

«Περπατώντας στα μονοπάτια της Αρχαίας Ολύνθου», ένα WebQuest για τα μαθήματα της Ιστορίας και της Γεωγραφίας

Μισαηλίδης Βασίλης¹, Μπίτου Αναστασία²

¹ Δάσκαλος, Δημοτικό Σχολείο Ολύνθου

misailidis@sch.gr

² Καθηγήτρια Π.Ε.02, Γυμνάσιο -Λ.Τ. Σημάντρων

abitou@sch.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αν και οι υπολογιστές έχουν αρκετά χρόνια που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία, τα Webquests είναι μια νέα προσέγγιση στην εκπαιδευτική διαδικασία, που προέκυψε κυρίως μετά την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στις Νέες Τεχνολογίες (ΤΠΕ II). Το συγκεκριμένο έργο επομένως εισάγει μια νέα εκπαιδευτική πρακτική και δημιουργεί προστιθέμενη αξία στην εκπαιδευτική διαδικασία. Με βασικό στοιχείο και αφετηρία την ευχάριστη διάθεση των παιδιών κατά την ενασχόλησή τους με τους Η/Υ, είναι δεδομένη η ενεργός συμμετοχή τους και τα μαθησιακά αποτελέσματα που εμφανίστηκαν κατά την υλοποίηση της δράσης αυτής είναι εξαιρετικά. Με τη δημιουργία συνεργαζόμενων ομάδων το έργο συμβάλλει στην προσωπική, κοινωνική και πολιτιστική ανάπτυξη των μαθητών και ενισχύει το ενδιαφέρον τους με την ανάπτυξη υψηλότερων προσδοκιών για την προσέγγιση της γνώσης διαμέσου των Webquests. Το έργο μπορεί να εφαρμοστεί σε κάθε σχολείο που διαθέτει Η/Υ, διαδίκτυο και εκπαιδευτικούς επιμορφωμένους στις Νέες Τεχνολογίες.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Webquests – Ιστοεξερεύνηση, διαδίκτυο, ρουμπρίκες

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Διαδίκτυο αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο της εκπαιδευτικής κοινότητας αρκεί να υπάρχουν οι απαραίτητες προϋποθέσεις. Η αξιοποίηση του Διαδικτύου με ένα Webquest παρέχει δυνατότητες ενεργητικής μάθησης και κριτικής επεξεργασίας της πληροφορίας. Δείχνει στους μαθητές τα πλατιά όρια γνώσης και ουσιαστικής χρήσης της προετοιμάζοντάς τους για τις απαιτήσεις του ρόλου τους ως αυριανοί πολίτες. Από την άλλη μπορεί να αναβαθμίσει το ρόλο του εκπαιδευτικού, που γίνεται σχεδιαστής του μαθήματός του διευρύνοντας τα περιθώρια δράσης και πρωτοβουλίας. Τα παραπάνω αποτελούν βασικά στοιχεία για τη γενικότερη αναβάθμιση του σημερινού σχολείου.

Τα WebQuests είναι ένας πρωτοποριακός τρόπος υποστήριξης της διδασκαλίας, ο οποίος μπορεί να καταστήσει την εκπαιδευτική παρέμβαση πιο ενδιαφέρουσα κι αποτελεσματική, καθώς το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο και δημιουργικό τόσο από την πλευρά του μαθητή όσο και από την πλευρά του δασκάλου. Με τη χρήση των

WebQuests δίνεται η ευκαιρία στο μαθητή να οικοδομήσει τη γνώση μέσα από δημιουργικές-ανακαλυπτικές πρωτοβουλίες και γενικώς μέσα από την αυτενεργό συμμετοχή του στα πλαίσια της μαθητικής ομάδας.

Αυτό το οποίο επιχειρείται στην παιδαγωγική μας προσέγγιση είναι να προωθηθεί η μαθητική αυτενέργεια και η διαμαθητική συνεργασία μέσω της εφαρμογής ενός μοντέλου κατευθυνόμενης διερεύνησης. Οι μαθητές καλούνται μέσα από το συγκεκριμένο WebQuest να λειτουργήσουν ως μικροί ερευνητές και εξαντλώντας τις διαθέσιμες πηγές να προσπαθήσουν να καταγράψουν όλα τα στοιχεία που συνθέτουν την ιστορική και πολιτιστική ταυτότητα της Αρχαίας Ολύνθου. Παράλληλα, έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τη χρήση του Η/Υ ως μέσου αναζήτησης κι εντοπισμού της πληροφορίας και ως εργαλείου επεξεργασίας των διαθέσιμων στοιχείων.

WEBQUEST (ΙΣΤΟΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ)

Ο όρος WebQuest εισήχθη για πρώτη φορά το 1995 από τον Bernie Dodge για να περιγράψει δομημένες διερευνητικές δραστηριότητες μαθητών ή σπουδαστών, στις οποίες το μεγαλύτερο μέρος των πληροφοριών αντλούνται από τον Παγκόσμιο Ιστό. (Βικιπαίδεια).

Οι Διερευνητικές Δραστηριότητες, που βασίζονται στις Δικτυακές αποστολές, είναι βασικά ένα σενάριο μαθήματος που αποσκοπεί να βοηθήσει το μαθητή να εξοικειωθεί με τη γνώση που παρέχει το Διαδίκτυο, μαθαίνοντας να το χρησιμοποιεί ως πηγή (Dodge 2001).

Μια Ιστοεξερεύνηση χτίζεται γύρω από μια ευχάριστη και ρεαλιστική διαδικασία η οποία προωθεί σκέψη υψηλού επιπέδου. Αφορά στο να αξιοποιήσει κάποιος την πληροφορία. Η σκέψη μπορεί να είναι δημιουργική ή κριτική και εμπεριέχει τη δυνατότητα επίλυσης δυσκολιών, την κριτική ικανότητα, την ανάλυση ή τη σύνθεση. Η διαδικασία πρέπει να είναι κάτι παραπάνω από απλές απαντήσεις σε ερωτήσεις ή αναμάσημα σε ό,τι κατεβάζει κάποιος από το Διαδίκτυο. Είναι δραστηριότητα βασισμένη στο Διαδίκτυο, η οποία εστιάζεται σε ένα κεντρικό ερώτημα. Το ερώτημα είναι πραγματικό, συχνά πολύπλοκο, προκαλώντας διερευνήσεις από πολλαπλές προοπτικές.

Για τη σωστή δημιουργία ενός WebQuest έχουν προσδιοριστεί από τον Bernie Dodge πέντε κανόνες, οι οποίοι μπορούν να βοηθήσουν οποιονδήποτε θελήσει να το κατασκευάσει. Αυτοί οι κανόνες είναι οι εξής:

- Εύρεση κατάλληλων ιστοσελίδων
- Σωστή οργάνωση των εκπαιδευομένων και των πηγών
- Πρόκληση των εκπαιδευομένων να σκέπτονται
- Χρήση του Μέσου
- Υποστήριξη υψηλών προσδοκιών (Dodge, 2001).

Μια Ιστοεξερεύνηση, είτε μικρής είτε μακράς διάρκειας, είναι σκόπιμα σχεδιασμένη να κάνει καλύτερη διαχείριση του χρόνου του μαθητή. Για να είναι αυτό εφικτό καθώς και για να διευκρινιστούν οι στόχοι, πρέπει να έχει μια σαφή διάρθρωση και να εμπεριέχει τουλάχιστον τα ακόλουθα στάδια:

Εισαγωγή (Introduction): Οι μαθητές πληροφορούνται για το θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν στη συγκεκριμένη Ιστοεξερεύνηση. Ταυτόχρονα επιδιώκεται η πρόκληση του ενδιαφέροντός τους με την προαπαιτούμενη πληροφόρηση.

Στόχοι (Task): Δίδονται οι στόχοι που πρέπει να επιτευχθούν.

Διαδικασία (Process): Παρουσιάζεται το κάθε βήμα ξεχωριστά που πρέπει να ακολουθήσουν οι μαθητές και το οποίο θα οδηγήσει στην ολοκλήρωση της εργασίας τους. Επίσης δίνονται οδηγίες (guidance) σχετικά με την οργάνωση των πληροφοριών που συλλέγονται σε σχέση με την απόδοση ρόλων, δημιουργία ομάδων, κ.λ.π.

Αποτέλεσμα (Conclusion): Η εργασία κλείνει θυμίζοντας στους μαθητές τι έχουν μάθει και πιθανόν τους ενθαρρύνει να επεκτείνουν την εμπειρία και σε άλλους τομείς.

Αξιολόγηση (Evaluation): Εξυπηρετεί τη διασφάλιση της ποιότητας των ιστοεξερευνήσεων και τη μέτρηση των αποτελεσμάτων. Περιγράφει με σαφήνεια τον τρόπο αξιολόγησης των μαθητών με βάση συγκεκριμένα κριτήρια. Αυτό επιτυγχάνεται με συγκεκριμένες ρουμπρίκες (κλίμακες αξιολόγησης) που περιλαμβάνουν κριτήρια και δείκτες επιτυχίας για κάθε κατηγορία. Επίσης, θα πρέπει να διευκρινίζεται αν η αξιολόγηση θα αφορά στην εργασία της ομάδας ή θα είναι ατομική για κάθε μαθητή. Η αξιολόγηση αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά βήματα δημιουργίας του Webquest.

Σελίδες του Δασκάλου (Teacher's corner): Απευθύνεται σε όσους εκπαιδευτικούς υλοποιήσουν το project και περιέχει οδηγίες για το χειρισμό της μαθησιακής διαδικασίας. Η διάρθρωση είναι παρόμοια με αυτή του μαθητή, παρέχοντας λεπτομέρειες για τη απρόσκοπτη διεξαγωγή και ολοκλήρωση της εργασίας. Το περιεχόμενο των προσφερόμενων πηγών, η πολυπλοκότητα των ιστοχώρων, οι απαιτήσεις σε χρόνο, η ελκυστική παρουσίαση είναι μερικοί παράγοντες που επηρεάζουν την επιτυχία της έκβασης. (Dodge. 1995)

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ WEBQUEST «ΠΕΡΠΑΤΩΝΤΑΣ ΣΤΑ ΜΟΝΟΠΑΤΙΑ ΤΗΣ ΑΡΧΑΙΑΣ ΟΛΥΝΘΟΥ»

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται ένα WebQuest για τα μαθήματα της Ιστορίας και της Γεωγραφίας των μεγάλων τάξεων του δημοτικού. Έχει το τίτλο: «Περπατώντας στα μονοπάτια της Αρχαίας Ολύνθου». Είναι σε μορφή ιστοσελίδας και η διεύθυνσή του είναι <http://dim-olynth.chal.sch.gr/WebQuest/> (Εικόνα 1) . Είναι δομημένο σε δύο μεγάλες και αναλυτικές κατηγορίες: τις σελίδες για το μαθητή και τις σελίδες για το δάσκαλο, οι οποίες παρουσιάζονται αναλυτικά παρακάτω:

Σελίδες για το Μαθητή

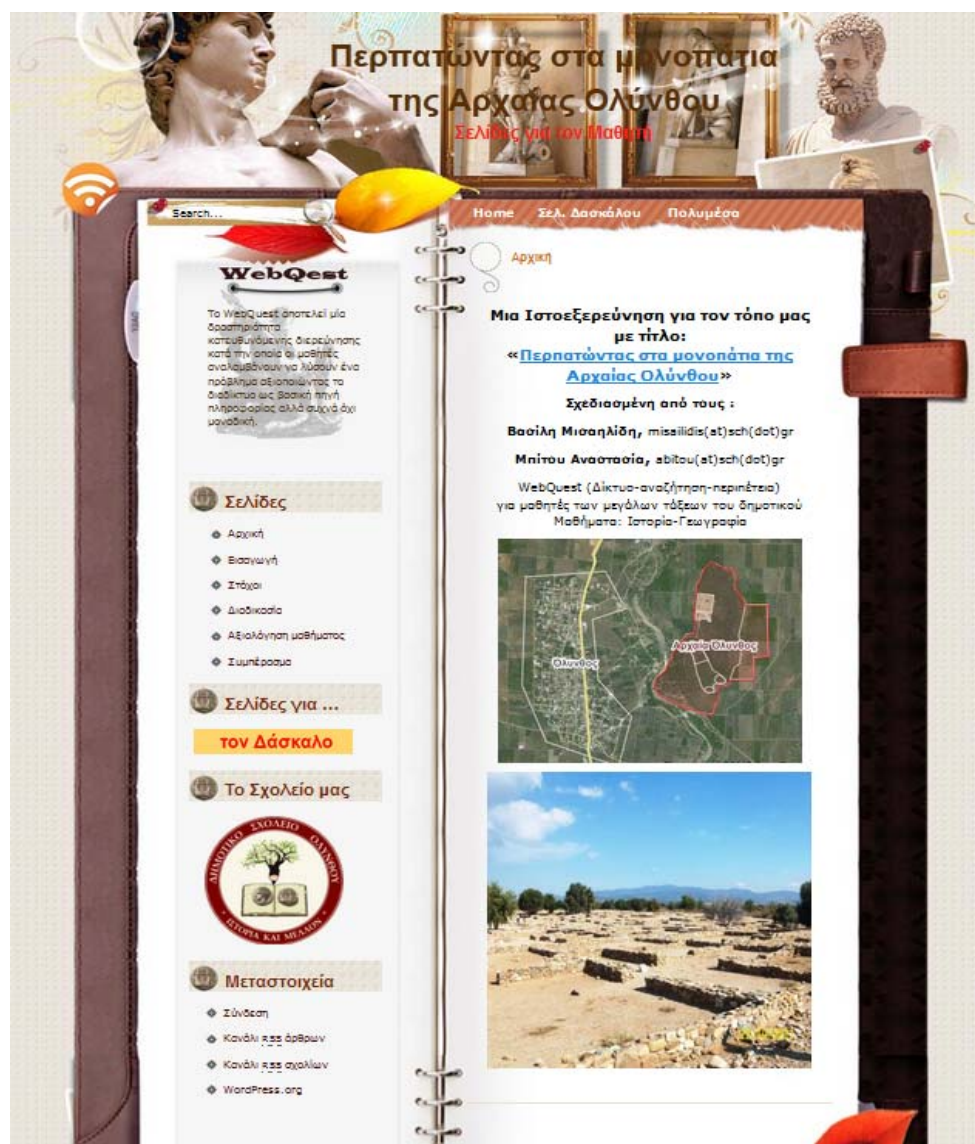
Εισαγωγή

Καλώς ορίσατε στο ταξίδι γνωριμίας με την Αρχαία Όλυνθο!

Σε αυτό το ταξίδι θα ανακαλύψετε ενδιαφέρουσες πληροφορίες για την Αρχαία Όλυνθο. Θα διαβάσετε και θα εξερευνήσετε:

- τη γεωγραφική της θέση στο χάρτη της Χαλκιδικής και της Ελλάδας,
- την ιστορία του τόπου και την τοπική αρχιτεκτονική,
- τον αρχαιολογικό χώρο, τα μνημεία τέχνης και πολιτισμού και
- την παράδοση και τη Λαογραφία.

Ετοιμαστείτε για το αξέχαστο αυτό ταξίδι!



Εικόνα 1: Η αρχική σελίδα του WebQuest

Στόχοι

Στα πλαίσια των εκπαιδευτικών επισκέψεων του σχολείου σας θα πραγματοποιήσετε εκπαιδευτική επίσκεψη στην Αρχαία Όλυνθο. Καλείστε να βρείτε πληροφορίες για τον Αρχαιολογικό τόπο που θα επισκεφτείτε. Να εργαστείτε ως ερευνητές και να καταγράψετε τα στοιχεία που έχουν σχέση με τη γεωγραφία, την ιστορία, την παράδοση, τη λαογραφία, τον πολιτισμό και όσα θεωρείτε ενδιαφέροντα για κάποιον που θέλει να γνωρίσει ή να επισκεφθεί τον αρχαιολογικό χώρο της Ολύνθου. Θα εξερευνήσετε και θα δώσετε πληροφορίες σχετικά με:

- τη γεωγραφική θέση της περιοχής,
- την ιστορία και τα μνημεία,
- την παραδοσιακή αρχιτεκτονική, τα ήθη και τα έθιμα (με ιδιαίτερη έμφαση σε όσα επιβιώνουν ή και αναβιώνουν στις μέρες μας).

Σκεφτείτε την τάξη ως τυπογραφείο και παρουσιάστε τις εργασίες σας σε μορφή ιστορικού, λαογραφικού, πολιτιστικού χάρτη. Καλή επιτυχία !

Διαδικασία

Χωριστείτε σε 4 ομάδες των 5 ατόμων με τη βοήθεια του δασκάλου. Κάθε ομάδα θα πάρει μια εργασία.

Ομάδα Γεωγράφων

- Αναζητήστε κατάλληλους χάρτες και φωτογραφίες, ώστε να κατατοπίσετε πλήρως έναν ξένο για το πού βρίσκεται η Αρχαία Όλυνθος.
- Περιγράψτε τη γεωγραφική θέση της περιοχής στο χάρτη της Χαλκιδικής και της Ελλάδας.
- Διατυπώστε σύντομα την άποψή σας για το πώς η γεωγραφική θέση της περιοχής μπορεί να επηρεάσει τη ζωή των κατοίκων, την ιστορία και την εξέλιξή τους.

Ομάδα Ιστορικών

- Καταγράψτε την περιοχή της Ολύνθου για το ιδιαίτερο ιστορικό και αρχαιολογικό ενδιαφέρον που έχει.
- Αναζητήστε πληροφορίες για το Ν. Χαλκιδικής και καταγράψτε συνοπτικά τα ιστορικά του στοιχεία

Ομάδα Αρχαιολόγων

- Αναζητήστε και καταγράψτε πληροφορίες για τα κυριότερα μνημεία.
- Αναζητήστε πληροφορίες για προσωπικότητες που γεννήθηκαν κι έζησαν στην περιοχή από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Ομάδα Αρχιτεκτόνων

- Αναζητήστε πληροφορίες σχετικά με τη ρυμοτομία της Αρχαίας Ολύνθου καθώς και την αρχιτεκτονική κατασκευή των σπιτιών.
- Τι είναι το ιπποδάμειο πολεοδομικό σύστημα;

Πληροφορίες για τις εργασίες σας θα αντλήσετε από τις παρακάτω διαδικτυακές πηγές:

[Όλυνθος Χαλκιδικής – Βικιπαίδεια](#) (07-01-14)

[Video αφιέρωμα για την Αρχαία Όλυνθο](#) (07-01-14)

[Προσομοίωση κατοικίας της Αρχαίας Ολύνθου](#) (07-01-14)

[Φωτογραφικό υλικό από τις ανασκαφές της Αρχαίας Ολύνθου](#) (07-01-14)

[Το νόμισμα στον αρχαίο ελληνικό κόσμο](#) (07-01-14)

[Διατροφή στην αρχαία Ελλάδα](#) (07-01-14)

[Αρχαία Οικία](#) (07-01-14)

[Λεξικό για τις άγνωστες λέξεις \(Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας\)](#) (07-01-14)

[Μηχανή αναζήτησης ιστορικών στοιχείων του Υπουργείου Πολιτισμού](#) (07-01-14)

[e-γεωγραφία για χάρτες](#) (07-01-14)

Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση είναι διαμορφωτική και τελική.

Συμμετέχετε και στις δύο φάσεις της αξιολόγησης. Στη φάση της διαμορφωτικής αξιολόγησης ως μέλη της ομάδας θα αυτοαξιολογηθείτε, ενώ στην τελική αξιολόγηση θα αυτοαξιολογηθείτε ως ομάδα και θα αξιολογήσετε το αποτέλεσμα της εργασίας των άλλων ομάδων. Η αξιολόγηση θα γίνει με συγκεκριμένα κριτήρια, για τα οποία έχει γίνει συζήτηση με τον εκπαιδευτικό εκ των προτέρων.

Ο εκπαιδευτικός σε όλη τη διάρκεια της υλοποίησης αυτής της ιστοεξερεύνησης λειτουργεί ως συντονιστής, διαμεσολαβητής, παρατηρητής. Παρατηρεί, καταγράφει, αξιολογεί στάσεις, συμπεριφορές, δεξιότητές σας, σε επίπεδο ατομικό και σε επίπεδο ομάδας και παρεμβαίνει διορθωτικά, όπου χρειάζεται. Αξιολογεί τη δουλειά σας σε κάθε φάση της μέχρι το τελικό αποτέλεσμα. Η αξιολόγηση γίνεται με συγκεκριμένα κριτήρια για τα οποία έχει γίνει συζήτηση μαζί σας εκ των προτέρων.

Οι Ρουμπρίκες Αξιολόγησης, οι οποίες περιέχουν τα στοιχεία σύμφωνα με τα οποία θα αξιολογηθούν οι μαθητές, δίνονται στην ιστοσελίδα του WebQuest. (http://dim-olynth.chal.sch.gr/WebQuest/?page_id=12)

Συμπέρασμα

Έχετε φτάσει αισίως στο τέλος του ταξιδιού σας. Ελπίζω να απολαύσατε το ταξίδι και να μην κατάντησε κουραστικό. Στο ταξίδι σας αυτό αποκομίσατε πολλά .

Πρώτα απ' όλα έχετε πάρει γενικές πληροφορίες για το νομό Χαλκιδικής και ιδιαίτερα για την Αρχαία Όλυνθο, αποκτήσατε γνώσεις ιστορικές, πολιτιστικές, γεωγραφικές κ.ά...

Το δεύτερο που πετύχατε μέσα από την προσπάθειά σας αυτή ήταν να γνωρίσετε πού περίπου βρίσκονται περιοχές για τις οποίες ακούτε και δεν έχετε επισκεφθεί, αναγνωρίζοντάς τες και πάνω στο γεωγραφικό χάρτη.

Εκτός βέβαια από τις γνώσεις (γεωγραφικές, ιστορικές κτλ.) η εργασία αυτή ελπίζουμε να σας πρόσφερε και άλλα. Την ευκαιρία για δημιουργική εργασία έξω από τον παραδοσιακό τρόπο μελέτης και γραπτής παρουσίασης πληροφοριών και την επαφή με ένα σύγχρονο πολυμέσο (H/Y), το οποίο δίνει καινούργιες διαστάσεις στον κόσμο της εκπαίδευσης. Επίσης εμπειρίες συνεργατικής μάθησης μέσω της αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές σας. Έχετε μάθει τόσα πολλά και, σίγουρα, συνθέτοντας τις πληροφορίες σας για τον ιστορικό-πολιτιστικό χάρτη που θα καταρτίσετε με τίτλο: «Η αρχαία Όλυνθος ζωντανεύει», θα βοηθήσετε τα παιδιά από άλλα σχολεία να αντιληφθούν την τεράστια ιστορία του τόπου όπου ζείτε, ώστε να θελήσουν κάποτε να τον επισκεφτούν.

Σελίδες για το Δάσκαλο

Εισαγωγή

Το WebQuest είναι ένας πρωτοποριακός τρόπος υποστήριξης της διδασκαλίας, ο οποίος μπορεί να καταστήσει την εκπαιδευτική παρέμβαση πιο ενδιαφέρουσα κι αποτελεσματική, καθώς το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο και δημιουργικό τόσο από την πλευρά του μαθητή όσο και από την πλευρά του δασκάλου. Με τη χρήση του WebQuest δίνεται η ευκαιρία στο μαθητή να οικοδομήσει τη γνώση, μέσα από δημιουργικές-ανακαλυπτικές πρωτοβουλίες και γενικώς μέσα από την αυτενεργό συμμετοχή του στα πλαίσια της μαθητικής ομάδας.

Αυτό το οποίο επιχειρείται στην παιδαγωγική μας προσέγγιση είναι να προωθηθεί η μαθητική αυτενέργεια και η διαμαθητική συνεργασία μέσω της εφαρμογής ενός μοντέλου κατευθυνόμενης διερεύνησης. Οι μαθητές καλούνται μέσα από το συγκεκριμένο WebQuest να λειτουργήσουν ως μικροί ερευνητές, και εξαντλώντας τις διαθέσιμες πηγές να προσπαθήσουν να καταγράψουν όλα τα στοιχεία που συνθέτουν την ιστορική και πολιτιστική ταυτότητα της Αρχαίας Ολύνθου.

Παράλληλα, έχουν την ευκαιρία να εξοικειωθούν με τη χρήση του H/Y ως μέσου αναζήτησης κι εντοπισμού της πληροφορίας και ως εργαλείου επεξεργασίας των διαθέσιμων στοιχείων.

Στόχοι

Με τη μορφή που έχει το Webquest δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να εγκαινιάσουν ένα νέο τρόπο εργασίας που συνδυάζει την καθοδηγούμενη ανακάλυψη με την αυτενεργό συμμετοχή στα πλαίσια ομαδικών δραστηριοτήτων. Οι μαθητές αντιλαμβάνονται την ευθύνη τους απέναντι στην ομάδα αλλά και η ομάδα αντιλαμβάνεται την ανάγκη στήριξης του πιο αδύνατου μαθητή από τα υπόλοιπα μέλη της, προχωρούν μαζί καταρτίζοντας σχέδια δράσης για την επίτευξη κοινών

στόχων. Παράλληλα η σωστή περιγραφή και διατύπωση στο Webquest του πλαισίου των δραστηριοτήτων που καλούνται οι μαθητές να υλοποιήσουν, εξασφαλίζει υψηλή απεξάρτηση των μαθητικών ομάδων από τη δασκαλική καθοδήγηση, καθιστώντας το δάσκαλο συνεργάτη και συνοδοιπόρο του μαθητή στα μονοπάτια της γνώσης, της έρευνας, της ανακάλυψης.

Μέσα από την εργασία των μαθητών στα πλαίσια του Webquest καλλιεργούνται πολλαπλές δεξιότητες, όπως : χρήση του Η/Υ, αναζήτηση πληροφοριών μέσα σε ηλεκτρονικούς καταλόγους, ευελιξία στην επιλογή, τη χρήση και την εξάντληση των διαθέσιμων πηγών, αξιολόγηση των πηγών, επεξεργασία δεδομένων (ανάλυσης, σύνθεσης, μετασχηματισμού), γλωσσική διατύπωση κ.ά.

Βασική προαπαιτούμενη προϋπόθεση πριν την εμπλοκή των μαθητών στη χρήση του Webquest είναι: καλή σχετικά χρήση των εργαλείων του Η/Υ: Internet Browsers και του κειμενογράφου.

Μέσω της ένταξης των μαθητών στο πλαίσιο εργασίας με την υποστήριξη του Webquest επιδιώκουμε να επιτύχουμε τους ακόλουθους στόχους:

Γνωστικοί στόχοι :

- Να μάθουν την ιστορία της πόλης της Ολύνθου.
- Να γνωρίσουν τη ρυμοτομία της καθώς και την αρχιτεκτονική κατασκευή των σπιτιών.
- Να διαβάσουν για τις συνθήκες της καθημερινής ζωής των κατοίκων.
- Να μάθουν για τις οικονομικές τους συναλλαγές.
- Να επισκεφτούν εικονικά τα ερείπια της αρχαίας πόλης , αλλά και τη σύγχρονη Όλυνθο (πού είναι σήμερα χτισμένη) και τις ασχολίες των κατοίκων της.

Στάσεις (συναισθηματικοί στόχοι):

- Να γνωρίσουν οι μαθητές τον τόπο τους και να αντιληφθούν τη σχέση που συνδέει τη γεωγραφική θέση ενός τόπου με τον πολιτισμό, τις ασχολίες και τον τρόπο ζωής των κατοίκων του.
- Να αγαπήσουν τον τόπο τους και να αισθάνονται υπερήφανοι για την ιστορία του.
- Να εκτιμήσουν την αξία της πολιτιστικής τους κληρονομιάς και να φροντίσουν έμπρακτα για την προβολή και τη διαφύλαξή της.
- Να μάθουν να αναγνωρίζουν τα είδη των ιστορικών πηγών και να διακρίνουν την προέλευσή τους.
- Να αγαπήσουν την ομαδική εργασία και να γίνουν υπεύθυνα άτομα απέναντι στον εαυτό τους και τις απαιτήσεις της ομάδας.
- Να νιώσουν τη χαρά της δημιουργίας μέσα από την επιτυχή ολοκλήρωση των εργασιών τους.
- Να αγαπήσουν τους συμμαθητές τους και το σχολείο που τους δίνει την ευκαιρία να αναπτύξουν τόσο ευχάριστες και ενδιαφέρουσες δραστηριότητες.

Δεξιότητες (ψυχοκινητικοί στόχοι):

- Να γνωρίσουν καλά οι μαθητές την τεχνολογία της Πληροφορικής και να ασκηθούν στα βασικά εργαλεία της (π.χ. Επεξεργαστή Κειμένου), ώστε να είναι σε θέση να διαβάζουν και να γράφουν κείμενα καθώς και να επικοινωνούν ως πομποί και δέκτες μέσω Η/Υ.

- Να ασκηθούν στην αναζήτηση και αξιολόγηση της πληροφορίας μέσω του Διαδικτύου.
- Να αποκτήσουν ικανότητες επεξεργασίας, αφαίρεσης, ανάλυσης, σύνθεσης κι αξιολόγησης των δεδομένων τους.
- Να κατανοήσουν τη σημασία που έχουν η σαφήνεια και η ακρίβεια στην περιγραφή και να εξασκηθούν στην παραγωγή περιγραφικών κειμένων.
- Να μάθουν να οργανώνουν μεθοδικά και υπεύθυνα τη δουλειά τους τόσο σε ατομικό όσο και σε ομαδικό επίπεδο.

Διαδικασία

Το σχέδιο μαθήματος με την υποστήριξη του Webquest αποτελεί μια εφαρμογή χρήσης του Η/Υ στη διδασκαλία. Στη συγκεκριμένη περίπτωση αποσκοπεί στη μεγιστοποίηση της διαμαθητικής συνεργασίας και συμμετοχής για την εκτέλεση μιας συγκεκριμένης εργασίας: το σχεδιασμό και την κατασκευή ενός ιστορικού – πολιτιστικού χάρτη της Αρχαίας Ολύνθου από τους ίδιους τους μαθητές.

Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα ταξίδι στην ιστορία του τόπου τους, στην παράδοση και τις ρίζες της φυλής τους. Στο δρόμο τους θα συναντήσουν προϊστορικούς οικισμούς, εξέχουσες προσωπικότητες, αρχαία κειμήλια, ενδιαφέροντα ήθη κι έθιμα βγαλμένα από την καθημερινή ζωή. Θα νιώσουν περήφανοι για την καταγωγή τους κι ακόμη πιο περήφανοι για το αποτέλεσμα της δουλειάς τους που έρχεται ως αποτέλεσμα της περιπλάνησής τους.

Ο εκπαιδευτικός μέσα από αυτή την εμπειρία βγαίνει κερδισμένος αφού ξεφεύγει από τα παραδοσιακά πλαίσια διδασκαλίας, προσφέροντας ευκαιρίες αυτενεργού συμμετοχής στους μαθητές του μέσα σε ένα προγραμματισμένο πλαίσιο ομαδικών δράσεων. Ο ρόλος του έρχεται κοντά στο ρόλο των μαθητών, γίνεται εμπυχωτής και συνοδοιπόρος τους κερδίζοντας την αγάπη, το σεβασμό και την αποδοχή τους.

Οργάνωση του μαθήματος

Ο εκπαιδευτικός προτρέπει τους μαθητές να συγκροτήσουν ομάδες. Με τη διακριτική του επέμβαση προσπαθεί να εξισορροπήσει τη σύνθεση των ομάδων με βάση το φύλο, την ικανότητα των μαθητών και την εμπειρία τους στη χρήση του Η/Υ.

Η ολοκλήρωση του μαθήματος απαιτεί **επτά διδακτικές ώρες** των 45 λεπτών και ένα Η/Υ για κάθε δύο παιδιά (κατά συνέπεια η δραστηριότητα ενδείκνυται να υλοποιηθεί στο χώρο του σχολικού εργαστηρίου (Η/Υ) .

Στην **πρώτη διδακτική** ώρα ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει τους στόχους της δραστηριότητας και την αναγκαιότητα υλοποίησής τους. Εξηγεί στα παιδιά αρχικά τι είναι το Webquest κι ότι από το σημείο αυτό και κατά τη διάρκεια όλης της δραστηριότητας θα συμβουλευόνται αυτό σε κάθε φάση της εργασίας τους.

Στη **δεύτερη διδακτική** ώρα τα παιδιά θα πρέπει να αποφασίσουν το ρόλο που θα αναλάβει καθένας τους. Οι ρόλοι είναι:

- Γεωγράφος
- Ιστορικός
- Αρχαιολόγος
- Αρχιτέκτονας

Αφού χωρίσουν τους ρόλους τους κάθονται ανά δύο στους Η.Υ. Κάθε μέλος της ομάδας θα εξερευνήσει τους ιστοχώρους που επιλέχθηκαν για να παρέχουν πληροφορίες που αντιστοιχούν στο δικό του ερευνητικό ρόλο. Στο σημείο αυτό θα πρέπει να υπάρχει στενή αλληλεπίδραση δασκάλου-μαθητή. Ο δάσκαλος καθοδηγεί

και ανατροφοδοτεί τα παιδιά που δυσκολεύονται – ιδιαίτερα όσον αφορά τη χρήση του Η/Υ.

Στην **επόμενη διδακτική** ώρα, τα πρώτα είκοσι περίπου λεπτά, τα παιδιά συνεχίζουν την εργασία της προηγούμενης περιόδου, με σκοπό να ολοκληρώσουν τη συλλογή και τον έλεγχο των στοιχείων που έχουν στη διάθεσή τους και τα αφορούν. Στα υπόλοιπα λεπτά η κάθε ομάδα ενώνεται και κάθεται μπροστά από ένα Η/Υ για να συζητήσει τις πληροφορίες που βρήκε το κάθε παιδί, τις πηγές του, τις εντυπώσεις του, κτλ.

Η **τέταρτη και η πέμπτη διδακτική** ώρα – και οι σημαντικότερες θα λέγαμε – είναι ο χρόνος που τα παιδιά θα αρχίσουν να εκτελούν συγκεκριμένες εργασίες. Τα μέλη των ομάδων θέτουν στη διάθεση της ομάδας τους τα στοιχεία που έχουν συλλέξει, τα επεξεργάζονται, τα αναλύουν και συνθέτουν την τελική ομαδική εργασία, με τη διακριτική υποστήριξη του δασκάλου, όπου και αν αυτή κρίνεται αναγκαία.

Κατά την **έκτη διδακτική** ώρα οι μαθητικές ομάδες παρουσιάζουν σε μορφή κειμένου το τελικό αποτέλεσμα της δουλειάς τους, συζητούν για τις δυσκολίες που συνάντησαν και προσπαθούν στα πλαίσια ενός συνεργατικού κλίματος να διορθώσουν τυχόν λάθη και παραλήψεις.

Τέλος, την **έβδομη διδακτική** ώρα ο εκπαιδευτικός παραδίδει στις ομάδες τις εργασίες τους αξιολογημένες και συζητά μαζί τους για τα θετικά στοιχεία κάθε μιας. Παράλληλα, συζητά τα σημεία των εργασιών που μπορούσαν να παρουσιάσουν καλύτερα. Και μέσω της αυτοαξιολόγησης των μαθητών με τη συμπλήρωση των αντίστοιχων φορμών ο στόχος είναι πάντα η βελτίωσή τους στα πλαίσια της επόμενης προσπάθειας.

Πηγές

Για τη διδακτική μας προσέγγιση στα πλαίσια αυτού του Webquest δόθηκαν στους μαθητές οι πηγές που αναφέρονται παραπάνω.

Αξιολόγηση μαθήματος

Σίγουρα είναι σημαντικό για κάθε εκπαιδευτικό να ελέγξει αν το μάθημά του έχει πετύχει τους στόχους που είχε θέσει στην αρχή. Για το σκοπό αυτό απαραίτητη βοήθεια αποτελούν οι ρουμπρίκες αξιολόγησης που έχει στη διάθεσή του.

Στο συγκεκριμένο μάθημα ο εκπαιδευτικός θα κρίνει αν η διδασκαλία μέσω του Webquest είναι αποτελεσματική με την ολοκλήρωσή της. Αν τα παιδιά έχουν καταφέρει να διεκπεραιώσουν με επιτυχία όλες τις δραστηριότητες του μαθήματος για να συνθέσουν τον ιστορικό – πολιτιστικό χάρτη της Αρχαίας Ολύνθου. Αυτό βέβαια δεν είναι αυτοσκοπός, γιατί σημαντικό δεν είναι μόνο το αποτέλεσμα αλλά και η διαδικασία μέσα από την οποία φτάνουν σε αυτό.

Η επιτυχία του μαθήματος φαίνεται και από την πρόοδο των πιο αδύνατων μαθητών και από το αν κάθε μαθητής- μέλος της ομάδας – είναι σε θέση να εκπροσωπήσει την ομάδα του. Επίσης, κρίνεται από την ικανότητα κάθε μαθητή να ασκήσει τις δεξιότητες εκείνες που είναι απαραίτητες για την οικοδόμηση της καινούριας γνώσης (π.χ. κριτική σκέψη, ταξινόμηση κτλ). Τέλος, βασικό δείκτη για την επιτυχία του μαθήματος αποτελεί το κλίμα και ο βαθμός συνεργασίας των παιδιών στις ομάδες.

Συμπέρασμα

Συνοψίζοντας όλα τα προηγούμενα καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι με το πέρας του μαθήματος αυτού οι μαθητές θα έχουν εμπλουτίσει τις γνώσεις τους και θα έχουν ζήσει εμπειρίες μάθησης πρωτόγνωρες γι' αυτούς μέσα σε ένα φιλικό

περιβάλλον, όπως αυτό του Webquest. Κυρίως τα παιδιά θα έχουν πάρει βασικές γνώσεις και πληροφορίες για την Αρχαία Όλυνθο και τη Χαλκιδική. Κατά αυτό τον τρόπο θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν ότι μπορούν να προσεγγίσουν τις γνώσεις ερευνητικά καθώς επίσης πως δεν πρέπει να αρκούνται στη στείρα αποστήθισή τους.

Γι' αυτό και η αξία αυτού του μαθήματος δεν έγκειται μόνο στην προσφορά γνώσεων αλλά και στην ανάπτυξη γνωστικών λειτουργιών, όπως:

- προβληματισμός,
- κατηγοριοποίηση και η ανάλυση πληροφοριών,
- διεξαγωγή συμπερασμάτων και
- καλλιέργεια μεταγνωστικών δεξιοτήτων.

Ευχαριστίες

Για την εργασία στο Webquest σημαντική ήταν η βοήθεια από πηγές του διαδικτύου και από βιβλία σχετικά με το θέμα.

Ευχαριστούμε ιδιαίτερα τον Bernie Dodge που είχε την ιδέα για την κατασκευή του Webquest, το οποίο πιστεύουμε ότι μπορεί να βοηθήσει τόσο τους εκπαιδευτικούς όσο και τους μαθητές για τη διερεύνηση διαφόρων θεμάτων. Μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα του WebQuest.org για να πληροφορηθείτε γι' αυτό, αλλά και για να σχεδιάσετε το δικό σας μάθημα αν είστε εκπαιδευτικοί.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ

Με το Webquest οι μαθητές διαχειρίζονται την πληροφορία. Αλληλεπιδρούν με το υλικό προς επεξεργασία και τον Η/Υ. Κατά τον Piaget η γνώση δεν πηγάζει ούτε μόνο από τα αντικείμενα ούτε μόνο από το υποκείμενο αλλά μέσα από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ του υποκειμένου και του αντικειμένου (αναπτυξιακή - γνωστική θεωρία μάθησης του Piaget) (Μπασέτας, 2002). Προωθείται η ευρετική - ανακαλυπτική μάθηση "discover learning" (Bruner), η οποία έχει να κάνει με πολύπλοκες γνωστικές διαδικασίες πρόσκτησης, επεξεργασίας και κωδικοποίησης των πληροφοριών. Οι μαθητές:

- οικοδομούν τη γνώση μόνοι τους, αφού δεν τους προσφέρεται έτοιμη (οικοδόμηση της γνώσης κατά τον Piaget),
- δρουν, βιώνουν, ερευνούν, δημιουργούν, εμπλέκονται δηλαδή σε διαδικασίες που δεν τους παρέχει εύκολα η παραδοσιακή διδασκαλία (βιωματική μάθηση),
- αναλαμβάνουν ρόλους μέσα στην ομάδα ανάλογα με τον προσωπικό ρυθμό μάθησης (εξατομικευμένη διδασκαλία).

Μπορεί οι μαθητές να είναι εξοικειωμένοι με το Διαδίκτυο στην καθημερινότητά τους, όμως η ικανότητά τους εύρεσης αξιόλογων και αξιόπιστων πηγών είναι πολλές φορές ελλιπής. Κατά την ανάπτυξη του έργου από τους μαθητές, ένα σημείο στο οποίο δίνεται ιδιαίτερη έμφαση από το δάσκαλο που παίζει το ρόλο του καθοδηγητή και διαμεσολαβητή, είναι ο τρόπος αναζήτησης πληροφοριών στο Διαδίκτυο και η αξιολόγησή τους. Πρέπει να τηρηθούν κανόνες ώστε οι μικροί μαθητές να δουλέψουν ως «ειδικοί» στην αναζήτηση και κατόπιν να μάθουν να οργανώνουν τις πληροφορίες τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται όχι μόνο για κατανάλωση πληροφοριών αλλά και για την παραγωγή γνώσεων. Οι μαθητές γίνονται εκδότες της δουλειάς τους (συγγραφική, πολυμεσική, δικτυακή) και δεν καθοδηγούν μόνο τους συμμαθητές τους

αλλά και τους δασκάλους ώστε να εναλλάσσονται οι παραδοσιακοί ρόλοι (Σολομωνίδου, 2006).

Σημαντική αποδείχθηκε η διάθεση αλλά και ικανότητα των μαθητών για συνεργασία, της οποίας τα αποτελέσματα ήταν ενθαρρυντικά, όχι μόνο όσον αφορά στην επιτυχία του προγράμματος αλλά και στον πλούτο των εμπειριών. Ενθουσιασμός, μεράκι, αλληλοβοήθεια και σύμπνοια χαρακτήριζε στο σύνολό τους τα μέλη των ομάδων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής των μαθημάτων. Αρνητικά χαρακτηριστικά, όπως ανταγωνιστικές τάσεις, εχθρική διάθεση ή ψυχρό κλίμα ήταν σχεδόν ανύπαρκτα.

Γενικότερα, δάσκαλοι και μαθητές αποκόμισαν ποικίλα και αξιόλογα οφέλη από την υλοποίηση του προγράμματος αυτού.

Η Ιστοεξερεύνηση μπορεί να αξιοποιηθεί και από άλλες σχολικές μονάδες που σκοπεύουν να πραγματοποιήσουν εκπαιδευτική επίσκεψη στον αρχαιολογικό χώρο της αρχαίας Ολύνθου ή να διαφοροποιηθεί συνδυάζοντας ένα θέμα από το σχολικό εγχειρίδιο της Ιστορίας ή της τοπικής ιστορίας και κάποιο τομέα που αγγίζει κάποια άλλη επιστήμη ή κάποιο πεδίο καθημερινής δράσης.

Όπως έλεγε και ο Paulo Freire "το να διδάξεις δεν είναι να μεταφέρεις τη γνώση αλλά να δημιουργήσεις τις δυνατότητες για την παραγωγή ή την κατασκευή της γνώσης" (Freire, 2006). Το παρόν σενάριο προσπαθεί προς αυτή την κατεύθυνση. Δάσκαλοι και μαθητές μαζί στην υλοποίηση ενός WebQuest: οι δάσκαλοι μέντορες, οι μαθητές δημιουργοί.

ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Αργύρης, Μ. (2002), Διερευνητική μάθηση με χρήση υπολογιστικών εργαλείων: Μία εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας Στο Χ. Κυνηγός, Δημαράκη, Ε (επ.) Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα, 98-118, Αθήνα: Καστανιώτης

Βικιπαίδεια, ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια Ανακτήθηκε στις 10 Ιανουαρίου 2014 από τη διεύθυνση:

<http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%B5%CE%BE%CE%B5%CF%81%CE%B5%CF%8D%CE%BD%CE%B7%CF%83%CE%B7>

Μπασέτας, Κ (2002), «Ψυχολογία της Μάθησης», Αθήνα: Ατραπός

Παπανικολάου, Κ., Τσαγκάνου, Γ., Γρηγοριάδου, Μ. (2002), Αξιοποιώντας το διαδίκτυο και το λογισμικό γενικής χρήσης ως διδακτικά και μαθησιακά εργαλεία Στο Χ. Κυνηγός, Δημαράκη, Ε (επ.) Νοητικά Εργαλεία και Πληροφοριακά Μέσα , 1 19-160, Αθήνα: Καστανιώτης

Σολομωνίδου, Χ. (2006), Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης,. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Dodge B (1995), Some thoughts about WebQuests [Online], Ανακτήθηκε στις 10 Ιανουαρίου 2014 από τη διεύθυνση:

http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

Dodge Bernie (2001). FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest. Learning & Leading with Technology, Ανακτήθηκε στις 10 Ιανουαρίου 2014 από τη διεύθυνση:

<http://webquest.sdsu.edu/focus/focus.pdf>

Freire Paulo, (2006) Δέκα επιστολές προς εκείνους που τολμούν να διδάσκουν Επίκεντρο