διαδίκτυο μέσω ενός φυλλομετρητή.

Οι στόχοι που επιδιώχθηκε να επιτευχθούν κατά την εφαρμογή του σεναρίου ήταν, αρχικά, να γνωρίσουν οι μαθητές έργα από την εγχώρια και ξένη λογοτεχνία που «μεταμορφώθηκαν» σε κινηματογραφικά, να συνειδητοποιήσουν ότι τα κινηματογραφικά έργα που στηρίζονται σε λογοτεχνικά αποτελούν αυτόνομα έργα τέχνης, να ανιχνεύσουν κοινά στοιχεία και διαφορές ανάμεσα στο λογοτεχνικό και το φιλικό κείμενο, να εντοπίσουν τις τεχνικές που χρησιμοποιεί η λογοτεχνία για να παρουσιάσει ένα θέμα ή ένα πρόσωπο και αντίστοιχες τεχνικές του κινηματογράφου. Επειδή πρόκειται και για γλωσσικό μάθημα, επιδιώχθηκε ακόμη να γνωρίσουν οι μαθητές τις αφηγηματικές τεχνικές ενός λογοτεχνικού και ενός κινηματογραφικού έργου, να είναι σε θέση να συγκρίνουν ένα λογοτεχνικό κείμενο με το αντίστοιχο του φιλικό και να γνωρίσουν και να ασκηθούν στη σύνθεση λογοτεχνικής και κινηματογραφικής κριτικής. Τέλος, έγινε προσπάθεια να ασκηθούν στη χρήση της πλατφόρμας δημιουργίας και φιλοξενίας ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest, να εξοικειωθούν, δηλαδή, με ανοικτά περιβάλλοντα μάθησης, καθώς και με την ομαδική συνεργασία, ώστε να αναπτύξουν την ικανότητα αυτενέργειας και ατομικής οικοδόμησης της γνώσης.

Για τις ανάγκες της εφαρμογής του σεναρίου οι μαθητές της τάξης χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες των τεσσάρων μελών. Όλο το υλικό που επρόκειτο να χρειαστεί και να αξιοποιηθεί κατά την εφαρμογή είχε ήδη αναρτηθεί στην πλατφόρμα δημιουργίας και φιλοξενίας ιστοεξερευνήσεων OpenWebQuest, σε ιστοεξερεύνηση που δημιουργήθηκε για αυτό το σκοπό (Εικόνα 1., σύνδεση [εδώ](#)).



Εικόνα 1. Αρχική σελίδα ιστοεξερεύνησης

Στην ιστοεξερεύνηση είχαν ακόμη αναρτηθεί οι εργασίες που έπρεπε να υλοποιήσουν οι μαθητές, τόσο οι ατομικές (μια στην αρχή και μια στο τέλος της εφαρμογής), όσο και οι ομαδικές (μια εργασία ανά ομάδα).

4. Εφαρμογή του σεναρίου στην πράξη

Η εφαρμογή του σεναρίου είχε χρονική διάρκεια οκτώ ωρών. Κατά το πρώτο δίωρο οι μαθητές κλήθηκαν να πραγματοποιήσουν μια ατομική εργασία στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Πιο συγκεκριμένα τους ζητήθηκε να διαβάσουν μια Κριτική Βιβλίου και μια Κριτική Κινηματογράφου από εφημερίδα. Τέτοιες κριτικές φιλοξενούνται στα Σώματα Κειμένων της Πύλης για την Ελληνική Γλώσσα (Κριτική Βιβλίου και Κριτική Κινηματογράφου). Αφού μελέτησαν τα κείμενα που δόθηκαν, έγινε συζήτηση για: α) τη γλώσσα που χρησιμοποιεί ο κάθε κριτικός, β) το ύφος του κάθε κειμένου και γ) τα στοιχεία στα οποία εστιάζεται η κάθε κριτική. Μετά το πέρας της συζήτησης κάθε μέλος ομάδας ανέλαβε να συνθέσει σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (όπως τα: MS-Word, LibreOffice-Writer, Google Docs κ.α.) μια κινηματογραφική κριτική για ένα έργο που έχει παρακολουθήσει ως θεατής στο παρελθόν (200-350 λέξεις). Επειδή στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου υπήρχαν δώδεκα σταθμοί εργασίας είχε ζητηθεί από κάποιους μαθητές να φέρουν τους φορητούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές τους, ώστε να μπορούν όλοι να εργάζονται παράλληλα και να μη χρειαστεί κάποιος λόγω της έλλειψης ηλεκτρονικού υπολογιστή να κάνουν την ίδια εργασία στο σπίτι. Η επιλογή αυτή έγινε, γιατί έχει παρατηρηθεί πως μαθητές που δεν έχουν μπροστά τους ηλεκτρονικό υπολογιστή να εργαστούν την ώρα που οι υπόλοιποι συμμαθητές τους εργάζονται, από τη μια συνηθίζουν να κάνουν φασαρία, ενοχλώντας τους υπόλοιπους και από την άλλη στην πλειοψηφία τους δεν παραδίδουν ποτέ την εργασία που πρέπει να κάνουν στο σπίτι,

με την πρόφαση ότι οι υπόλοιποι μαθητές δε χρειάστηκε να εργαστούν και εκτός σχολείου για την ίδια εργασία.

Κατά το δεύτερο δίωρο, οι μαθητές εργάστηκαν σε ομάδες και συνεργάστηκαν για την παραγωγή ενός συνεργατικού κειμένου ή παρουσίασης, σύμφωνα με την εκφώνηση της εργασίας τους. Επειδή το παραγόμενο προϊόν έπρεπε, σύμφωνα με την εργασία, να παρουσιαστεί στην ολομέλεια της τάξης, όλες οι ομάδες προτίμησαν να δημιουργήσουν από μια παρουσίαση. Στη συνέχεια, αφού οι ομάδες ολοκλήρωσαν τις εργασίες τους, τις παρουσίασαν, με τη βοήθεια του προτζέκτορα, στους υπόλοιπους μαθητές και ακολούθησε συζήτηση με θέμα το πληροφοριακό υλικό για τη σχέση λογοτεχνίας και κινηματογράφου, που οι ομάδες έφεραν στην ολομέλεια της τάξης. Για να έχουν όλοι οι μαθητές πρόσβαση στις εργασίες των άλλων ομάδων έγινε ανάρτηση των αρχείων παρουσιάσεων (PPT) στην ψηφιακή τάξη του σχολείου (σε περιβάλλον Moodle), στην οποία οι μαθητές είχαν προσωπικό λογαριασμό, με όνομα και κωδικό χρήστη. Στο τέλος της συνάντησης αυτής έγινε υπενθύμιση στους μαθητές πως μέχρι τη συνάντηση της επόμενης εβδομάδας έπρεπε να έχουν ολοκληρώσει την ανάγνωση του λογοτεχνικού έργου «Η Τιμή και το Χρήμα» του Κωνσταντίνου Θεοτόκη (1914) είτε δανειζόμενοι το βιβλίο από τη δανειστική βιβλιοθήκη του δήμου είτε κάνοντας χρήση του υπερσυνδέσμου που βρισκόταν ήδη αναρτημένος στην ιστοσελίδα, στην περίπτωση που θα επέλεγαν να διαβάσουν το λογοτεχνικό έργο μέσω του ηλεκτρονικού τους υπολογιστή. Η ανάγνωση του λογοτεχνικού έργου αποτελούσε απαραίτητη προϋπόθεση για την παρακολούθηση της ταινίας που είχε προγραμματιστεί για το επόμενο στη σειρά δίωρο.

Κατά το τρίτο δίωρο, πραγματοποιήθηκε η προβολή της ταινίας «Η τιμή της Αγάπης» της Γόνιας Μαρκετάκη (1984) στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Πρόκειται για την κινηματογραφική μεταφορά του λογοτεχνικού έργου «Η Τιμή και το Χρήμα» του Κωνσταντίνου Θεοτόκη, που οι μαθητές είχαν ήδη μελετήσει. Επομένως, αφού οι μαθητές μπήκαν σε λεπτομέρειες και ήλθαν αντιμέτωποι με εξειδικευμένες γνώσεις και ορολογία που είχε να κάνει με τη συνομιλία των δύο τεχνών, λογοτεχνίας και κινηματογράφου, κατά το προηγούμενο δίωρο, ήλθε η ώρα να αποκτήσουν προσωπική εμπειρία πρώτα της ανάγνωσης ενός λογοτεχνικού έργου και στη συνέχεια της κινηματογραφικής του μεταφοράς.

Κατά το τέταρτο και τελευταίο δίωρο οι μαθητές ήλθαν εκ νέου στο εργαστήριο πληροφορικής και μάλιστα υπήρξε πρόβλεψη, ώστε όλοι να έχουν τη δυνατότητα να εργαστούν ατομικά σε ηλεκτρονικό υπολογιστή. Η τελική εργασία προέβλεπε, αφού διαβάσουν το λογοτεχνικό κείμενο (διάστημα ανάμεσα στο δεύτερο και τρίτο δίωρο) και παρακολουθήσουν την κινηματογραφική ταινία (κατά το τρίτο δίωρο της εφαρμογής), να συνθέσει ο κάθε μαθητής, ατομικά, σε πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (π.χ. MS-Word, LibreOffice-Writer, Google Docs κ.α.) ένα κείμενο 250 – 300 λέξεων, όπου έπρεπε να επισημαίνει τα στοιχεία της αφήγησης που εντόπισε τόσο στο λογοτεχνικό, όσο και στο φιλικό κείμενο. Αφού ολοκληρώθηκαν οι εργασίες των μαθητών και παραδόθηκαν στον εκπαιδευτικό προς αξιολόγηση και

ανάρτηση στην ψηφιακή τάξη του σχολείου, ακολούθησε συζήτηση για τις απόψεις που κατατέθηκαν και για την εμπειρία της ανάγνωσης και της παρακολούθησης της κινηματογραφικής μεταφοράς του εν λόγω λογοτεχνικού έργου.

5. Αξιολόγηση εφαρμογής του σεναρίου

Για την αξιολόγηση των εργασιών των μαθητών, όπως ρητά αναφέρεται και στο πεδίο «Αξιολόγηση» της ιστοεξερεύνησης, χρησιμοποιήθηκαν τρία είδη αξιολόγησης.

Αρχικά, έγινε αυτοαξιολόγηση, δηλαδή η κάθε ομάδα αξιολόγησε το συνολικό της έργο (βαθμός ομάδας) και το έργο των μελών της (ατομικός βαθμός). Τα κριτήρια αξιολόγησης της προσφοράς του κάθε μέλους ήταν: α) ο βαθμός εμπλοκής του στην ομάδα και το συνεργατικό πνεύμα που επέδειξε, β) ο βαθμός που ενσάρκωσε το ρόλο που του δόθηκε από την ομάδα και γ) το ποσοστό συνεισφοράς του στο τελικό αποτέλεσμα.

Έπειτα, πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση των ομάδων, δηλαδή η κάθε ομάδα αξιολόγησε το έργο των άλλων ομάδων (βαθμός ομάδας) τεκμηριώνοντας το βαθμό της με βάση συγκεκριμένα κριτήρια.

Τέλος, έγινε εξωτερική αξιολόγηση, δηλαδή ο εκπαιδευτικός αξιολόγησε κάθε ομάδα με ένα συνολικό βαθμό με βάση: α) τον τρόπο με τον οποίο εργάστηκε, β) το βαθμό συνεργασίας των μελών και γ) την παραχθείσα παρουσίαση που αναρτήθηκε στο χώρο του μαθήματος στην ψηφιακή τάξη του σχολείου. Ο βαθμός αυτός προσαρμόστηκε στα μέλη της ομάδας, αφού προηγουμένως τα μέλη της συμφώνησαν στο πόσες μονάδες αξίζει να λάβει το κάθε μέλος για την προσφορά του στην ομάδα.

5. Συμπεράσματα και προτάσεις από την εφαρμογή του σεναρίου

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου σεναρίου πραγματοποιήθηκε χωρίς να ανακύψουν ιδιαίτερες δυσκολίες, καθώς είχε a priori εξασφαλιστεί η εργασία των μαθητών στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου κατά την κρίση του διδάσκοντος. Βέβαια, για την εφαρμογή αυτή και για να μην υπάρξει παρέκκλιση από το χρονοδιάγραμμα των οκτώ ωρών, υπήρξε ανάγκη δανεισμού ωρών από άλλους συναδέλφους του σχολείου, ώστε το μάθημα να γίνεται στο εργαστήριο πληροφορικής σε συνεχόμενο δίκωρο.

Η απόφαση αυτή ελήφθη, γιατί, λόγω εμπειρίας στην αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία των φιλολογικών μαθημάτων, είναι σαφές πως η έλευση των μαθητών στο εργαστήριο πληροφορικής για μια μόνο ώρα δε δίνει τη δυνατότητα ουσιαστικής εργασίας και συνεργασίας των μαθητών, γιατί υπάρχει απώλεια χρόνου και για την εκκίνηση και τον τερματισμό των ηλεκτρονικών υπολογιστών, καθώς και για την τακτοποίηση των καθισμάτων του εργαστηρίου πριν την αποχώρηση των μαθητών από αυτό.

Οι μόνες δυσκολίες που μπορεί να αναφερθούν κατά την εφαρμογή του σεναρίου είναι από τη μια η φυγόπονη διάθεση κάποιων μαθητών, η οποία δεν είναι φαινόμενο σπάνιο και από την άλλη οι ιδιαιτερότητες της χρονικής περιόδου κατά την οποία εφαρμόστηκε το εν λόγω σενάριο στην τάξη. Πιο συγκεκριμένα αναφορικά με τη χρονική στιγμή εφαρμογής του σεναρίου, καλό είναι η όποια αντίστοιχη εφαρμογή να μην πραγματοποιείται προς το τέλος της σχολικής χρονιάς, γιατί υπάρχει το ενδεχόμενο απρόβλεπτης απώλειας διδακτικών ωρών κατά τις ημέρες εφαρμογής, λόγω εκδηλώσεων του σχολείου, όπως εκδρομές, πρόβες για παρέλαση ή για προετοιμασία σχολικής εθνικής γιορτής, γεγονός που αυξάνει το άγχος του εκπαιδευτικού για αναπλήρωσή τους και ταυτόχρονα αποσυντονίζει τους μαθητές.

Για το διδάσκοντα η εμπειρία της εφαρμογής ήταν θετική παρά την κόπωση για τη δημιουργία της ιστοεξερεύνησης πριν καν ξεκινήσει η παρούσα εφαρμογή και το άγχος τήρησης του χρονοδιαγράμματος των οκτώ ωρών που είχε θέσει. Κατά την εφαρμογή του σεναρίου μάλιστα, γεννήθηκαν και νέες ιδέες για κάποιες επιπλέον δραστηριότητες που θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στις εργασίες των ομάδων σε περίπτωση μελλοντικής εφαρμογής του ίδιου σεναρίου. Έτσι, υπήρξε η εκτίμηση πως κάποια επιμέρους σημεία του σεναρίου δύνανται να αξιοποιηθούν σε πρακτικές ημιτυπικής ή/και άτυπης εκπαίδευσης, όπως για παράδειγμα σε κάποιο Project ή σε κάποιο πολιτιστικό πρόγραμμα, παράλληλα με το σχολικό. Πιο συγκεκριμένα, στην περίπτωση που ο χρόνος ενασχόλησης των μαθητών με το θέμα αυτό ήταν περισσότερος, θα μπορούσε να τους ανατεθεί η διερεύνηση λογοτεχνικών έργων που αποτέλεσαν το θέμα ή την ιδέα για κινηματογραφικές ταινίες και μάλιστα κάθε ομάδα μαθητών με άλλο πεδίο διερεύνησης, με εστίαση για παράδειγμα στο περιεχόμενο (θρησκευτικό, ιστορικό, κ.α.) των λογοτεχνικών έργων. Ακόμη, θα ήταν δυνατόν εναλλακτικά να ζητηθεί από τους μαθητές ανά ομάδα να δραματοποιήσουν οι ίδιοι κάποιο/α κεφάλαιο/α από το λογοτεχνικό έργο «Η Τιμή και το Χρήμα», τα οποία θα μπορούσαν να μαγνητοσκοπηθούν και στη συνέχεια να «συνδεθούν» με το πρόγραμμα Windows Movie Maker. Ακόμη, σε συνέχεια αυτής της σκέψης, οι μαθητές θα μπορούσαν να αναγνώσουν οι ίδιοι και να ηχογραφήσουν κείμενα σχετικά με το έργο και τα δραματοποιημένα αποσπάσματα και να δημιουργήσουν έτσι μια σύντομη ψηφιακή αφήγηση/ταινία ως δική τους αναφορά στο συγκεκριμένο λογοτεχνικό έργο.

Συμπερασματικά, η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία του μαθήματος της λογοτεχνίας μπορεί να προσδώσει νέες διαστάσεις στο μάθημα και να οδηγήσει εκπαιδευτικούς και μαθητές σε νέες ανακαλύψεις εντός των λογοτεχνικών κειμένων με τη συνδρομή της τεχνολογίας και των δυνατοτήτων της. Ωστόσο, για να γίνει αυτό πράξη, μεγάλη προσοχή πρέπει να δοθεί στο να μην αναχθεί η αξιοποίηση των ΤΠΕ σε απλή χρήση διαδικτυακών και ψηφιακών εργαλείων, χωρίς προστιθέμενη αξία για τους μαθητές.

Σημείωση: Στο παραπάνω κείμενο το αρσενικό γραμματικό γένος (π.χ. οι μαθητές) περιλαμβάνει και το θηλυκό για λόγους οικονομίας και αποφυγής επαναλήψεων

Αναφορές

Αποστολίδου, Β. (2012). *Η λογοτεχνία στα νέα περιβάλλοντα των ΤΠΕ: κυβερνολογοτεχνία και e-books, ψηφιακές κοινότητες αναγνωστών, δημιουργική γραφή και αφήγηση στον ψηφιακό κόσμο*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας. http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.2_apostolidou.pdf (14/07/2013)

Βακαλούδη, Α. (2010). *Αρχαίο ελληνικό θέατρο σε σύγκριση με το ιαπωνικό θέατρο Νοχ-Κυογεν και δυνατότητα προέκτασης στην Comedia dell' Arte*. Διαθεματική εργασία τύπου WebQuest. Στο: Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Για Την Αξιοποίηση Και Εφαρμογή Των ΤΠΕ Στη Διδακτική Πράξη. Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Τεύχος 3: Κλάδος ΠΕ02. Β΄ Έκδοση Αναθεωρημένη και εμπλουτισμένη. Πάτρα: ΕΑΙΤΥ

Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Για Την Αξιοποίηση Και Εφαρμογή Των ΤΠΕ Στη Διδακτική Πράξη. (2013). *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης. Τεύχος 1: Γενικό Μέρος*. Γ΄ Έκδοση. Πάτρα: ΕΑΙΤΥ

Κελεπούρη, Μ. & Χοντολίδου, Ε. (2012). *Μελέτη για τα εκπαιδευτικά σενάρια στη διδασκαλία της λογοτεχνίας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.3_melete_senarion_logotekhnias_2.pdf (14/07/2013)

OpenWebQuest. (2013). [Παιδαγωγικά χαρακτηριστικά των ιστοεξερευνήσεων](http://www.greeklanguage.gr/sites/default/files/digital_school/3.1.3_melete_senarion_logotekhnias_2.pdf) (14/07/2013)

Abstract

In this presentation a Project in the school lesson “Texts of Modern Greek Literature” is attempted to be shown. Students from the second class of high school are involved to that Project. A creation and hosting platform of Web Quests, named OpenWebQuest, was used for the exercises and the investigation route of the students. It was an eight teaching hour’s project and took place in the classroom and the computer lab of the school. For the achievement of the goals was chosen the team teaching method of students. This implementation has shown that, despite the resistance of many teachers in integrating the use of ICT in the teaching of literature, students are willing to get involved in innovative approaches of the course.

Keywords: Teaching Literature, ICT, Web Quest.