

## **Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην κατεύθυνση εφαρμογής στρατηγικών ανάπτυξης κινήτρων. Σενάριο Διδασκαλίας με ιστοεξερεύνηση**

**Φωτοπούλου Χρηστίνα**

Καθηγήτρια Φιλολόγος Msc- Med, 1<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Α.Ι. Ρέντη  
[xristinafotopoulou@hol.gr](mailto:xristinafotopoulou@hol.gr)

### **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Η καλλιέργεια εσωτερικών κινήτρων μάθησης αποτελεί σημαντικό σκοπό της παιδαγωγικής πράξης. Τα κίνητρα που σχετίζονται με την έμφυτη περιέργειά των μαθητών, την δημιουργικότητα, την αυτοεκτίμηση, την αγάπη για την γνώση και τη συνεργασία αποτελούν συναισθηματικό παράγοντα που επηρεάζει τη μάθηση. Η παρούσα εργασία επιχειρεί να αναδείξει τρόπους αξιοποίησης των ΤΠΕ για την καλλιέργεια κινήτρων με την εφαρμογή διδακτικών στρατηγικών που εμπεριέχουν το στοιχείο της πρόκλησης της προσοχής, της περιέργειας και της ερευνητικής διάθεσης, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των μαθητών και υλοποιούνται σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης. Ειδικότερα, προτείνεται σενάριο διδασκαλίας στην ιστορία, το οποίο σχεδιάστηκε με βάση το μοντέλο ανάπτυξης κινήτρων ARCS του Keller και αξιοποιεί στρατηγικές ανάπτυξης κινήτρων που σχετίζονται με τις Νέες Τεχνολογίες, όπως αυτή της ιστοεξερεύνησης. Παρουσιάζονται αναλυτικά οι άξονες του μοντέλου και η αντιστοίχησή τους με συγκεκριμένες στρατηγικές και τεχνικές εφαρμογής τους με σκοπό να αναδειχθεί η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ στη διαμόρφωση θετικής στάσης των μαθητών απέναντι στη μάθηση με την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** κίνητρα, συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης, Webquest

### **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Το σενάριο που προτείνεται αξιοποιεί τη βιβλιογραφία σχετικά με την ανάπτυξη κινήτρων και το μοντέλο ARCS του Keller, προκειμένου να αξιοποιήσει τις Νέες Τεχνολογίες στην κατεύθυνση εφαρμογής στρατηγικών ανάπτυξης κινήτρων των μαθητών.

Κίνητρο ορίζεται οτιδήποτε ωθεί το άτομο σε δράση. Ειδικότερα στη σχολική πράξη ισχύει η διάκριση εξωτερικών και εσωτερικών κινήτρων. Τα εξωτερικά κίνητρα (αμοιβές, βαθμοί, φόβος κ.α.) αποτελούν εξωτερικές αιτίες δράσης. Εσωτερικά κίνητρα είναι τα ένστικτα, οι σκοποί, οι επιθυμίες και τα συναισθήματα που ενεργοποιούν τον μαθητή να δράσει. Τα εσωτερικά κίνητρα ωθούν τον μαθητή να ασχοληθεί με μια σχολική δραστηριότητα επειδή αντλεί ικανοποίηση και ευχαρίστηση από αυτή κι όχι για να επιτύχει κάποια εξωτερική αμοιβή (Φράγκου, 2000). Στην εξωτερική παρώθηση είναι απαραίτητη η υλική ή ηθική αμοιβή, ενώ στην εσωτερική δεν χρειάζεται αμοιβή, γιατί το κίνητρο αποτελεί εσωτερική κατάσταση και αναγκαιότητα του προσώπου που δρα. Επίσης, αν ο μαθητής παρωθείται εσωτερικά, είναι πιθανότερο να θελήσει να

επαναλάβει την συγκεκριμένη συμπεριφορά ανεξάρτητα από την ύπαρξη αμοιβής, ενώ σε αντίθετη περίπτωση θα την εκδηλώνει μόνο υπό την παρουσία αμοιβής (Κωσταρίδου - Ευκλείδη, 1999). Τα εσωτερικά κίνητρα επηρεάζουν τη διαδικασία μάθησης (Lee et al, 2004) και θεωρούνται πιο επιθυμητή μορφή παρώθησης (Hodges, 2004). Κατηγοριοποιούνται σύμφωνα με τον McCall σε γνωστικά, κίνητρα αυτοέκφρασης, κίνητρα αυτοεκτίμησης και αυτοπεποίθησης, κίνητρα συνεργασίας και κοινωνικής αναγνώρισης και κίνητρα ικανοποίησης φυσιολογικών αναγκών. Τα γνωστικά κίνητρα σχετίζονται με την εσωτερική ικανοποίηση που αισθάνεται το άτομο όταν ασχολείται με πνευματικές δραστηριότητες. Πρόκειται για την περιέργεια, την προδιάθεση για διερεύνηση, την αναζήτηση νέων εμπειριών. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να υιοθετήσει διδακτικές στρατηγικές βασισμένες σε γνωστικές και κοινωνιογνωστικές θεωρίες μάθησης που εμπεριέχουν το στοιχείο της πρόκλησης της περιέργειας και στηρίζονται στην ανάγκη του παιδιού εξερευνά και να ανακαλύπτει παρέχοντάς του καινούρια ερεθίσματα. Οι δραστηριότητες που επεκτείνουν τις γνώσεις των παιδιών και ικανοποιούν την περιέργειά τους, προκαλούν σταθερά και μόνιμα τους μαθητές στη διαδικασία της μάθησης (Φράγκου, 2000). Στα γνωστικά κίνητρα συγκαταλέγονται, επίσης, η έναρξη και η διατήρηση του ενδιαφέροντος του μαθητή. Το ενδιαφέρον κεντρίζεται και διατηρείται όταν οι δραστηριότητες σχετίζονται με ό,τι οι μαθητές θεωρούν σημαντικό (Pintrich, 2003), είναι ευχάριστες πρωτότυπες και ποικίλες, τους εμπλέκουν ενεργά στην μαθησιακή διαδικασία (Mitchell, 1993), τους επιτρέπουν να αναπτύξουν πρωτοβουλίες και τους παρέχουν γνώσεις χρήσιμες και εφαρμόσιμες στην πραγματική ζωή. Είναι σημαντική η ανάδειξη από τον εκπαιδευτικό της σχετικότητας (relevance), προκειμένου να κατανοήσουν οι μαθητές τον τρόπο εφαρμογής των δεξιοτήτων που αποκτούν στο σχολείο στον αληθινό κόσμο (Lumsden, 1994). Το σχολείο αποκτά έτσι νόημα και ενδιαφέρον για τους μαθητές, αφού οι μαθησιακές δραστηριότητες σχετίζονται με την μελλοντική ζωή τους και εντάσσονται σε ένα αυθεντικό πλαίσιο μάθησης. Τα κίνητρα αυτοέκφρασης σχετίζονται με την φυσική προδιάθεση του ατόμου να εκφράζεται και να δημιουργεί. Τα κίνητρα αυτοεκτίμησης αφορούν την αυτοαποτελεσματικότητα και την αυτοπεποίθηση του μαθητή. Όταν ο μαθητής αποτυγχάνει διαρκώς δεν αναπτύσσει κίνητρα και παραιτείται από κάθε προσπάθεια. Τα κίνητρα συνεργασίας και κοινωνικής αναγνώρισης καλλιεργούνται μέσα από την αμοιβαιότητα που αναπτύσσεται στα πλαίσια της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας και την επάρκεια που αισθάνεται ο μαθητής ως μέλος της ομάδας (Καψάλης & Βρεττός, 2002). Σημαντικός θεωρείται και ο ρόλος της θερμής σχέσης με τον εκπαιδευτικό, η οποία χαρακτηρίζεται από ενδιαφέρον, υποστήριξη και ελευθερία έκφρασης συναισθημάτων. Όταν οι μαθητές χαρακτηρίζουν τους εκπαιδευτικούς ζεστούς απέναντί τους και διατεθειμένους να τους υποστηρίξουν, τότε παρουσιάζουν υψηλά επίπεδα ενδιαφέροντος για τις σχολικές δραστηριότητες, συμπεριλαμβανομένων και των ακαδημαϊκών δραστηριοτήτων (Booker, 2004).

Τα εσωτερικά κίνητρα σχετίζονται, σύμφωνα με την διεθνή βιβλιογραφία και έρευνα με την σύνδεση των μαθητών με το σχολείο και το σχολικό κλίμα όσον αφορά την ψυχολογική του διάσταση. Σχολεία που δίνουν έμφαση στη μάθηση και τη διανοητική ανάπτυξη των μαθητών συμβάλλουν σε μεγαλύτερο βαθμό στην ανάπτυξη κινήτρων για μάθηση και την επίδοση των μαθητών σε σχέση με τα σχολικά περιβάλλοντα που καλλιεργούν τον ανταγωνισμό (Ryan et al., 2001; Croninger & Lee, 2001).

## ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΙΝΗΤΡΩΝ ARCS

Το μοντέλο ανάπτυξης κινήτρων ARCS του Keller αφορά τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό σεναρίων εμπλουτισμένων με στρατηγικές ανάπτυξης κινήτρων (Αλεξανδρή & Παρασκευά, 2011). Το ακρωνύμιο ARCS αναλύεται σε Attention (προσοχή), Relevance (σχετικότητα), Confidence (εμπιστοσύνη), Satisfaction (ικανοποίηση). Σύμφωνα με τον Keller (1987; 2010) οι τέσσερις παραπάνω κατηγορίες εμπεριέχουν επιμέρους δείκτες.

Συγκεκριμένα:

Ο άξονας της «προσοχής» εμπεριέχει τους δείκτες της Αντίληψης (προσέλκυση ενδιαφέροντος του μαθητή), της Διάθεσης Έρευνας και της Μεταβλητότητας (εναλλαγή και ποικιλία ερεθισμάτων για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον των μαθητών).

Η Σχετικότητα αναφέρεται στο εκπαιδευτικό περιεχόμενο που αποκτά νόημα στον αληθινό κόσμο και εμπεριέχει τους δείκτες της Οικειότητας (σύνδεση με εμπειρίες των μαθητών), Προσανατολισμού Στόχων (καθορισμός στόχων) και του Συνταίριασματος κινήτρων (πολλές επιλογές για την επίτευξη των στόχων). Στην Εμπιστοσύνη περιλαμβάνονται οι δείκτες Απαιτήσεις Μάθησης (θετικές προσδοκίες), Ευκαιρίες επιτυχίας και Προσωπική ευθύνη (ο μαθητής κατανοεί ότι η επιτυχία του οφείλεται στις προσπάθειες και τις ικανότητές του και όχι σε εξωτερικούς παράγοντες). Η Ικανοποίηση περιλαμβάνει τους δείκτες της Εσωτερικής Ενίσχυσης, Εξωτερικών αμοιβών και Ισότητας.

| Προσοχή                                                  | Σχετικότητα                                                            | Εμπιστοσύνη                                                            | Ικανοποίηση                                                    |
|----------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| A1 Αντίληψη<br>A2 Διάθεση<br>Έρευνας<br>A3 Μεταβλητότητα | R1 Προσανατολισμός Στόχων<br>R2 Συνταίριασμα κινήτρων<br>R3 Οικειότητα | C1 Απαιτήσεις μάθησης<br>C2 Ευκαιρίες επιτυχίας<br>C3 Προσωπική ευθύνη | S1 Εσωτερική παρακίνηση<br>S2 Εξωτερικές αμοιβές<br>S3 Ισότητα |

**Πίνακας 1:** Κατηγορίες ARCS

Στους δείκτες κάθε κατηγορίας αντιστοιχούν συγκεκριμένες στρατηγικές και τεχνικές εφαρμογής τους (Keller, 1998).

## ΣΕΝΑΡΙΟ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

Το σενάριο έχει τίτλο «Ο Ιωάννης Καποδίστριας ως κυβερνήτης της Ελλάδας (1828-1831)» και υλοποιείται στο πλαίσιο του μαθήματος της Ιστορίας της Γ' Γυμνασίου. Οι μαθητές της Γ' Γυμνασίου κατέχουν βασικές δεξιότητες στη χρήση Η/Υ (word, πλοήγηση στο διαδίκτυο) και γενικότερα είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση Η/Υ. Επίσης έχουν διδαχθεί το σχετικό κεφάλαιο για την Εθνοσυνέλευση της Τροιζήνας και την εκλογή του Καποδίστρια στο αξίωμα του κυβερνήτη της Ελλάδας.

## ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΚΟΠΟΣ

Να αναπτύξουν οι μαθητές ιστορική σκέψη, κατανοώντας τα ιστορικά γεγονότα μέσα από την εξέταση αιτίων και αποτελεσμάτων και να καλλιεργήσουν την ιστορική τους συνείδηση μέσα από την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε

συγκεκριμένες καταστάσεις, ώστε να διαμορφώσουν αξίες και στάσεις που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον (ΔΕΠΠΣ- ΑΠΣ Ιστορίας Γ' Γυμνασίου) και να διαμορφώσουν θετική στάση απέναντι στην μάθηση με την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων.

## **ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ**

### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΟ ΓΝΩΣΤΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ**

- Να πληροφορηθούν οι μαθητές ποια ήταν η κατάσταση που επικρατούσε στην Ελλάδα κατά την άφιξη του κυβερνήτη Ιωάννη Καποδίστρια.
- Να γνωρίσουν τις προσπάθειες του κυβερνήτη για την οργάνωση του ελληνικού κράτους με έμφαση στους τομείς της εκπαίδευσης, του στρατού και της οικονομίας.
- Να κατανοήσουν και να αξιολογήσουν τους παράγοντες που γέννησαν την αντιπολίτευση προς τον κυβερνήτη.
- Να αποτιμήσουν συνολικά το έργο του Καποδίστρια ως κυβερνήτη.
- Να αναπτύξουν την ικανότητα αξιοποίησης της γνώσης και να πάρουν κριτική θέση απέναντι στο ζήτημα του φανατισμού στην πολιτική ζωή.

### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ**

- Να αναπτύξουν εσωτερικά κίνητρα μάθησης.
- Να εξασκήσουν την κριτική τους ικανότητα μέσα από τη μελέτη του κειμένου, πηγών και οπτικοακουστικού υλικού.
- Να εξοικειωθούν με την ομαδοσυνεργατική μέθοδο.

### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΠΕ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ**

- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του webquest.
- Να εξοικειωθούν με την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο.

### **ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗ ΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΜΑΘΗΤΩΝ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΙΣ ΤΠΕ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΑΘΗΣΗΣ**

- Να αξιοποιούν το διαδίκτυο για να συγκεντρώνουν ποικίλο υλικό, π.χ. ιστορικές πηγές, αρχειακό υλικό (έγγραφα, πίνακες ζωγραφικής, βίντεο κ.λ.π.) κ.λ.π., το οποίο θα εντάσσουν δημιουργικά στη διαδικασία μάθησης κάθε φορά.

## **ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ**

Με την υλοποίηση του σεναρίου επιχειρείται να γνωρίσουν οι μαθητές τα γεγονότα και τις αιτίες τους τη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο (1828-1831: διακυβέρνηση Καποδίστρια) και να σταθούν κριτικά απέναντι στο ζήτημα του φανατισμού στην πολιτική ζωή. Αναμένεται ότι με τη χρήση του webquest οι μαθητές θα οδηγηθούν σε ενεργητική συμμετοχή στη διαδικασία μάθησης, θα αναπτύξουν εσωτερικά κίνητρα και θα ανακαλύψουν μόνοι τους τις σχέσεις των γεγονότων της περιόδου, σαν να ήταν οι ίδιοι επιστήμονες.

## **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΑΞΗΣ**

Οι μαθητές χωρίζονται σε 5 ομάδες των 4 ατόμων. Η διδασκαλία πραγματοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής, το οποίο διαθέτει 12 υπολογιστές. Κάθε ομάδα έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει ένα ή δύο υπολογιστές, ανάλογα με τον καταμερισμό εργασιών των μελών της ομάδας. Οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι με τη χρήση Η/Υ και κυρίως με τον επεξεργαστή κειμένου και την πλοήγηση στο διαδίκτυο. Θα σχεδιάσουν με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού και θα χρησιμοποιήσουν ένα webquest.

## ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Το σενάριο στηρίζεται στον κοινωνικό εποικοδομητισμό και τη διερευνητική-ανακαλυπτική μάθηση και αξιοποιεί τη διδακτική στρατηγική του webquest.

## ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

1. Αφόρμηση
2. Εφαρμογή διδακτικών στρατηγικών: οι μαθητές κινούνται διερευνητικά προς την γνώση στο webquest <http://zunal.com/webquest.php?w=133368>
3. Εφαρμογή της τεχνικής «ανακριτική καρέκλα». Η τεχνική αυτή έχει ως στόχο να καλλιεργήσει την έκφραση, την ενσυναίσθηση, την κριτική σκέψη των μαθητών, να τους εξοικειώσει με την επιχειρηματολογία και τον διάλογο και τέλος, να τους κάνει να εντρυφήσουν σε ένα θέμα. Προηγείται προετοιμασία κάθε ομάδας (συγκέντρωση πληροφοριών για το θέμα, σχεδιασμός ερωτήσεων). Πρόκειται για τεχνική χρήσιμη στην εντύπωση ιστορικών γεγονότων (Κουκουνάρας- Λιάγκης, 2011)  
Συζήτηση για το θέμα του φανατισμού στην πολιτική ζωή.

## ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Α' φάση (διαρκεί 3 διδακτικές ώρες).

Αφόρμηση. Κάνουμε μια σύντομη αναφορά στην εθνοσυνέλευση της Τροιζήνας και την εκλογή του Καποδίστρια στο αξίωμα του Κυβερνήτη της Ελλάδας. Ακολουθεί μια σύντομη συζήτηση με τους μαθητές: «Ξε ποια κατάσταση άραγε βρήκε τη χώρα ο Καποδίστριας;» Στη συνέχεια οι ομάδες σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό διαμορφώνουν το περιβάλλον του webquest. Αφού ολοκληρώσουν ο εκπαιδευτικός διαμορφώνει τη σελίδα του μαθητή και οι ομάδες αναλαμβάνουν να φέρουν εις πέρας την αποστολή τους στο περιβάλλον του webquest. Οι ομάδες 1, 2 ασχολούνται με το έργο του Καποδίστρια με έμφαση στην οργάνωση της εκπαίδευσης, του στρατού και της οικονομίας. Αντλούν πληροφορίες από συγκεκριμένες διαδικτυακές πηγές. Οι ομάδες 3, 4 ασχολούνται με τις πολιτικές ομάδες που αντιπολιτεύονταν τον Καποδίστρια, τις αποφάσεις του Καποδίστρια που προκάλεσαν αντιδράσεις και την εκδήλωση οργανωμένης αντιπολιτευτικής δράσης που οδήγησε στη δολοφονία του. Αντλούν πληροφορίες από συγκεκριμένες διαδικτυακές πηγές. Κάθε ομάδα καλείται να παρουσιάσει το παραδοτέο της με βιντεοποροβολέα στην υπόλοιπη τάξη. Στην παρουσίαση θα πρέπει οι ομάδες να αναλάβουν την παρουσίαση διαφορετικών ερωτημάτων: για παράδειγμα η μια ομάδα να παρουσιάσει την κατάσταση που βρίσκει ο Καποδίστριας, η άλλη την εκπαίδευση, η άλλη τις ενέργειες στον τομέα των οικονομικών κ.λ.π. Ζητάμε από τις ομάδες να σχολιάσουν μετά την ολοκλήρωση κάθε παρουσίασης. Με τις δραστηριότητες αυτές οι μαθητές μέσα από συνεργατική διερευνητική εργασία, συλλέγουν και επεξεργάζονται το υλικό, αξιοποιούν ενεργητικά τη γνώση, ασκούνται στη παραγωγή τεκμηριωμένου λόγου και αναπτύσσουν ιστορική σκέψη. Παράλληλα, επιτυγχάνονται οι γνωστικοί στόχοι που σχετίζονται με την πολιτική και το έργο του Καποδίστρια, καθώς επίσης και με την αντιπολίτευση (αίτια, βαθμιαία διαμόρφωση) προς τον Καποδίστρια. Η χρήση του webquest συμβάλλει στην εξοικείωση με τη συλλογή και επεξεργασία υλικού από το διαδίκτυο. Οι ομάδες θα δημοσιεύσουν στο <http://zunal.com/webquest.php?w=133368> τα παραδοτέα τους.

Β' φάση (διαρκεί 2 διδακτικές ώρες).

Οι ομάδες 1,5 και 4 θα ενωθούν σχηματίζοντας την ομάδα 1. Οι ομάδες 2 και 3 θα ενωθούν σχηματίζοντας την ομάδα 2. Η ομάδα 1 θα αναλάβει την "υπεράσπιση" του

έργου και της πολιτικής του Καποδίστρια. Ένας εκπρόσωπός της θα καθίσει στην "ανακριτική καρέκλα" υποδυόμενος ένα πολίτη, υποστηρικτή του Καποδίστρια. Τα μέλη της ομάδας 2 θα τον ανακρίνουν. Η ομάδα 2 θα αναλάβει την "υπεράσπιση" της αντιπολίτευσης. Ένας εκπρόσωπός της θα καθίσει στην "ανακριτική καρέκλα" υποδυόμενος ένα πολίτη, υποστηρικτή των αντιπάλων του Καποδίστρια. Τα μέλη της ομάδας 1 θα τον ανακρίνουν. Η "ανάκριση" τοποθετείται χρονικά αμέσως μετά τη δολοφονία του Κυβερνήτη. Στη συνέχεια θα γίνει σχολιασμός και συζήτηση στην ολομέλεια με θέματα την γενική αποτίμηση του έργου του Καποδίστρια αλλά και το ρόλο του φανατισμού στην πολιτική ζωή. Με τις δραστηριότητες αυτές θα επιτευχθούν οι στόχοι της καλλιέργειας έκφρασης, ενσυναίσθησης και κριτικής σκέψης των μαθητών, η εξοικείωσή τους με την επιχειρηματολογία και τον διάλογο και τέλος, η ανάπτυξη ιστορικής σκέψης και συνείδησης. Οι ερωτήσεις και η επιχειρηματολογία κάθε ομάδας θα δημοσιευθούν στο <http://zunal.com/webquest.php?w=133368> Τέλος, οι ομάδες θα δημοσιεύσουν στο <http://zunal.com/webquest.php?w=133368> την άποψή τους για τον φανατισμό στην πολιτική ζωή, τοποθετώντας το ζήτημα διαχρονικά και συνδέοντας το με τη σύγχρονη εποχή.

#### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ

Οι δραστηριότητες του σεναρίου στοχεύουν στην καλλιέργεια κινήτρων μάθησης. Συγκεκριμένα:

| Δραστηριότητα                                    | Κίνητρα μάθησης                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Δραστηριότητα:<br>Αφόρμηση                       | <b>Γνωστικά:</b> Πρόκληση περιέργειας, κεντρίζεται το ενδιαφέρον.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Δραστηριότητα:<br>Σχεδιασμός webquest            | <b>Γνωστικά:</b> Ενδιαφέρον, ανάπτυξη πρωτοβουλίας, ενεργητική συμμετοχή, σύνδεση γνώσεων με την πραγματική ζωή.<br><b>Αυτοέκφρασης:</b> αυτοέκφραση, δημιουργικότητα.<br><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα.<br><b>Συνεργασίας:</b> θετικές διαπροσωπικές σχέσεις με τον εκπαιδευτικό, αμοιβαιότητα στο πλαίσιο της ομάδας, αλληλεπίδραση. |
| Δραστηριότητα:<br>Συλλογή και Επεξεργασία υλικού | <b>Γνωστικά:</b> Πρόκληση και διατήρηση ενδιαφέροντος, ανάπτυξη πρωτοβουλίας, ενεργητική συμμετοχή, έρευνα.<br><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα., επάρκεια.<br><b>Συνεργασίας:</b> θετικές διαπροσωπικές σχέσεις με τον εκπαιδευτικό, αμοιβαιότητα στο πλαίσιο της ομάδας, αλληλεπίδραση.                                                 |

|                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Δραστηριότητα:<br>Απάντηση σε ερωτήματα- Συγγραφή άρθρου | <p><b>Γνωστικά:</b> Διατήρηση ενδιαφέροντος, ανάπτυξη πρωτοβουλίας, ενεργητική συμμετοχή, σύνδεση γνώσεων με την πραγματική ζωή.</p> <p><b>Αυτοέκφρασης:</b> αυτοέκφραση, δημιουργικότητα.</p> <p><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα.</p> <p><b>Συνεργασίας:</b> θετικές διαπροσωπικές σχέσεις με τον εκπαιδευτικό, αμοιβαιότητα στο πλαίσιο της ομάδας, αλληλεπίδραση.</p> |
| Δραστηριότητα:<br>Παρουσίαση παραδοτέου                  | <p><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα, επάρκεια, καταξίωση.</p> <p><b>Συνεργασίας και Κοινωνικής αναγνώρισης:</b> ικανοποίηση, επάρκεια ως μέλος της ομάδας.</p>                                                                                                                                                                                                            |
| Δραστηριότητα:<br>Ανάκριση                               | <p><b>Γνωστικά:</b> Πρόκληση και Διατήρηση ενδιαφέροντος, ανάπτυξη πρωτοβουλίας, ενεργητική συμμετοχή, σύνδεση γνώσεων με την πραγματική ζωή.</p> <p><b>Αυτοέκφρασης:</b> αυτοέκφραση, δημιουργικότητα.</p> <p><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα.</p> <p><b>Συνεργασίας:</b> θετικές διαπροσωπικές σχέσεις με τον εκπαιδευτικό, αμοιβαιότητα στο πλαίσιο της ομάδας.</p>   |
| Δραστηριότητα:<br>Δημοσίευση                             | <p><b>Αυτοέκφρασης:</b> αυτοέκφραση, δημιουργικότητα.</p> <p><b>Αυτοεκτίμησης:</b> αυτοαποτελεσματικότητα.</p> <p><b>Συνεργασίας:</b> θετικές διαπροσωπικές σχέσεις με τον εκπαιδευτικό, αμοιβαιότητα στο πλαίσιο της ομάδας.</p>                                                                                                                                                     |

Πίνακας 2: Δραστηριότητες σεναρίου και καλλιέργεια κινήτρων

# ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ARCS

| Φάση Σεναρίου | Κατηγορία Μοντέλου <b>ARCS</b> |          |          |          | Στρατηγική                                                                                                        | Τεχνική Εφαρμογής της στρατηγικής                    |
|---------------|--------------------------------|----------|----------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
|               | <b>A</b>                       | <b>R</b> | <b>C</b> | <b>S</b> |                                                                                                                   |                                                      |
| Αφόρμηση      | √                              |          |          |          | Εισαγωγή προσωπικού, συναισθηματικού στοιχείου στο μαθησιακό υλικό (A1 Αντίληψη: Προσέλκυση ενδιαφέροντος).       | Συζήτηση-χρήση προσωπικής γλώσσας στην επικοινωνία.  |
| Α' Φάση       | √                              | √        | √        |          | Παρουσίαση της μαθησιακής διαδικασίας, ώστε οι μαθητές να μην έχουν το φόβο του αγνώστου (C1 Απαιτήσεις μάθησης). | Παρέχονται οδηγίες και βοήθεια (C1).                 |
|               |                                |          |          |          | Έκφραση της εμπιστοσύνης στην επιτυχία του μαθητή (C3 Προσωπική ευθύνη).                                          |                                                      |
|               |                                |          |          |          | Παροχή ευκαιριών ενεργητικής συμμετοχής του μαθητή (A2 Διάθεση Έρευνας)                                           | Σχεδιασμός webquest (A2). Εργασία στο webquest (A2). |
|               |                                |          |          |          | Μετατόπιση της αλληλεπίδρασης εκπαιδευτικού και μαθητή σε αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών (A3 Μεταβλητότητα).        | Εργασία στο webquest (A3).                           |



|         |  |   |  |   |                                                                                                                                                   |                                                                            |
|---------|--|---|--|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
|         |  |   |  |   | Εναλλαγή των τρόπων εμπλοκής των μαθητών ( R2 Συνταίριασμα κινήτρων).                                                                             | Επιλογές στην οργάνωση της προσωπικής εργασίας π.χ. Word, PowerPoint (R2). |
|         |  |   |  |   | Χρήση του διαδικτύου για συλλογή και αξιοποίηση πληροφοριών σε ρεαλιστικό πλαίσιο μάθησης (A2, A3, R3 Οικειότητα).                                | Εργασία στο webquest (A2, A3, R3).                                         |
|         |  |   |  |   | Εργαλεία αυτοαξιολόγησης που βασίζονται στους στόχους (C1 Απαιτήσεις μάθησης).                                                                    | Ρουμπρίκες (C1).                                                           |
|         |  |   |  |   | Ευκαιρίες για συνεργατική Αλληλεπίδραση (C2 Ευκαιρίες επιτυχίας)                                                                                  |                                                                            |
|         |  |   |  |   | Δυνατοότητες για βοήθεια που σταδιακά θα περιορίζεται ώστε ο μαθητής θα μπορεί να συνεχίσει μόνος, έχοντας αυτοπεποίθηση (C2 Ευκαιρίες επιτυχίας) | Συνεργασία ομάδων στο περιβάλλον webquest (C2).                            |
| Β' Φάση |  | √ |  | √ | Χρήση παιχνιδιών, και φανταστικών συνθηκών προσανατολισμένων σε στόχους, ώστε να παρέχεται η αίσθηση του                                          | Ανακριτική καρτέκλα (R1).                                                  |

|  |  |  |  |  |                                                            |                  |
|--|--|--|--|--|------------------------------------------------------------|------------------|
|  |  |  |  |  | σκοπού (R1 Προσανατολισμούς Στόχων).                       |                  |
|  |  |  |  |  | Εφαρμογή νεοαποκτηθέντων γνώσεων (S1 Εσωτερική παρακίνηση) | Δημοσίευση (S1). |

**Πίνακας 3:** Ανάλυση σεναρίου με βάση το Μοντέλο ARCS**ΣΥΖΗΤΗΣΗ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία τα κίνητρα κρίνονται σημαντικά, γιατί συντελούν στην αποτελεσματικότητα της μάθησης και την ενεργή συμμετοχή των μαθητών στις σχολικές δραστηριότητες (Eccles & Wigfield, 2002). Η καλλιέργεια εσωτερικών κινήτρων στους μαθητές αποτελεί ένα από τα ζητούμενα της διδακτικής διαδικασίας που επιδιώκει την καλλιέργεια θετικής στάσης τους απέναντι στη μάθηση. Προϋποθέσεις για τα παραπάνω αποτελούν ο προσανατολισμός του γενικότερου κλίματος του σχολείου στην ανάπτυξη των μαθητών, η υποστηρικτική στάση του εκπαιδευτικού απέναντι στους μαθητές, η υιοθέτηση διδακτικών στρατηγικών που αναπτύσσουν κίνητρα για μάθηση και η εφαρμογή τους σε κατάλληλα συνεργατικά περιβάλλοντα. Στην κατεύθυνση αυτή μπορούν να αξιοποιηθούν οι ΤΠΕ σε σενάρια εμπλουτισμένα με στρατηγικές ανάπτυξης κινήτρων και τεχνικές εφαρμογής τους. Ειδικότερα θα παρουσίαζε ενδιαφέρον ο σχεδιασμός σεναρίων με βάση το μοντέλο ανάπτυξης κινήτρων ARCS του Keller και αξιοποίηση συνεργατικών περιβαλλόντων μάθησης με διαφορετική παιδαγωγική αξία όπως blog ή wiki και η αντιστοίχισή των αξόνων του σε καθένα από αυτά με συγκεκριμένες στρατηγικές και τεχνικές εφαρμογής τους, με σκοπό να αναδειχθεί η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ στη διαμόρφωση θετικής στάσης των μαθητών απέναντι στη μάθηση με την ανάπτυξη εσωτερικών κινήτρων.

**ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Αλεξανδρή, Ε., Παρασκευά, Φ. (2011). Σχεδιασμός και αξιολόγηση στρατηγικών ανάπτυξης κινήτρων σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης με την υποστήριξη της τεχνολογίας. Στο *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην εκπαίδευση*, 4(1-3), 61-75 Ανακτήθηκε 15 Ιανουαρίου 2014 από: <http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/107/69>

Καψάλης, Α., Βρεττός, Ι. (2002). *Μικροδιδασκαλία και άσκηση διδακτικών δεξιοτήτων*. Αθήνα: Ατραπός

Κουκουνάρας – Λιάγκης, Μ. (2011). *Εκπαιδευτικοί εν δράσει. Νέα πολυτροπική διδακτική*. Αθήνα: Γρηγόρη

Κωσταρίδου – Ευκλείδη, Α. (1999). *Ψυχολογία κινήτρων*. Αθήνα. Ελληνικά Γράμματα, σελ. 17.

Φράγκου, Χ. (2000). *Ψυχοπαιδαγωγική. Θέματα παιδαγωγικής ψυχολογίας, παιδείας, διδακτικής και μάθησης*. Αθήνα. Gutenberg.

Booker, K. (2004). *Exploring school belonging and academic achievement in African American adolescents*. Curriculum and Teaching Dialogue, 6(2), 131-143.

Croninger, R.G., Lee, V.E. (2001). *Social capital and dropping out of high schools: Benefits to at-risk students of teachers' support and guidance*. Teachers College Record, 103(4), 548-581.

Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). *Motivational beliefs, values, and goals*. Annual Review of Psychology, 53, 109-132.

Hodges, C. (2004). Designing to motivate: Motivational techniques to incorporate in e-learning experience. *The Journal of Interactive Online Learning*, 2(3). Ανακτήθηκε 15 Δεκεμβρίου 2013 από: <http://www.ncolr.org/jiol/issues/PDF/2.3.1.pdf>

Keller, J. M. (1987). *Development and use of the ARCS model of motivational design*. Journal of Instructional Development, 10(3), 2 – 10.

Keller, J. M. (1999). *Motivation in cyber learning environments*. Educational Technology International, 1(1), 7 – 30.

Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. New York: Springer.

Lee V.E., Smith, J.B., Perry, T.E., Smylie, M.A. (1999). *Social Support, Academic Press, and Student Achievement: A View From the Middle Grades in Chicago*. Chicago, Ill: Chicago Annenberg Challenge.

Lumsden, L. (1994). *Student motivation to learn*. Eugene, OR: ERIC

McCall, A. (1963). *Invested Self – expression*. A Principle of Human Motivation, Psychological Review, 70, 289-303.

Mitchell, M., (1993). *Situational interest: Its multifaceted structure in the secondary school mathematics classroom*. Journal of Educational Psychology, 85, 424-436.

Pintrich, P. R., (2003). *A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts*. Journal of Educational Psychology, 95, 667-686.

Ryan AM, Patrick H. (2001). *The classroom social environment and changes in adolescent motivation and engagement during middle school*. Am Educ Res J. 38(2), 437-460.