

«Η μάχη των Θερμοπυλών»: Ένα παράδειγμα διδακτικού σεναρίου Ιστορίας

Ξαφάκος Ευστάθιος¹, Στουραϊτης Ηλίας²,
Λεκαράκου Δ. Παναγιώτα³, Σολωμού Κατερίνα⁴

¹Δάσκαλος, υπ. Δρ., Μ.Εδ., Δημοτικό Σχολείο Λεονταρίου Βοιωτίας
xafakos@uth.gr

²Ιστορικός, υπ. Δρ., ΜΑ, Ιδιωτικά Εκπαιδευτήρια
stouraitis@gmail.com

³Δασκάλα, 18^ο Δημοτικό Σχολείο Κορυδαλλού
lekarakoyg@hotmail.com

⁴Δασκάλα, Διευθύντρια Δημοτικού Σχολείου Λεονταρίου Βοιωτίας
solomoukaterina@yahoo.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο αποτελεί μία σύγχρονη εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας της Ιστορίας, αποκλίνουσας των παραδοσιακών διδακτικών μεθόδων, η οποία όμως είναι συμβατή με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, καθώς οι διδακτικοί στόχοι παραμένουν οι ίδιοι. Βασική επιδίωξη της συγκεκριμένης διδακτικής προσέγγισης είναι η προσπάθεια καλλιέργειας κι ενίσχυσης της ιστορικής συνείδησης και κριτικής σκέψης των μαθητών/τριών. Ο σχεδιασμός του σεναρίου βασίζεται στις αρχές των θεωριών της Γνωστικής Ευελιξίας (Cognitive Flexibility Theory) και της Ανακαλυπτικής μάθησης (Bruner), καθώς οι μαθητές/τριες καλούνται να ανακαλύψουν τη γνώση, να προσεγγίσουν πολύπλευρα το ιστορικό γεγονός, να αναζητήσουν και να εξετάσουν την εγκυρότητα και αξιοπιστία των ιστορικών πηγών αναλύοντας και συνδυάζοντας το εικονικό περιεχόμενο του σχολικού βιβλίου με αυτό που ίδιοι/ες αναζήτησαν από το διαδίκτυο, από υπερκείμενα, αλλά και από έντυπο ιστορικό υλικό. Για την υλοποίηση του προτεινόμενου διδακτικού σεναρίου αξιοποιούνται οι νέες τεχνολογίες και συγκεκριμένα επιλεγμένοι διαδικτυακοί τόποι, ηλεκτρονικοί ιστορικοί χάρτες, λογισμικά γενικής χρήσης, όπως ακόμη και ένα λογισμικό δημιουργίας κόμικ.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: ιστορική σκέψη και συνείδηση, κριτική σκέψη, ψηφιακές τεχνολογίες, διδακτικό σενάριο

ΛΕΩΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Η μάχη των Θερμοπυλών
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** 6 διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

Το σενάριο αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της Ιστορίας της Δ' τάξης και πιο συγκεκριμένα το κεφάλαιο 17 «**Η μάχη των Θερμοπυλών**». Το διδακτικό σενάριο είναι συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών.

Οι μαθητές έχουν ασχοληθεί στα προηγούμενα μαθήματα με τον περσικό κίνδυνο και τη μάχη του Μαραθώνα, οπότε θα πρέπει να γνωρίζουν σχετικά με τις επιθέσεις των Περσών έναντι των Ελλήνων.

Δυσκολίες παρουσιάζονται σχετικά με την χωροχρονική τοποθέτηση των γεγονότων, δηλαδή δυσκολεύονται να εντοπίσουν τις περιοχές στις οποίες έλαβαν χώρα οι μάχες, όπως ακόμη το πότε έγιναν, πόσα δηλαδή χρόνια έχουν παρέλθει από τη περίοδο των περσικών πολέμων.

Ως προς τις νέες τεχνολογίες, οι μαθητές πιθανόν να αντιμετωπίσουν δυσκολίες σχετικά με τη χρήση του πληκτρολογίου και των λογισμικών, οπότε καθίσταται απαραίτητη η καθοδήγηση από τον εκπαιδευτικό. Θεμιτό θα ήταν να έχει προηγηθεί η εξάσκηση με τα συγκεκριμένα λογισμικά και την πλοήγηση στο διαδίκτυο.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Γενικός σκοπός: Να προσεγγίσουν πολύπλευρα το ιστορικό γεγονός της μάχης των Θερμοπυλών και να γνωρίσουν τους βασικούς πρωταγωνιστές, καλλιεργώντας ιστορική σκέψη και συνείδηση.

Στόχοι:

Σε επίπεδο γνώσεων

- Να γνωρίσουν τον χρόνο, τον τρόπο διεξαγωγής και την έκβαση της μάχης των Θερμοπυλών (από το βιβλίο δασκάλου) (1^η - 2^η διδακτική ώρα –ιστορική γραμμή -βίντεο- διαδίκτυο).
- Να συνειδητοποιήσουν τη σημασία του πατριωτισμού ως παράγοντα νίκης (από το βιβλίο δασκάλου) (3^η - 4^η - 5^η - 6^η ώρα – τελικό τεστ αξιολόγησης)
- Να εκτιμήσουν το μέγεθος της θυσίας του Λεωνίδα και των συντρόφων του (από το βιβλίο δασκάλου (3^η - 4^η - 5^η ώρα – μελέτη ιστορικών πηγών από έντυπες και ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες και επιλεγμένους ιστότοπους).
- Να γνωρίσουν τον Λεωνίδα ως βασιλιά της Σπάρτης και τον Ξέρξη ως βασιλιά των Περσών (3^η - 4^η -5^η ώρα - διαδίκτυο).
- Να γνωρίσουν τους Θεσπίεις και τον ρόλο που διαδραμάτισαν κατά τη διάρκεια της μάχης (3^η - 4^η -5^η ώρα - διαδίκτυο).

Σε επίπεδο δεξιοτήτων

- Να καλλιεργήσουν αναλυτική και συνθετική ικανότητα (εννοιολογικός χάρτης - διαδίκτυο – λογισμικό παρουσίασης) .
- Να εξοικειωθούν με τη διαδικασία της διερεύνησης και αξιολόγησης ιστορικών πληροφοριών (διαδίκτυο).
- Να εξοικειωθούν με την παρατήρηση της εικόνας ως πηγής πληροφοριών (διαδίκτυο).
- Να προσεγγίσουν πρωτογενείς πηγές από έντυπες εγκυκλοπαίδειες και το διαδίκτυο και να αντλήσουν πληροφορίες, για να ερμηνεύσουν τα συγκεκριμένα ιστορικά γεγονότα.
- Να διασταυρώσουν πληροφορίες.
- Να καλλιεργήσουν τις κοινωνικές δεξιότητές τους μέσα από τη συνεργασία τους (λογισμικά γενικής χρήσης – λογισμικό για δημιουργία κόμικ).

Σε επίπεδο στάσεων

- Να εκτιμήσουν, μέσα από τη δραστηριοποίησή τους σε ομάδες, την σημαντικότητα και αποτελεσματικότητα της συνεργατικής μάθησης και της καλλιέργειας θετικού κλίματος (λογισμικά γενικής χρήσης – λογισμικό για δημιουργία κόμικ).

Σε επίπεδο συναισθημάτων

- Να συναισθανθούν τη θέση του Λεωνίδα και την απόφασή του να μην παραδοθεί (λογισμικά γενικής χρήσης – λογισμικό για δημιουργία κόμικ).

Ως προς τη χρήση των ΤΠΕ

- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του λογισμικού δημιουργίας κόμικ (ComicLab).
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση της τεχνολογίας της Πληροφορικής (χρήση Η/Υ, πληκτρολογίου, λογισμικών κι εφαρμογών (Όλες οι δραστηριότητες)

5. Οργάνωση της τάξης - Χρήση Η.Υ. και γενικά ψηφιακών μέσων για το διδακτικό σενάριο

Πρόκειται να συσταθούν ομάδες έρευνας (η καθεμία ομάδα θα απαρτίζεται από τρία άτομα) (Sharan & Hertz-Lazarowitz, 1980) εντός της σχολικής τάξης, οι οποίες προϋποθέτουν την ύπαρξη τεσσάρων παραγόντων: α) τη συστηματική οργάνωση της τάξης σε ομάδες, β) τη χρήση δραστηριοτήτων, τέτοιων που να μπορούν να διερευνηθούν με ποικίλους τρόπους από τις ομάδες, γ) την προώθηση της πλουραλιστικής συζήτησης των μαθητών σχετικά με τα ζητήματα που τίγονται προς διερεύνηση και δ) την επικοινωνία του/της εκπαιδευτικού και τη βοήθειά του/της προς τους μαθητές.

Σύμφωνα με τη μέθοδο αυτή, γίνεται σε πρώτη φάση ομαδοποίηση των μαθητών, ενώ οι ομάδες που προκύπτουν είναι ανομοιογενείς. Κατόπιν ακολουθεί ο καθορισμός των θεμάτων της διερεύνησης των ομάδων προσεκτικά, ώστε να είναι δυνατή η αντιμετώπισή τους ή η διερεύνησή τους από πολλές πιθανές όψεις ή θεωρήσεις. Οι ομάδες χωρίζονται και στη συνέχεια αναλύουν το προς διερεύνηση θέμα σε υποθέματα (π.χ. ο Λεωνίδας ως βασιλιάς της Σπάρτης, ο Ξέρξης ως βασιλιάς της Περσίας). Με αυτόν τον τρόπο καθορίζουν τι πρέπει να μελετηθεί και πώς. Οι μαθητές συλλέγουν πληροφορίες, αξιολογούν δεδομένα και προσπαθούν να εξάγουν συμπεράσματα. Συζητούν μεταξύ τους και με τον δάσκαλο προκειμένου να καταλήξουν σε αποφάσεις. Η ομάδα προσπαθεί να φτιάξει μια αναφορά ή μια περίληψη της δουλειάς της οργανώνοντας, συνθέτοντας και διυλίζοντας τις νέες πληροφορίες. Θεμιτό είναι οι πληροφορίες να μην είναι λεπτομερείς. Επίσης, γίνεται ένας έλεγχος κατά πόσο δούλεψαν και συνεργάστηκαν μεταξύ τους όλοι οι μαθητές. Γίνεται η τελική παρουσίαση των εργασιών των ομάδων. Η τελική παρουσίαση μπορεί να γίνει με ποικίλους τρόπους. Στο συγκεκριμένο μάθημα θα γίνει παρουσίαση με τη χρήση του λογισμικού παρουσίασης Powerpoint. Η δημιουργία της παρουσίασης γίνεται με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού, διότι οι μαθητές δεν γνωρίζουν πολύ καλά το συγκεκριμένο λογισμικό. Τέλος, η αξιολόγηση αφορά στην ικανότητα σύνθεσης εφαρμογής ή παραγωγής συμπερασμάτων (Sharan et al., 1984).

Η καθεμία ομάδα πρόκειται να έχει έναν φορητό υπολογιστή (επομένως θα πρέπει να υπάρχουν 5 - 6). Ο κάθε υπολογιστής θα είναι συνδεδεμένος στο διαδίκτυο και θα έχει εγκατεστημένα τα λογισμικά που πρόκειται να

αξιοποιηθούν. Ακόμη, θα πρέπει να υπάρχει βιντεοπροβολέας ή τηλεόραση για να καταστεί εφικτή η παρουσίαση των εργασιών των μαθητών.

Πρόκειται να χρησιμοποιηθούν τα λογισμικά γενικής χρήσης και το διαδίκτυο. Συγκεκριμένα, το διαδίκτυο ως γνωστικό εργαλείο αποσκοπεί στην κριτική επεξεργασία της πληροφορίας και της ένταξής της στο σενάριο. Οι μαθητές αυτενεργούν αναζητώντας και ανακαλύπτοντας τη νέα γνώση. Μέσω της Wikipedia και του Google Earth, αλλά και άλλων επιλεγμένων διαδικτυακών τόπων οι μαθητές πρόκειται να βρουν περισσότερες πληροφορίες για τις έννοιες που μελετώνται και να τις αντιπαραβάλλουν με αυτές που θα βρουν από τις έντυπες εγκυκλοπαίδειες και από τα παραθέματα το σχολικού βιβλίου. Το λογισμικό παρουσίασης (Powerpoint) επιτρέπει την προετοιμασία και τη δημιουργία από τους μαθητές (με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού) πολυμεσικών παρουσιάσεων, τη συλλογή και οργάνωση πληροφοριών, προκαλώντας με αυτόν τον τρόπο το ενδιαφέρον των μαθητών για τη συγκεκριμένη ενότητα.

Ο επεξεργαστής κειμένου (Word), ως εργαλείο διαχείρισης και επεξεργασίας πληροφοριών, επιτρέπει την ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου από τους μαθητές. Για αυτόν το λόγο το τελικό τεστ αξιολόγησης, που είναι σε μορφή word, θα βοηθήσει στην ανατροφοδότηση όλων όσων διδάχτηκαν και στην ομαδοσυνεργατική παραγωγή γραπτού λόγου.

Ο εννοιολογικός χάρτης (Novak, 1991) (με τη μορφή υπερκειμένου), ο οποίος βρίσκεται σε μορφή Word, θα χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές για την οικοδόμηση και αναπαράσταση εννοιών και γνώσεων (Κόμης, 2004).

Ακόμη αξιοποιείται το λογισμικό [Comic Strip](#) (δημιουργία κόμικ) (Βασιλικοπούλου, Μπολουδάκης, Αράπογλου & Ρετάλης, 2007), διότι η δημιουργία κόμικ αποτελεί μία ευχάριστη δραστηριότητα. Μέσα από το συγκεκριμένο λογισμικό οι μαθητές επιλέγουν και τοποθετούν εικόνες με τους βασικούς πρωταγωνιστές, τοπία και διαλόγους, με αποτέλεσμα να καλλιεργούν τις δεξιότητές τους ως προς τις νέες τεχνολογίες. Ακόμη, μέσα από τη δημιουργία των διαλόγων, συναισθάνονται τη θέση των ηρώων καλλιεργώντας με αυτόν τον τρόπο ιστορική συνείδηση (Νάκου, 2000; Κόκκινος κ.ά., 2005).

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Α. Υιοθετούνται κι εφαρμόζονται οι αρχές της ανακαλυπτικής μάθησης (Bruner, 1961), σύμφωνα με τις οποίες οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση μέσα από ανακαλυπτικές διαδικασίες. Ο Bruner (1961) θεωρεί πως η σταδιακή ανακάλυψη των εσωτερικών δομών, νόμων και αρχών που διέπουν ένα γεγονός ή ένα φαινόμενο συντελούν στη βαθύτερη κατανόησή του από τους μαθητές. Σημαντικό ρόλο σε αυτή τη σταδιακή ανακάλυψη μπορεί να αποτελέσει ο εκπαιδευτικός παρέχοντας συνεχώς κίνητρα στον μαθητή, ενισχύοντας δηλαδή τη θετική συμπεριφορά του. Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού, ο μαθητής μπορεί ευκολότερα να φτάσει στον στόχο του, στην απόκτηση της καινούριας γνώσης (καθοδηγούμενη ανακάλυψη).

Επιπρόσθετα, λαμβάνονται υπόψη βασικές αρχές της θεωρίας της Γνωστικής Ευελιξίας (Spiro, Feltovich, Jacobson & Coulson, 1992), καθώς δίνονται στους μαθητές υπερκειμενικά κείμενα, στα οποία η γνώση δεν περιορίζεται στην

αναπαραγωγή αλλά καθίσταται δημιουργική, καθώς οδηγεί στην κατασκευή νοήματος από τους μαθητές.

Στο πλαίσιο του γνωστικού αντικείμενου της Ιστορίας, οι νέες τεχνολογίες μπορούν να αξιοποιηθούν με τέτοιο τρόπο, έτσι ώστε να διευκολύνουν την πρόσβαση σε πλούσιο ιστορικό υλικό, συμβάλλοντας σε μία πιο ουσιαστική, ενεργητική και διαδραστική μαθησιακή διαδικασία αναπτύσσοντας οι μαθητές δεξιότητες ιστορικής διερεύνησης και καλλιερμώντας κριτική και ιστορική σκέψη, καθώς και ιστορική συνείδηση (Τσιβάς, 2011). Η καλλιέργεια ιστορικής σκέψης αφορά στην κατανόηση των ιστορικών γεγονότων, την προσέγγιση των προσώπων και τη σύνδεση αιτίων και αποτελεσμάτων, ενώ η ανάπτυξη ιστορικής συνείδησης αναφέρεται στην κατανόηση της συμπεριφοράς του ανθρώπου σε συγκεκριμένες καταστάσεις (Νάκου, 2000; Κόκκινος κ.ά., 2005).

B. (1^η - 2^η διδακτική ώρα). Αρχικά ανακοινώνεται στους/στις μαθητές/ριες ο τίτλος της ενότητας και στη συνέχεια πραγματοποιείται ανάκληση των προηγούμενων γνώσεων τους σχετικά με τον περσικό κίνδυνο (προηγούμενη ενότητα 16) και τη μάχη στον Μαραθώνα. Έπειτα, προβάλλεται ως αφόρμηση μία εικόνα, η οποία απεικονίζει το άγαλμα του Λεωνίδα στις Θερμοπύλες. Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτά αν γνωρίζουν το συγκεκριμένο άγαλμα και αν έχουν επισκεφθεί τις [Θερμοπύλες](#). Αφού γίνει η αποκάλυψη του ονόματος του αγάλματος και ο χωρικός προσδιορισμός του, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει πως οι Πέρσες συνέχισαν να απειλούν την Ελλάδα, με αποτέλεσμα να λάβει χώρα και άλλη μάχη, στις Θερμοπύλες.

Στη συνέχεια προβάλλεται μία [ιστορική γραμμή](#) (σε μορφή word), έτσι ώστε να κατανοήσουν οι μαθητές τη χρονική περίοδο που έλαβε χώρα η συγκεκριμένη μάχη. Ακολουθεί η παρουσίαση ενός [εννοιολογικού χάρτη](#), ο οποίος εμπεριέχει τα σημαντικότερα γεγονότα, αλλά και τα βασικότερα σημεία της ενότητας. Ακόμη, προβάλλεται ένα σχετικό [βίντεο](#), το οποίο περιγράφει με αναλυτικό τρόπο τα γεγονότα που έλαβαν χώρα πριν και κατά τη διάρκεια της μάχης, όπως επίσης και ένας [ηλεκτρονικός χάρτης](#), ο οποίος παρουσιάζει τον τρόπο παράταξης των [δύο στρατών](#). Στη συνέχεια, οι μαθητές διαβάζουν το κείμενο μέσα από το σχολικό βιβλίο, καθώς και τα παραθέματά του. Οι μαθητές επεξεργάζονται τις κεντρικές έννοιες του μαθήματος και ακολουθεί συζήτηση.

(3^η - 4^η διδακτική ώρα) Χωρίζονται οι ομάδες έρευνας και ανατίθεται σε καθεμιά ένα συγκεκριμένο θέμα, το οποίο θα πρέπει να διερευνήσουν αναλυτικά, να επεξεργαστούν τις πηγές που θα εντοπίσουν μέσω των έντυπων εγκυκλοπαιδειών και του διαδικτύου και στο τέλος να κάνουν μία παρουσίαση. Τα θέματα που θα μπορούσαν να αναλάβουν είναι: «ο Λεωνίδας ως βασιλιάς της Σπάρτης», «ο Ξέρξης ως βασιλιάς της Περσίας», «η μάχη στις Θερμοπύλες», «ο Εφιάλτης», «[οι 700 Θεσπιείς](#)».

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να τονίσει τον τρόπο ανάλυσης των ιστορικών πηγών από τους μαθητές και συγκεκριμένα να διατυπώσει τα εξής ερωτήματα: Ποιος δημιούργησε την πηγή και γιατί; Ο καταγραφέας του ιστορικού γεγονότος είναι ουδέτερος ή έχει απόψεις και συμφέροντα που μπορεί να επηρέασαν αυτό που κατέγραψε; Ο καταγραφέας δημιούργησε την πηγή για προσωπική ή δημόσια χρήση; Ο καταγραφέας ήθελε να πληροφορήσει ή να πείσει;

Μια ιστορική πηγή συνήθως επιβεβαιώνει και τεκμηριώνει τις πληροφορίες του σχολικού εγχειριδίου, πολλές φορές επεξηγεί τα ιστορικά στοιχεία που παραθέτει το σχολικό βιβλίο, παρέχει πρόσθετα στοιχεία για ένα θέμα, όπως ακόμη μπορεί ορισμένες φορές να καταθέτει μια αντίθετη άποψη και να διαφοροποιείται από αυτή που υποστηρίζεται στο κείμενο του σχολικού βιβλίου, ή μπορεί ακόμα και να αποτελεί συνδυασμό των παραπάνω. Ο μαθητής καλείται να αντιληφθεί τη σχέση της πηγής με το σχολικό βιβλίο και στη συνέχεια να αξιοποιήσει το κείμενο της πηγής. Επιπλέον, ο μαθητής προσπαθεί να συνδυάσει τα δεδομένα του βιβλίου με αυτά της πηγής. Κατά την ανάγνωση της πηγής θα πρέπει να εντοπίσει τα στοιχεία εκείνα που έχουν νοηματική συνάφεια με όσα ο ίδιος γνωρίζει από το σχολικό βιβλίο.

Στην περίπτωση που η πηγή καταγράφει αντίθετες απόψεις από εκείνες του βιβλίου πρέπει, αφού πρώτα καταγράψουν οι μαθητές τις ιστορικές γνώσεις από το σχολικό εγχειρίδιο, να σημειώσουν και να τονίσουν την αντίθεση της πηγής. Στη συνέχεια αξιοποιούν το κείμενο της πηγής για να επιβεβαιώσουν, να τεκμηριώσουν και να αναπτύξουν περισσότερο τα όσα έχουν ήδη γράψει από το βιβλίο.

Αφού πραγματοποιηθεί η σχετική συζήτηση σχετικά με την αξιοπιστία των πηγών, στη συνέχεια ακολουθεί η διερεύνηση του θέματος από κάθε ομάδα και η επεξεργασία των ιστορικών πηγών.

Οι μαθητές ανατρέχουν σε συγκεκριμένο [ιστότοπο](#), ο οποίος παρουσιάζει τα ιστορικά γεγονότα μέσα από τη ματιά αρχαίων ιστορικών συγγραφέων. Επίσης, βρίσκουν πληροφορίες και εικόνες από τις έντυπες εγκυκλοπαίδειες και από το διαδίκτυο σχετικά με τα υπό διερεύνηση θέματα. Στη συνέχεια αντιπαραβάλλουν τις πληροφορίες, έτσι ώστε να διαπιστωθεί η εγκυρότητα των πηγών.

Οι μαθητές/τριες, κατά τη διάρκεια αυτής της διδακτικής ώρας, ανατρέχουν στον εννοιολογικό χάρτη και την ιστορική γραμμή, που έχουν υπερκειμενική μορφή (εμπεριέχονται σύνδεσμοι με σχετικές πληροφορίες και βίντεο), ούτως ώστε να βρουν πληροφορίες και να τις διασταυρώσουν με αυτές του σχολικού βιβλίου. Αφού πραγματοποιηθεί η συλλογή των πληροφοριών από αξιόπιστες πηγές, στη συνέχεια συντάσσουν ένα κείμενο και δημιουργούν μία παρουσίαση, η οποία περιέχει κείμενα, εικόνες και βίντεο.

(5^η διδακτική ώρα) Οι μαθητές παρουσιάζουν στο λογισμικό παρουσίασης (Powerpoint) τις πληροφορίες που έχουν συλλέξει σχετικά με το θέμα που τους είχε ανατεθεί. Με τη χρήση του λογισμικού δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές της κάθε ομάδας, να συνεργαστούν, να ανταλλάξουν απόψεις και να εξοικειωθούν με τη χρήση του πληκτρολογίου και του λογισμικού.

Στη συνέχεια, αφού πραγματοποιηθούν όλες οι παρουσιάσεις από την κάθε ομάδα, ακολουθεί συζήτηση σχετικά με την αξιοπιστία των πηγών, αλλά και για τα αποτελέσματα της έρευνάς τους. Δίνεται έμφαση στο ζήτημα της διασταύρωσης των ιστορικών πληροφοριών, όπως ακόμη αν οι ίδιοι οι μαθητές συμφωνούν με τα ευρήματα των άλλων ομάδων.

Επίσης, διατυπώνονται ερωτήσεις προς τους μαθητές όπως: Πώς αισθάνθηκε ο Λεωνίδας, όταν του ζήτησαν οι Πέρσες να παραδώσει τα όπλα; Γιατί αρνήθηκε; Αισθάνθηκε φόβο εκείνη τη στιγμή; Με αυτές τις ερωτήσεις ο/η εκπαιδευτικός προσπαθεί να καλλιεργήσει την ενσυναίσθηση, αλλά και την

ιστορική συνείδηση στους μαθητές του. Να μπορέσουν να βρεθούν στη θέση του Λεωνίδα, ο οποίος είχε να πάρει μία πολύ δύσκολη απόφαση.

Οι μαθητές, οι οποίοι είχαν αναλάβει την παρουσίαση σχετικά με τον Λεωνίδα, καλούνται να απαντήσουν στην ερώτηση: «Γιατί ο Λεωνίδας και οι στρατιώτες του, ενώ ήταν σίγουρο πως θα πεθάνουν, έμειναν να πολεμήσουν στις Θερμοπύλες;». Με τον ίδιο τρόπο υποβάλλονται ερωτήσεις και στις άλλες ομάδες, οι οποίες έχουν ασχοληθεί με τον Ξέρξη, τον Εφιάλτη και τους Θεσπίεις.

(6^η διδακτική ώρα) Οι μαθητές με την καθοδήγηση του/της εκπαιδευτικού πρόκειται να ασχοληθούν με το λογισμικό δημιουργίας κόμικ. Δίνονται οι οδηγίες χρήσης του από τον δάσκαλο και στη συνέχεια προσπαθούν οι ίδιοι/ες να δημιουργήσουν [κόμικς](#), τα οποία αναφέρονται στους πρωταγωνιστές της μάχης των Θερμοπυλών.

Τα τελευταία 15 λεπτά της διδακτικής ώρας διανέμεται το [τελικό τεστ αξιολόγησης](#), ούτως ώστε να διαπιστωθεί ο βαθμός κατανόησης των όσων διδάχθηκαν. Στην αξιολόγηση προστίθεται και ο βαθμός συνεργατικής ικανότητας μεταξύ των μαθητών.

Καθ' όλη τη διάρκεια διεξαγωγής το διδακτικού σεναρίου εφαρμόζεται η διαμορφωτική αξιολόγηση, η οποία γίνεται αναφορικά με:

- Την ανάπτυξη πρωτοβουλιών στην εκτέλεση των μαθησιακών έργων.
- Τη συνεργασία και τη διαμαθητική επικοινωνία που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των ομάδων και της σχολικής τάξης για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.
- Την αξιοποίηση διαδικτυακών διευθύνσεων και λογισμικών, προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες και να παράγουν υλικό από κείμενα και εικόνες, το οποίο παρουσιάζουν στους συμμαθητές τους.
- Την ποιότητα της επιχειρηματολογίας και των διαλόγων που αναπτύσσουν, προκειμένου να παρουσιάσουν και να υποστηρίξουν τη γνώμη τους.

7. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Η συγκεκριμένη ενότητα θα μπορούσε να αναλυθεί και να διδαχθεί με διαθεματικό τρόπο. Υπάρχει η δυνατότητα σύνδεσης και με άλλα γνωστικά αντικείμενα, όπως για παράδειγμα με: τη Γλώσσα (ετυμολογία της λέξης Θερμοπύλες, φράσεις αρχαίων Ελλήνων όπως «Μολών λαβέ»), κύρια ουσιαστικά, όπως Λεωνίδας, Ξέρξης, όπως ακόμη παραγωγή γραπτού λόγου), τα Μαθηματικά (χιλιομετρική απόσταση Σπάρτης –Θερμοπυλών – μονάδες μέτρησης μήκους, αριθμός στρατιωτών –αριθμοί μέχρι το 10.000), με τη Μελέτη Περιβάλλοντος (γνωρίζω την Ελλάδα, γεωγραφικές περιοχές όπως Θερμοπύλες, Σπάρτη).

8. Βιβλιογραφία – Πηγές

Novak, J.D. (1991). Clarify with concept maps: A tool for students and teachers alike. *The Science*.

Bruner, J.S. (1961). The act of discovery. *Harvard Educational Review*, 31, 21-32.

Βασιλικοπούλου Μ., Μπολουδάκης Μ., Αράπογλου Ι., & Ρετάλης, Σ. (2007, Αύγουστος). Το εργαλείο Web Comic Creator για την αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση, 4ο συνέδριο ΕΕΕΠ-ΔΤΠΕ, Πειραιάς.

Κόκκινος, Γ., Αθανασιάδης, Η., Βούρη, Σ., Γατσωτής, Π., Τραντάς, Π., & Στέφος, Ε. (2005). *Ιστορική κουλτούρα και συνείδηση. Απόψεις και στάσεις μαθητών και εκπαιδευτικών της πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για την ιστορία*. Αθήνα: Νοόγραμμα.

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις Εφαρμογές των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.

Νάκου, Ε. (2000). *Τα παιδιά και η Ιστορία. Ιστορική σκέψη, γνώση και ερμηνεία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Sharan, S., & Hertz-Lazarowitz, R. (1980). A group-investigation method of cooperative learning in the classroom. In S. Sharan, P. Hare, C. Webb, & R. Hertz-Lazarowitz (Eds.), *Cooperation in education*. Provo, UT: Brigham Young Univ. Press.

Sharan, S., Kussell, P., Hertz - Lazarowitz, R., Bejarano, Y., Raviv, S., & Sharan, Y. (1984). *Cooperative learning in the classroom: Research in desegregated schools*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Spiro, R. J., Feltovich, P. J., Jacobson, M. J., & Coulson, R. L. (1992). Cognitive flexibility, constructivism, and hypertext: Random access instruction for advanced knowledge acquisition in ill-structured domains. In Duffy, T. M., & Jonassen, D. H. (Eds.), *Constructivism and the technology of instruction: A conversation* (pp. 57-75). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Τσιβάς, Α. (2011). Παιδαγωγική αξιοποίηση των δυνατοτήτων των ΤΠΕ στην ιστορική εκπαίδευση: Θεωρητικές και ερευνητικές εκδοχές και προσεγγίσεις. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 4(1-3), 151-164.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Με την εφαρμογή του παρόντος διδακτικού σεναρίου δίνεται η δυνατότητα στους/τις μαθητές/ριες να προσεγγίσουν πολύπλευρα τη μάχη των Θερμοπυλών και τους πρωταγωνιστές αυτής, διερευνώντας τα γεγονότα μέσα από διαδικτυακές και έντυπης μορφής ιστορικές πηγές. Ακόμη, με την παράλληλη αξιοποίηση των ΤΠΕ παρέχεται η δυνατότητα προώθησης δραστηριοτήτων επικοινωνίας και ομαδικής αναζήτησης πληροφοριών, χρήσης πολλαπλών μορφών αναπαράστασης, καθώς και ανάπτυξης δεξιοτήτων ιστορικής διερεύνησης, με σκοπό την καλλιέργεια της ιστορικής – κριτικής σκέψης και συνείδησης των μαθητών/ριών. Επιπρόσθετα, η χρήση του διαδικτύου και των προτεινόμενων λογισμικών επικεντρώνεται στην παροχή νέων και αυθεντικών εμπειριών σχετικά με τη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης και την ενθάρρυνση της έκφρασης απόψεων, αντιλήψεων και ιδεών των μαθητών στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας.