

Λογοτεχνία Και ΤΠΕ: Ένα Παράδειγμα Διδασκαλίας

Π. Γκανάτσιου

Δ/νση Β/θμιας Εκπ/σης Ν. Κέρκυρας
pganatsiou@gmail.com

Περίληψη

Η χρήση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση είναι κάτι που δεν σχετίζεται πλέον μεμονωμένα με το μάθημα της Πληροφορικής αλλά διαχέεται σε όλα τα μαθησιακά αντικείμενα καθώς εφαρμόζεται το ολιστικό μοντέλο στη διδασκαλία των μαθημάτων. Έχουν αναπτυχθεί διάφορα εκπαιδευτικά λογισμικά για να εξυπηρετήσουν τους σύγχρονους μαθησιακούς στόχους. Στον κύκλο των φιλολογικών μαθημάτων οι μεγαλύτερες αλλαγές έχουν συντελεστεί στο μάθημα της λογοτεχνίας στο οποίο η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ θεωρείται από πολλούς κάτι το ασύμβατο. Με το μαθητή πλέον και τις ανάγκες του ως κοινωνικό ον στο επίκεντρο της διδασκαλίας και με εργαλείο τη γλώσσα και τη δραστηριότητα (κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky) παρουσιάζεται μία πρόταση διδασκαλίας, με επιλεγμένο κείμενο το: Η πείνα του Καραγκιόζη (Αντώνης Μόλλας) από τα ΚΝΛ της Α΄ Γυμνασίου. Η πρόταση επιχειρεί να χρησιμοποιήσει δημιουργικά τις ΤΠΕ εφαρμόζοντας λχ τη μέθοδο της προσομοίωσης μέσω της υπόδυσης ρόλων και της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας. Οι εννοιολογικοί χάρτες, η χρήση της διαδραστικής αφίσας καθώς και η δημιουργία on line ερωτηματολογίων είναι εργαλεία που υπηρετούν μία σύγχρονη μορφή διδασκαλίας της λογοτεχνίας μαζί με την παραγωγή βίντεο, ηλεκτρονικών άλμπουμ και τη κατασκευή wiki.

Λέξεις κλειδιά: Λογοτεχνία, ΤΠΕ, Η πείνα του Καραγκιόζη, προσομοίωση, ομαδοσυνεργατική μάθηση, εννοιολογικός χάρτης, glogs, on line ερωτηματολόγια, βίντεο, ηλεκτρονικά άλμπουμ.

1. Εισαγωγή

Η διδασκαλία της λογοτεχνίας με τη χρήση των ΤΠΕ αποτελεί μία πρόκληση στις μέρες μας καθώς στο επίκεντρό της δε βρίσκεται πλέον ούτε το κείμενο ούτε ο συγγραφέας αλλά ούτε ο εκπαιδευτικός. Σε ένα σύστημα εκπαίδευσης που τείνει ολοένα και περισσότερο να θέσει σαν κινητήριο μοχλό του τις ανάγκες και την προσωπικότητα του μαθητή και μάλιστα αντιμετωπίζοντάς τον ως ον κοινωνικό το οποίο κάθε φορά εκφράζεται και μαθαίνει μέσα σε καθορισμένα κοινωνικά

συμφραζόμενα, σύμφωνα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες του Vygotsky¹, οι νέες τεχνολογίες ανακαλύπτουν τη δική τους υπόσταση και προσφέρουν τη δημιουργική τους πνοή εμφυσώντας την σε όλα τα μαθησιακά αντικείμενα. Αφενός η ανάπτυξη δεξιοτήτων κατασκευής εργαλείων στο μάθημα της Πληροφορικής και αφετέρου η ανάπτυξη δημιουργικών ικανοτήτων αξιοποίησής τους στα άλλα μαθήματα αποτελούν γενικό κεντρικό άξονα της σύγχρονης εκπαίδευσης.

Σ' αυτή τη νέα φιλοσοφία κινείται η πρόταση διδασκαλίας που περιγράφεται στο παρόν άρθρο. Η χρήση της ομαδοσυνεργατικής μάθησης βρίσκεται στον πυρήνα των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών μαζί με τη γλώσσα αλλά και επιβάλλεται, πλέον, από τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών και τα Διαθεματικά Ενιαία Προγράμματα Σπουδών. Οι δραστηριότητες των μαθητών χαρακτηρίζονται ως αποστολές για να αποκτούν πιο παιγνιώδη χαρακτήρα, κάτι που χρησιμοποιείται λχ και στα εξολοκλήρου διαδικτυακά σενάρια τύπου webquest, ελληνιστί ιστοεξερευνησεις ή διαδικτυακές αποστολές².

Η επιλογή του κειμένου (Αντώνης Μόλλας, Η πείνα του Καραγκιόζη, ΚΝΛ Α' Γυμνασίου) εξυπηρετεί τη διαθεματικότητα του σεναρίου όπως θα καταδειχθεί στη παρουσίαση της πρότασης. Με μοτο ότι η τέχνη δεν έχει την ταμπέλα του «μην αγγίζετε» αλλά το αντίθετο μάλιστα τη στιγμή που όλοι οι μαθητές προσπαθούν να την προσεγγίσουν και να την ερμηνεύσουν μέσα από το δικό τους «εγώ» και το δικό τους «εμείς», καταστρώθηκε ένα πλάνο μαθημάτων με χρήση ΤΠΕ που θα βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν τη δική τους προσωπική σχέση με το κείμενο αξιοποιώντας τις δυνατότητες της τεχνολογίας.

Η ανάμιξη των ΤΠΕ στην προσέγγιση ενός λαϊκού είδους θεάτρου, του θεάτρου σκιών που εκπροσωπείται κατάλληλα από τον Καραγκιόζη είναι ποικίλη και κατανοητή σε όλες τις ομάδες. Το ζητούμενο είναι να εξυπηρετεί, κάθε φορά, έναν ουσιώδη παιδαγωγικό στόχο κι όχι να αποτελεί αυτοσκοπό ή απλά μία τακτική ενός διδακτικού εφέ.

¹ http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/koinonikopolitismikes.htm Ανακτήθηκε στις 20/08/2013

² Ο όρος "Webquest", ως μοντέρνο πρότυπο μάθησης, εισήχθη από τον Bernie Dodge, καθηγητή Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Κρατικού Πανεπιστημίου του San Diego, το Φεβρουάριο του 1995 σε συνεργασία με τον Tom March (<http://webquest.org/> : ανακτήθηκε στις 15/08/2013). Αναφέρεται στην εκπαιδευτική δραστηριότητα (που εντάσσεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα), κατά την οποία οι περισσότερες αν όχι όλες οι πληροφορίες που απαιτούνται για την επίλυση ενός προβλήματος ή για τη σύνθεση μιας γνωστικής ενότητας, προέρχονται από το Διαδίκτυο.

2. Σχολικά προγράμματα, θεωρίες μάθησης και η νέα διδασκαλία της λογοτεχνίας με χρήση των ΤΠΕ

2.1 ΑΠΣ – ΔΕΠΣ και Πιλοτικά Προγράμματα Σπουδών

Κατά το σχολικό έτος 2011-2012 ξεκίνησε μια νέα φάση αλλαγών τόσο στο πρόγραμμα σπουδών όσο και στους στόχους, στη μεθοδολογία καθώς και στα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαιδευτική πράξη³. Το πρόγραμμα αυτό του «Νέου Σχολείου»⁴ εφαρμόστηκε πιλοτικά σε 188 σχολεία Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης και ο στόχος ήταν, αφού βελτιωθεί μέσω της πιλοτικής εφαρμογής του, να αξιοποιηθούν τα θετικά του σημεία για τη συνολική βελτίωση του προσφερόμενου μαθησιακού προϊόντος. Σ' αυτά τα πιλοτικά προγράμματα, η οργάνωση της διδασκαλίας της λογοτεχνίας έγινε με άξονα συγκεκριμένους θεματικούς κύκλους⁵ κι όχι κατά χρονολογική ιστορική σειρά των κειμένων όπως αυτά διδάσκονταν μέχρι τότε. Ταυτόχρονα, κατά το ίδιο έτος η σε θεματικούς κύκλους διδασκαλία επεκτάθηκε και στο Γενικό Ενιαίο Λύκειο (ΓΕΛ). Τέλος, σύμφωνα με τις τελευταίες αλλαγές που ανακοινώθηκαν τον Αύγουστο του 2013 και συνεχίζουν να γίνονται σε εντελώς σύγχρονο χρόνο με τη συγγραφή του άρθρου, στο Γυμνάσιο εντάσσεται το μάθημα της διαθεματικής εργασίας, το οποίο ήδη, από το 2011 υπάρχει στα ΓΕΛ και προσφέρει δυνατότητες αξιοποίησης τόσο των ΤΠΕ όσο και της λογοτεχνίας και σε άλλα μαθήματα. Στη σελίδα του ψηφιακού σχολείου έχουν αναρτηθεί αρχεία οδηγιών για τη σύγχρονη διδασκαλία της λογοτεχνίας (<http://digitalschool.minedu.gov.gr/>).

³ <http://digitalschool.minedu.gov.gr/> Ανακτήθηκε στις : 11/7/2013

⁴ Με τον όρο « Νέο Σχολείο» το αρμόδιο υπουργείο αναφέρεται στο ελληνικό σχολείο του 20^{ου} αι που αξιοποιεί απαραίτητα την τεχνολογία και το εργαστήρι πληροφορικής του σχολείου σε όλα τα μαθήματα εκφράζει τους νέους στόχους του και αξιοποιεί τις μεθόδους της σύγχρονης Παιδαγωγικής (<http://digitalschool.minedu.gov.gr/> Ανακτήθηκε στις 11/7/2013

⁵ Υπ Παιδείας και Θρησκευμάτων, (2011). Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό (φιλόλογο) του Νέου Σχολείου. ανακτήθηκε, Ιούνιος 15, 2013 από <http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%20-%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82%20%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf>

Όλα τα παραπάνω είναι σύμφυτα με τις κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης. Σύμφωνα με τον Lev Vygotsky, η νοητική ανάπτυξη του ατόμου, δεν είναι παρά μια διαδικασία κοινωνικής αλληλεπίδρασης, στην οποία το άτομο (εδώ ο μαθητής) συμμετέχει ενεργά. Το παιδί αντιμετωπίζεται ως μέλος ενός ευρύτερου κοινωνικού συνόλου αλλά το «χτίσιμο» της γνώσης πραγματοποιείται σ' ένα περιβάλλον συνεργατικό, μέσα από ανάπτυξη συζητήσεων και επικοινωνίας⁷. Σύμφωνα επίσης με την προϋπάρχουσα κονστрукτιβιστική θεωρία στα πλαίσια των γενικότερων θεωριών περί οικοδομισμού του οποίου εξέλιξη αποτελούν οι κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες, η νέα γνώση οικοδομείται πάνω σε μια προϋπάρχουσα γνώση του κάθε παιδιού. Ο εκπαιδευτικός, από κυρίαρχος στο «παιχνίδι» της πρόσληψης της γνώσης από τους μαθητές, περνά στο παρασκήνιο και ο ρόλος του γίνεται περισσότερο καθοδηγητικός. Επομένως ο εκπαιδευτικός δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες για την ενεργητική πρόσληψη της μάθησης (Οικονόμου 2003: 86).

Μία άλλη γενικότερη φιλοσοφία είναι το γεγονός ότι ο μαθητής «κατασκευάζει» τη δική του γνώση και μαθαίνει καλύτερα όταν αυτό με το οποίο καταπιάνεται έχει νόημα για τον ίδιο. Ο Η/Υ αποτελεί μέρος της καθημερινής πραγματικότητας των μαθητών, όχι μόνο σε επίπεδο πληροφόρησης αλλά και έκφρασης της κοινωνικότητας του ατόμου. Άρα στο σχεδιασμό των δραστηριοτήτων πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν η συγκεκριμένη ομάδα παιδιών για τους οποίους σχεδιάστηκαν οι δραστηριότητες (ικανότητες, προηγούμενες γνώσεις, ενδιαφέροντα, ανάγκες) και να εφαρμοστεί, όσο είναι εφικτό, μία «εξατομικευμένη μορφή διδασκαλίας». Ο Bruner, ξεπερνώντας τους περιορισμούς στη γνώση που έθετε η ηλικία του παιδιού κατά τον Piaget, πίστευε ότι οποιαδήποτε θέμα - αντικείμενο μπορεί να διδαχθεί στο μαθητή, σ' όποια ηλικία κι αν βρίσκεται, αρκεί να παρουσιαστεί με την κατάλληλη μορφή (Salkid 1988: 252).

Συμπερασματικά, αν το μοντέλο του οικοδομισμού χρησιμοποιήσει τις ΤΠΕ ως εργαλείο, παρέχει στο μαθητή εμπειρίες και δυνατότητες ενταγμένες σε ένα περιβάλλον που σχετίζεται με τον πραγματικό κόσμο, ενθαρρύνει τις πολλαπλές μορφές αναπαράστασης και ενισχύει την αυτοσυναίσθηση⁸. Η χρήση και η

⁷ http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/koinonikopolitismikes.htm Ανακτήθηκε στις 11/3/2013

⁸ (self-awareness). (2013) στο αγγλοελληνικό λεξικό το οποίο ανακτήθηκε από: <http://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=69670.0#ixzz1eC078xbi> στις 20/6/2013. Ο όρος στην αγγλική γλώσσα αποδίδεται με την λέξη (αυτοσυναίσθηση / αυτογνωσία). Αίσθηση γνώσης του εαυτού, ιδιαίτερα με την έννοια της εναισθησίας από το ίδιο το άτομο των ψυχοδυναμικών του. Η αυτοσυναίσθηση είναι ο ύψιστος σκοπός των περισσότερων ψυχοθεραπειών: Μάνου, Ν. (1987). *Ερμηνευτικό Λεξικό Ψυχιατρικών όρων*. Θεσσαλονίκη, University Studio Press, Β' έκδοση.

εφαρμογή σύγχρονων εκπαιδευτικών μέσων και τεχνολογιών, κρίνεται πλέον απαραίτητη (technology integration)⁹.

2.3 Οι σύγχρονες αρχές της διδασκαλίας της λογοτεχνίας με τη χρήση των ΤΠΕ

Προσπαθώντας κανείς να προσεγγίσει ένα μαθησιακό αντικείμενο ιδιαίτερης φύσεως όπως είναι η λογοτεχνία, σε πρώτο επίπεδο, θα κληθεί να προσφέρει απαντήσεις σε ερωτήματα σχετικά με το τι είναι λογοτεχνία, ποια η σχέση της με το συγγραφέα, την πραγματικότητα, τον αναγνώστη αλλά και τη γλώσσα¹⁰. Σχέσεις που αδιάσειστα επέζησαν στο χρόνο περνούν σε μία νέα φάση μέσω της επίδρασης των ΤΠΕ στη σχολική πραγματικότητα. Νέες μορφές κειμενικότητας, συνεργατική γραφή μέσω της τεχνολογίας, νέες πρακτικές ανάγνωσης συνθέτουν μία εικόνα περίπλοκη και ακόμη ασταθή και ευμετάβλητη όσον αφορά στο νέο πρόσωπο και στο ρόλο της λογοτεχνίας στη σύγχρονη εκπαίδευση και επισύρουν αντικρουόμενες επιχειρηματολογίες και τάσεις.

Η σύγκρουση των ίδιων των καλουμένων εκπαιδευτών των μαθητών στη μύηση στη λογοτεχνία, ενισχύεται από το γεγονός ότι η είσοδος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση πραγματοποιήθηκε χωρίς σχεδιασμό σε βάθος χρόνου, με αποτέλεσμα να χρησιμοποιείται, πολλές φορές, σε υπερβολικό βαθμό ως κίνηση εντυπωσιασμού κι όχι ουσίας και συνειδητού μαθησιακού στόχου ο οποίος να εξυπηρετεί τις σύγχρονες ανάγκες της εκπαίδευσης.

Η λογοτεχνία, αποζητά πλέον την «επέμβαση» του κοινού της κάτι που διέπει όλη τη σύγχρονη φιλοσοφία της τέχνης. Πολλαπλές ερμηνείες, εμβυθίσεις, προσομοιώσεις και υπόδυση ρόλων, έργα ημιτελή που αναζητούν μικρούς συγγραφείς να θέσουν τη προσωπική σφραγίδα, λχ του τέλους, καινοτόμες αφηγήσεις ιστοριών, περιβάλλοντα φαντασίας σε δίκτυα με αλληλεπίδραση χρηστών είναι μερικά ενδεικτικά χαρακτηριστικά του νέου εκπαιδευτικού λογοτεχνικού τοπίου το οποίο περνά από τη

⁹Έτσι ονομάζεται η διαδικασία ενσωμάτωσης της χρήσης της τεχνολογίας στην εκπαίδευση των παιδιών. Οι μαθητές καλούνται να μάθουν και να αναπτύξουν δεξιότητες χειρισμού των Η/Υ για να τις χρησιμοποιήσουν στη πορεία τους προς τη γνώση και στην επίλυση των προβλημάτων των οποίων αναζητούν τη λύση

(http://en.wikipedia.org/wiki/Technology_integration Ανακτήθηκε στις 18/8/2013)

¹⁰ Compagnon 2003: 25 στο ΙΤΥ. (2010). *Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, επιμ. Κουσταγιάννης, Δ. (Α.Π.Θ.), τεύχος 3, κλάδος πε02, Πάτρα, β' έκδοση, διαθέσιμο στη διεύθυνση:

http://users.sch.gr/olpaizi/autosch/joomla15/index.php/tpe/epimorfosh_b_epipedou/1091-teuxos_3_klados_pe02.html Ανακτήθηκε στις 20/8/2013

σφαίρα της παραδοσιακής πάντα γραμμικής και παθητικής πρόσληψης της λογοτεχνίας στη δυναμικότητα και την απρόβλεπτη εξέλιξη κυβερνολογοτεχνία¹¹.

3. Ένα παράδειγμα διδασκαλίας λογοτεχνικού κειμένου με ΤΠΕ

3.1 Η ταυτότητα της πρότασης

- Κείμενο: Η Πείνα του Καραγκιόζη του Αντώνη Μόλλα (ΚΝΛ Α΄ Γυμνασίου)
- Τίτλος διδακτικής πρότασης: Ο Καραγκιόζης του χθες και του σήμερα
- Τάξη : Α΄ Γυμνασίου
- Ενδεικτικός απαιτούμενος χρόνος : 5-6 ώρες
- Χώρος: σχολική αίθουσα, εργαστήριο πληροφορικής, έρευνα πεδίου
- Οργάνωση τάξης: ενιαία, ομαδοσυνεργατική
- Μεθοδολογία: διαδικτυακή έρευνα, ομαδοσυνεργατική διδασκαλία, βιωματική μέθοδος, προσομοίωση εμπύθιση και ενσυναίσθηση μέσω της υπόδυσης ρόλων, δευτερογενής έρευνα με ερωτηματολόγια
- Εργαλεία: διαδίκτυο, CmapTools, Glogs, λογισμικό ηλεκτρονικού άλμπουμ, συνεργατικό περιβάλλον googledocs , λογισμικό κειμενογράφου, λογισμικό κατασκευής βίντεο, ηχογραφήσεις, πολυμέσα, λογισμικό παρουσίασης, wiki.
- Προαπαιτούμενες δεξιότητες τεχνολογίας: γνώση χρήσης του λογισμικού CmapTools, λογαριασμός gmail, γνωριμία με το πώς δημιουργείται μία διαδραστική αφίσα, χειρισμός ενός προγράμματος κατασκευής βίντεο, στοιχειώδεις γνώσεις κατασκευής ενός σωστού ερωτηματολογίου (με δημογραφικά στοιχεία, ερωτήσεις ελέγχου απαντήσεων και αποφυγή κατεύθυνσης των απαντήσεων)
- Διαθεματικότητα: λογοτεχνία, γλώσσα, μαθηματικά-στατιστική, θέατρο, ιστορία και ειδικότερα ιστορία της τέχνης, μουσική, εικαστικά, κοινωνιολογία, ψυχολογία

¹¹ Στην κυβερνολογοτεχνία σύμφωνα με τον Gordon Howell, συγγραφέα του *HYPERTEXT II: State of the Art*, η ειδοποιός διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι ο αναγνώστης γίνεται, κατά κάποιο τρόπο, μέρος της ιστορίας και ελέγχει την εμπειρία και της κατεύθυνση της τέχνης :

“Η λογοτεχνία του κυβερνοχώρου”, από:

<http://digitalteachers.pbworks.com/w/page/17807452/%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%A4%CE%A0%CE%95> Ανακτήθηκε στις 21/08/2013

3.2 Γενική Συλλογιστική

Σκοπός της πρότασης δεν είναι απλά η προσέγγιση ενός είδους θεάτρου κι ενός λαϊκού ήρωα σαν τον Καραγκιόζη με τη δημιουργική βοήθεια των ΤΠΕ. Είναι η προσπάθεια απόδοσης ενός σύγχρονου προσώπου σ' έναν ήρωα που αναπηδά από παλαιότερα κοινωνικά συμφραζόμενα. Αυτό επιτυγχάνεται με τον προσδιορισμό των διαχρονικών στοιχείων τα οποία αναγνωρίζονται και στο σύγχρονο πορτραίτο του Νεοέλληνα. Το κείμενο και κατ' επέκταση το θέατρο του Καραγκιόζη, αντιμετωπίζεται κυρίως σαν ένα θέατρο χαρακτήρων. Σ' αυτούς τους χαρακτήρες, οι μαθητές, μέσω των διαφόρων σύγχρονων τεχνικών διδασκαλίας (εμβύθιση, ενσυναίσθηση, δημιουργική γραφή και εκδήλωση φαντασίας μέσω ΤΠΕ) προσπαθούν να αναγνωρίσουν κάτι που να έχει νόημα για τους ίδιους, ίσως κι ένα κομμάτι της δικής τους προσωπικότητας. Η λογοτεχνία γίνεται πλέον ένα βήμα αφόρμησης για τη δημιουργία του προσωπικού αισθήματος του γούστου, μία ευκαιρία γνωριμίας με το «εγώ» και το «εμείς» του εκάστοτε σύγχρονου κόσμου.

3.3 Αναλυτική Περιγραφή

Η παρουσίαση των δραστηριοτήτων και των δράσεων θα πραγματοποιηθεί κατά ομάδα – ρόλο μαθητών για να καταστεί σαφής η ισορροπία στην ποικίλη χρήση των ΤΠΕ, η διαθεματικότητα καθώς και η δυνατότητα σύνθεσης των αποτελεσμάτων της έρευνας η οποία κατανέμεται συνολικά σε 5 ομάδες. Ο χωρισμός σε ομάδες πραγματοποιείται είτε με τη βοήθεια του κοινωνιογράμματος της τάξης, αν αυτό είναι εφικτό, είτε με τη λεγόμενη τυχαία μέθοδο της “τυφλόμυγας”. Παρότι θεωρείται από πολλούς ως δημοκρατικότερη η τυχαία επιλογή, πιστεύεται ότι ένας καθοδηγούμενος χωρισμός σε ομάδες θα συμβάλλει στη μεγιστοποίηση και βελτιστοποίηση των αποτελεσμάτων της διδασκαλίας. Κάθε ομάδα παροτρύνεται να αποκτήσει ένα όνομα, εμπνευσμένο από τον επιστημονικό-επαγγελματικό της ρόλο για την καλύτερη ενοποίηση των μελών της.

Η πρώτη ώρα της διδασκαλίας προϋποθέτει τη λειτουργία της ομάδας στην ολομέλειά της. Μετά από τη χρήση της επιλεγμένης αφόρμησης (συζήτηση, διαδραστική αφίσα, τραγούδι, ηχητικό και οπτικό απόσπασμα) οι μαθητές καλούνται να συμπληρώσουν έναν εννοιολογικό χάρτη (πχ μέσω CmapTools) που έχει ως κεντρική έννοια τη λέξη Καραγκιόζης, εφαρμόζοντας τη μέθοδο του καταιγισμού ιδεών (brain storming). Έτσι ελέγχεται τόσο η γνώση και η σχέση των ομάδων εργασίας με το είδος του θεάτρου σκιών όσο και η ικανότητά τους να ομαδοποιούν και να ταξινομούν στοιχεία καθώς και να ορίζουν τις σχέσεις μεταξύ τους. Στη συνέχεια, αφού δημιουργούνται μικρές ομάδες λέξεων και ορίζεται ο βασικός κόμβος που τις ενοποιεί κατανέμονται οι αρμοδιότητες στις ομάδες για να συνεχιστεί η έρευνα.

σχολικών μαθημάτων, δρουν απελευθερωτικά για το μαθητή και μπορούν να αποδώσουν εξαιρετικούς καρπούς στη δημιουργική έρευνα αλλά και στη συγκέντρωση νέου υλικού. Η συνεργατική μορφή γραφής είναι εφικτό να υλοποιηθεί και σε λογισμικό κειμενογράφου με την ενεργοποίηση λχ των σχολίων.

Οι ηθοποιοί – ερμηνευτές αφού μελετήσουν μικρά βίντεο – ερμηνείας του Καραγκιόζη και εμβαθύνουν στην ανάλυση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών των πρωταγωνιστών, θα προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν, με το δικό τους τρόπο, τα κείμενα που θα τους παραδώσουν οι θεατρικοί συγγραφείς. Θα ορίσουν σκηνοθέτη, εικονολήπτη, και θα δημιουργήσουν τα δικά τους φιλμ. Γενικά, σε όλες τις ομάδες, από την επιλογή ακόμη των ρόλων, έγινε προσπάθεια να δοθεί ένας μοντέρνος δυναμικός χαρακτήρας έρευνας για να υποκινήσει σε μεγαλύτερο βαθμό το ενδιαφέρον των μαθητών οι οποίοι καλούνται να πρωταγωνιστήσουν στη συνολική διαδικασία.

Οι οργανωτές - παρουσιαστές του διαγωνισμού με θέμα «Εμπνευστείτε από τον Καραγκιόζη» θα αξιοποιήσουν αυτά τα φιλμ. Επίσης θα έχουν ήδη δημιουργήσει ήδη ένα μικρό διαφημιστικό σποτ της εκπομπής τους η οποία θα είναι στην ουσία μία παρουσίαση των σημαντικότερων αποτελεσμάτων της έρευνας της ολομέλειας της τάξης. Οι πιο ικανοί στο χειρισμό της τεχνολογίας καλούνται να υλοποιήσουν μία σύγχρονη παρουσίαση του προς μελέτη θέματος. Απαιτείται, σ' αυτή την ομάδα όπως και στις υπόλοιπες, φαντασία, έμπνευση και δημιουργικότητα. Αφού καταστρώσουν τις ιδέες τους, κατασκευάσουν το διαφημιστικό σποτ και μελετήσουν άρθρα για το πώς γίνεται ενδιαφέρουσα μία τηλεοπτική εκπομπή, θα θέσουν και τους όρους ενός διαγωνισμού με θέμα της επιλογής τους. Το εξαιρετικά ενδιαφέρον με αυτή την ομάδα είναι ότι απαιτείται διορατικότητα, ικανότητα επίλυσης προβλημάτων γνώσης αλλά και έντονα δημιουργικής αξιοποίησης της τεχνολογίας. Είναι ένα σημείο που συνδέει άμεσα το σχολείο με την πραγματικότητα. Η βιωματικότητα, το παιχνίδι της ανακάλυψης της γνώσης και η καλλιέργεια ενός βλέμματος από μία θέση εκ των έσω προς τα έξω είναι κυρίαρχα στοιχεία σε όλες τις ομάδες και ενσωματώνουν τις σύγχρονες παιδαγωγικές απαιτήσεις της ελληνικής εκπαίδευσης.

Στην τελική συλλογική παρουσίαση, θα συμβάλλει αποφασιστικά η ύπαρξη μίας υπερ-ομάδας στην οποία θα συμμετέχει ένα μέλος από την κάθε επιμέρους ομάδα με ρόλο συντονιστικό στην όλη διαδικασία. Τα συνολικά αποτελέσματα του project μπορούν να εκτεθούν σε μία διαδραστική αφίσα ή και σ' ένα wiki. Επίσης κάθε ομάδα θα έχει τη δική της συμβολή στη δημιουργία ενός ηλεκτρονικού άλμπουμ με θέμα οι φιγούρες του θεάτρου σκιών (κάποιες από τις οποίες μπορούν κάλλιστα να είναι αποτέλεσμα προσωπικής δημιουργίας των μαθητών ή και συλλογή ερευνητικής διαδικασίας). Εν κατακλείδι, ο απώτερος στόχος είναι οι μαθητές να αποκτήσουν μία σύγχρονη και προσωπική ματιά στο θέμα με τη δημιουργική χρήση των ΤΠΕ.

3.4 Παρουσίαση των φύλλων εργασίας

1^η ώρα διδασκαλίας – Κοινό φύλλο εργασίας για όλες τις ομάδες –εργαστήριο πληροφορικής

Αφόρμηση Α : ένα glog για τον Καραγκιόζη ¹². Σκοπός της αφόρμησης Α είναι να εγκλιματίσει τους μαθητές στο προς έρευνα θέμα χωρίς να προσφέρει απαντήσεις αλλά μόνο ερεθίσματα καθώς και να τους φέρει σε επαφή με το εργαλείο της διαδραστικής αφίσας.

Αφόρμηση Β - Δραστηριότητα 1: Ακούστε το τραγούδι του Δ. Σαββόπουλου *Καραγκιόζης* παρακολουθώντας προσεκτικά τις εικόνες που το συνοδεύουν στη διεύθυνση: <http://www.youtube.com/watch?v=8J6nk-He0vQ>

Με βάση τα ερεθίσματα που σας δόθηκαν και την προσωπική σας εμπειρία καταγράψτε όποιες λέξεις σας έρχονται αυτόματα στο νου στο άκουσμα της λέξης «Καραγκιόζης»¹³. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες του ελεύθερου λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης CmapTools ομαδοποιήστε τις λέξεις που βρήκατε, ορίζοντας τις σχέσεις μεταξύ των κόμβων. Αφού εντάξετε τους όρους της κάθε ομάδας σε μια γενικότερη έννοια, προσθέστε, όσο μπορείτε κι άλλες έννοιες. Προτείνετε, στη συνέχεια, τα επιμέρους θέματα έρευνας με τα οποία θα θέλατε να ασχοληθείτε στα επόμενα μαθήματα¹⁴.

Δραστηριότητα 2: Ωρα να... συγχωνεύσουμε τους χάρτες σας. Αφού γίνουν τυχόν τελευταίες προσθήκες, επιλέξτε υποθέμα και δώστε στην ομάδα σας ένα όνομα της αρεσκείας σας. Η γνωριμία με τον Καραγκιόζη ξεκινά!

2η ώρα διδασκαλίας

Φύλλο εργασίας 1 – ομάδα θεατρολόγων – ερευνητών :

- Χρησιμοποιείστε, στην αρχή, το λεξικό της Νέας Ελληνικής του Τριανταφυλλίδη από τη σελίδα της Πύλης για τη Νέα Ελληνική Γλώσσα το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/index.html Πώς ορίζεται το λήμμα Καραγκιόζης;
- Στη συνέχεια, πάλι μέσω της Πύλης για την ελληνική γλώσσα, <http://www.greek-language.gr/greekLang/index.html>, ακολουθήστε την πορεία: Νέα Ελληνική -εργαλεία –σώματα κειμένων –εφημερίδα «τα Νέα»

¹² <http://vivieng24.edu.glogster.com/37347208>

¹³ Οι λέξεις της κάθε ομάδας κοινοποιούνται στην ολομέλεια της τάξης. Στη συνέχεια, έχοντας όλες οι ομάδες να διαχειριστούν το ίδιο υλικό, προσπαθούν να δημιουργήσουν το δικό τους εννοιολογικό χάρτη. Στο τέλος οι χάρτες συγχωνεύονται σε έναν, και ορίζονται τα υποθέματα της έρευνας.

¹⁴ Εναλλακτικά και ανάλογα με τις δυνατότητες των μαθητών μπορεί να δοθεί ένα ημιτελής εννοιολογικός χάρτης με σκοπό να ολοκληρωθεί από τους μαθητές.

(επιλογή στην αναζήτηση: ολόκληρη πρόταση) και προσπαθήστε να διατυπώσετε συμπεράσματα για τη σύγχρονη σημειολογία της λέξης. Γνωρίζετε άλλο τρόπο για να δείτε πώς χρησιμοποιείται η λέξη σήμερα;

- Συγκεντρώστε ενδεικτικό φωτογραφικό αρχείο για το θέατρο σκιών του Καραγκιόζη από μία αποθήκη υλικού στο διαδίκτυο (πχ αναζήτηση στην google, flickr). Συμβουλευτείτε, επίσης, τη σελίδα ενός μουσείου αφιερωμένου στον Καραγκιόζη : <http://www.karagiozismuseum.gr/>

Φύλλο εργασίας 1 - ομάδα δημοσιογράφων

Στην πόλη σας, γνωρίζετε σημεία πώλησης φιγούρων με το ίδιο θέμα; Διατυπώστε ένα σύγχρονο σχόλιο για το εμπορικό κομμάτι του θέματος ενσωματώνοντας και πιθανές τελευταίες παραστάσεις που έχουν ανεβεί στον τόπο σας ή πρόκειται να πραγματοποιηθούν προσεχώς. Η συγκεκριμένη έρευνα θα γίνει με τη χρήση μικρών ερωτηματολογίων ή συνεντεύξεων και με έρευνα πεδίου στα εμπορικά μαγαζιά της πόλης. Στη συνέχεια, συντάξτε ένα μικρό κείμενο με την αποκωδικοποίηση των στοιχείων της έρευνάς σας.

Φύλλο εργασίας 1 – ομάδα θεατρικών συγγραφέων

Αφού μελετήσετε τουλάχιστον τρία έργα του θεάτρου σκιών με θέμα τον Καραγκιόζη, αναζητώντας σχετικά βίντεο ή με βάση τις προσωπικές σας εμπειρίες, να γράψετε, ομαδικά, ένα δικό σας θεατρικό έργο, μεταφέροντας τους ήρωες σε σύγχρονο περιβάλλον δράσης. Προς αυτό το σκοπό προέχει να εντοπίσετε διαχρονικά γνωρίσματα τόσο στη θεματολογία όσο και στην παρουσίαση της ψυχοσύνθεσης των ηρώων. Μπορείτε να συγγράψετε το έργο σας είτε με τη χρήση του σχολίου στο λογισμικό κειμενογράφου που γνωρίζετε να χρησιμοποιείτε, είτε σε ένα googledocs.

Φύλλο εργασίας 1 – ηθοποιοί ερμηνευτές

- Μελετήστε τρία τουλάχιστον θεατρικά έργα της επιλογής σας με θέμα τον Καραγκιόζη. Μελετήστε την κινησιολογία, τη χροιά και την προφορά του λόγου, τις σχέσεις των προσώπων, το ιδίτυπο χιούμορ των πρωταγωνιστών.
- Προσπαθήστε να κατασκευάσετε δικές σας φιγούρες πρωταγωνιστών του θεάτρου σκιών. Έτσι θα αφομοιώσετε καλύτερα τα γνωρίσματα όχι μόνο της εξωτερικής τους εμφάνισης αλλά και του χαρακτήρα τους.
- Ποιον ήρωα θα θέλατε να υποδυθείτε και γιατί:

Φύλλο εργασίας 1 – παρουσιαστές εκπομπής και οργανωτές διαγωνισμού

Δημιουργήστε ένα διαφημιστικό σποτ μίας εκπομπής με θέμα τον Καραγκιόζη. Προσπαθήστε να κεντρίσετε το ενδιαφέρον των μελλοντικών σας θεατών. Τι θα θέλανε άραγε να δούνε; Σε ποιο κοινό θα απευθυνθείτε; Η επιλογή είναι ελεύθερη. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα πρόγραμμα βίντεο (πχ movie maker).

3^η ώρα διδασκαλίας

Φύλλο εργασίας 2 - ομάδα θεατρολόγων – ερευνητών

- Είστε ελεύθεροι να εντοπίσετε βίντεο της αρεσκείας σας με σχετικό θεατρικό έργο όπου πρωταγωνιστεί ο Καραγκιόζης και η παρέα του καθώς και κείμενα παρουσίασης του κοινωνικού υπόβαθρου που γέννησε αυτό το είδος. Ποια είναι η γνώμη σας για την επιβίωση του Καραγκιόζη στο σήμερα; (<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CE%B9%CF%8C%CE%B6%CE%B7%CF%82>)
- Όλα τα στοιχεία της έρευνάς σας θα παρουσιαστούν με το εργαλείο της διαδραστικής αφίσσας τύπου glog. Αποδώστε το οπτικοποιώντας τη δική σας αισθητική άποψη και ύφος. Είστε ελεύθεροι να δημιουργήσετε το...δικό σας Καραγκιόζη!

Φύλλο εργασίας 2 – ομάδα δημοσιογράφων

Αφού αξιοποιήσετε τις γνώσεις που έχετε αποκομίσει για το πώς συντάσσεται ένα σωστό ερωτηματολόγιο, καταγράψτε τι θα θέλατε να μάθετε σχετικά με το θέμα από συμμαθητές, δασκάλους και το οικείο περιβάλλον σας. Τέλος καταγράψτε τις ερωτήσεις σας χρησιμοποιώντας πεντάβαθμες ή εξάβαθμες σκάλες διαβάθμισης των απαντήσεων. Προτιμήστε τις ερωτήσεις κλειστού τύπου με 3 - 4 ανοιχτού. Μην ξεχνάτε τα δημογραφικά στοιχεία. Τέλος, αφήστε τον υπολογιστή να επεξεργαστεί τα στοιχεία για σας. Εσείς παρουσιάστε και σχολιάστε τα αποτελέσματα της έρευνάς σας στην ολομέλεια της τάξης με λογισμικό παρουσίασης. Μπορείτε να εμπνευστείτε από ένα το παρακάτω δείγμα ερωτηματολογίου που κατασκευάστηκε για σας στη διεύθυνση :

<https://docs.google.com/forms/d/12Dy1ppYBruvz4XUSOY7bADWsMXIKv5c7hZlkwArhNik/viewform>

Φύλλο εργασίας 2 – ομάδα θεατρικών συγγραφέων.

- Έχετε εμβαθύνει στο τρόπο σκιαγράφησης των χαρακτήρων και των καταστάσεων που αντιμετωπίζουν στο θέατρο του Καραγκιόζη. Θα έχετε παρατηρήσει ότι ένα βασικό στοιχείο της προσωπικότητας του καθενός αποτυπώνεται και στη φιγούρα του. Τι συμβολίζει, κατά τη γνώμη σας, το μακρύ χέρι του Καραγκιόζη ή η ενδυμασία του Νιόνιου;
- Είστε μία ομάδα με συγκεκριμένα μέλη. Μπορείτε να γίνετε πρωταγωνιστές ενός σύγχρονου έργου. Συγγράψτε, πάλι χρησιμοποιώντας τα ίδια εργαλεία και σκιαγραφήστε τους...εαυτούς σας. Αν ήσασταν χάρτινη φιγούρα πίσω από το λευκό πανί, ποιο θα ήταν το βασικό χαρακτηριστικό σας (εμφάνιση – χαρακτήρας) που πιστεύετε ότι θα έπρεπε να αποτυπωθεί;

Φύλλο εργασίας 2 – ηθοποιοί ερμηνευτές

Η ομάδα των θεατρικών συγγραφέων, σας παρέδωσε ένα έργο. Μπορείτε να ερμηνεύσετε τουλάχιστον έναν διάλογο μεταξύ τριών πρωταγωνιστών; Χρειάζεστε ηθοποιούς, σκηνοθέτη κι έναν ενδυματολόγο.

Φύλλο εργασίας 2 – παρουσιαστές εκπομπής και οργανωτές διαγωνισμού

Για να δημιουργήσετε μία ακόμη πιο ενδιαφέρουσα εκπομπή, οργανώστε έναν διαγωνισμό της καλύτερης παρουσίασης του θέματος. Διαγωνιζόμενα θα είναι τα μέλη των υπόλοιπων ομάδων έρευνας της τάξης σας! Ο διαγωνισμός σας θα πρέπει να έχει όρους, αλλά και... έπαθλο! Να ενσωματώσετε στην εκπομπή σας και βίντεο από τα «παρασκήνια» της έρευνας όλων των ομάδων. Σ' αυτό θα σας βοηθήσει το μέλος της κάθε ομάδας που έχει αναλάβει το ρόλο του συντονιστή.

Την 4^η & 5^η ώρα διδασκαλίας θα παρουσιαστούν τα αποτελέσματα των επιμέρους ερευνών.

Παράλληλη δραστηριότητα υπερ – ομάδας : κάθε ομάδα έχει ορίσει επιμέρους ρόλους (πχ συλλέκτης υλικού, γραμματέας, παρουσιαστής, συντονιστής). Ο συντονιστής κάθε ομάδας είναι και μέλος της υπερομάδας της έρευνας. Η ομάδα αυτή έχει σκοπό, καθ' όλη τη διάρκεια της έρευνας, αφενός να διαμοιράζει το υλικό που είναι χρήσιμο από τη μία ομάδα στην άλλη, αφετέρου, να συμβάλλει στην τελική παρουσίασή του η οποία θα είναι αποτέλεσμα συλλογικό και θα γίνει με τους παρακάτω τρόπους:

- Δημιουργία ενός wiki που σταδιακά θα εμπλουτίζεται με το υλικό της έρευνας
- Δημιουργία ενός ηλεκτρονικού άλμπουμ με εικόνες που συνέλεξαν ή κατασκεύασαν οι επιμέρους ομάδες καθώς και με φωτογραφίες από τα διάφορα στάδια της έρευνας από τους συμμαθητές σας
- Μία εμπλουτισμένη διαδραστική αφίσα με τα σημαντικότερα στοιχεία της έρευνας.

6^η ώρα διδασκαλίας - Τελική παρουσίαση:

Οι τέσσερις παρουσιαστές, αφού έχουν ήδη δείξει δημόσια τα αποτελέσματα των επιμέρους ερευνών, οργανώνουν την τελική παρουσίαση δημιουργώντας ένα μεγάλο βίντεο με τους ίδιους στο μικρόφωνο και με τα σημαντικότερα στοιχεία από όλες τις επιμέρους δράσεις και δραστηριότητες. Αυτή την ώρα παρουσιάζονται και αποσπάσματα από τα παραγόμενα έργα που έχει συντονίσει η υπερομάδα.

4. Συμπεράσματα

Η λογοτεχνία θέτει σήμερα νέους στόχους και χρησιμοποιεί τις Νέες Τεχνολογίες και τις δυνατότητές τους για να ενεργοποιήσει δραστικά το μαθητή όχι μόνο στη διαδικασία πρόσληψης των νοημάτων του κειμένου αλλά ακόμη και στη διαδικασία συμμετοχής, στη συνδιαμόρφωσή του, αναπτύσσοντας έννοιες όπως η ενσυναίσθηση μέσω της εμπύθισης στο λογοτεχνικό περιβάλλον δράσης των ηρώων. Ένας βασικός στόχος είναι η δημιουργία ενός κοινού φιλιαναγνωσίας που θα έχει την ευκαιρία να επιλέξει τη δική του κατεύθυνση στην αναζήτηση νοημάτων και ερμηνειών του κειμένου σύμφωνα με τα προσωπικά του βιώματα και ανάγκες.

Το λογοτεχνικό κείμενο μετατρέπεται σε ζωντανό, απρόβλεπτο και ευμετάβλητο σώμα, ενώ η λογική του υπερκειμένου και των πολυμέσων προσδίδει στους μαθητές τη δυνατότητα δημιουργίας και έκφρασης της φαντασίας τους. Τα συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης, τα κοινωνικά δίκτυα και οι εικονικοί κόσμοι γίνονται ο νέος χώρος ανάπτυξης της λογοτεχνικής αναζήτησης των μαθητών. Εργαλεία όπως οι εννοιολογικοί χάρτες, οι διαδραστικές αφίσες, τα ερωτηματολόγια, τα ηλεκτρονικά άλμπουμ και οι δυνατότητες των πολυμέσων απελευθερώνουν τα αισθήματα και τις σκέψεις, διευρύνουν την κριτική, συνδυαστική και συνθετική ικανότητα και βοηθούν στη δημοσιοποίηση των αποτελεσμάτων της έρευνας. Τα wiki, είναι, τέλος, ένας ακόμη εργαλειώδης χώρος που ενοποιεί τα αποτελέσματα μίας ομαδικής μελέτης.

Η λογοτεχνία αντιμετωπίζεται ως κοινωνικό φαινόμενο, κάτι που επισύρει αντιδράσεις και θέτει στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος την σημασία της προσωπικότητας του μαθητή ως κοινωνικό ον που δρα μέσα σε μία συγκεκριμένη ομάδα (κοινωνικοπολιτισμικές θεωρίες μάθησης). Ο ίδιος θα ορίσει την αξία του λογοτεχνικού έργου και θα μυηθεί σε μια καλλιεργημένη ευχαρίστηση με σκοπό να δημιουργήσει το προσωπικό πλέγμα των αισθητικών κριτηρίων και της έννοιας του γούστου. Όσον αφορά στη λογοτεχνία, η υπόδυση ρόλων και η προσομοίωση είναι επίσης πολύ κατάλληλες παιδαγωγικοί μέθοδοι προσέγγισης ενός συγκεκριμένου θέματος.

Αναφορές

Οικονόμου, Μ. (2003) Μουσείο: Αποθήκη ή ζωντανός οργανισμός; Μουσειολογικοί προβληματισμοί και ζητήματα. Αθήνα : εκδ. Κριτική

Salkind, N. (1997) Θεωρίες της ανθρώπινης ανάπτυξης. Αθήνα. εκδ Πατάκη, 5^η έκδοση

Compagnon, (2003) στο ΙΤΥ. (2010). *Επιμορφωτικό Υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης Επιμόρφωσης*, επιμ. Κουσταγιάννης, Δ. (Α.Π.Θ.), σ 25, τεύχος 3, κλάδος πε02, Πάτρα, β' έκδοση, ανακτήθηκε από:

http://users.sch.gr/olpaizi/autosch/joomla15/index.php/tpe/epimorfosh_b_epipedou/1091-teuxos_3_klados_pe02.html Ανακτήθηκε στις 20/8/2013

“Η λογοτεχνία του κυβερνοχώρου”, από:

<http://digitalteachers.pbworks.com/w/page/17807452/%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%A4%CE%A0%CE%95> Ανακτήθηκε στις 21/08/2013

Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων , Πρόγραμμα Σπουδών για τη διδασκαλία της λογοτεχνίας στο γυμνάσιο από την ιστοσελίδα του Ψηφιακού Σχολείου

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/>

<http://webquest.org/> ανακτήθηκε στις 15/8/2013

http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/koinonikopolitismikes.htm

Ανακτήθηκε στις 20/08/2013

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/> Ανακτήθηκε στις 11/7/2013

Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων (2011). Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό (φιλόλογο) του Νέου Σχολείου. ανακτήθηκε, Ιούνιος 15, 2013 από:

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%20-%20%CE%9B%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1%20%CE%B4%CE%B7%CE%B3%CF%8C%CF%82%20%CE%9D%CE%B5%CE%BF%CE%B5%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82%20%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C%20%CE%BA%CE%B1%CE%B9%20%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf>

<http://digitalschool.minedu.gov.gr/info/newps/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%BF%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82/%CE%92%CE%B9%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE>

[%AD%CF%82%20%CE%B4%CF%81%CE%AC%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82.pdf](#). Ανακτήθηκε στις 12/11/2012

http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/koinonikopolitismikes.htm

Ανακτήθηκε στις 11/3/2012

(self-awareness). (2013) στο αγγλοελληνικό λεξικό το οποίο ανακτήθηκε από:

<http://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=69670.0#ixzz1eC078xbi> στις 20/6/2013

http://en.wikipedia.org/wiki/Technology_integration Ανακτήθηκε στις 18/8/2013

<https://docs.google.com/forms/d/12Dy1ppYBruvz4XUSOY7bADWsMXIKv5c7hZIkwArhNik/viewform> Δημιουργήθηκε στις 2/09/2013

<http://vivieng24.edu.glogster.com/37347208> Δημιουργήθηκε στις 14/09/2013

<http://www.karagiozismuseum.gr/> Ανακτήθηκε στις 13/09/2013

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CE%B9%CF%8C%CE%B6%CE%B7%CF%82> Ανακτήθηκε στις 13/09/2013

Abstract

The use of Information Technologies in education is something that is no longer associated with the individual course of informatics but diffused all learning objects and applies the holistic model in teaching school courses. They have developed several educational softwares to cater to modern learning goals. In the circle of literary course the biggest changes have occurred in the course of literature in which the creative use of technology is considered by many people to something incompatible. With the student and no longer needs as a social being at the heart of teaching and the language tool and activity (socio - cultural theories of Vygotsky) presents a teaching proposal, with selected text : Hunger of Mr Punch (Anthony Mollas) from literature book (fist grade at secondary school). The proposal seeks to use information technologies creatively applying for instance, the simulation method through role - playing, of team learning. Conceptual maps, the use of interactive posters (glogs) and the creation of on line questionnaires are tools that serve a modern form of literature teaching. The same purpose serves video production, online albums, and build wiki.

Keywords : Literature, Information Technologies, Hunger Mr Punch, simulation, group cooperation learning, concept maps, glogs, on line questionnaires, videos, online albums