«Ταξίδι στο χρόνο»

Ζαχαριάδου Ελένη

Δασκάλα, Δημοτικό Σχολείο Αγίας Μαρίνας
zacharelen@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο δόκτωρ Μπράουν είναι επιστήμονας και έχει κατασκευάσει μια μηχανή του χρόνου. Ένα λάθος του έχει ως αποτέλεσμα να βρεθεί στην Ακρόπολη της κλασικής Αθήνας, χωρίς να ξέρει ο ίδιος πού βρίσκεται. Είναι σε θέση να επικοινωνήσει γραπτά με τους νεαρούς φίλους του, το Σωκράτη και την Αθηνά, που για να τον βοηθήσουν ζητούν τη συνεργασία μας. Μας μεταφέρουν τις οδηγίες του και του στέλνουν τις χρήσιμες πληροφορίες μας, ώστε να καταλάβει πότε και πού βρίσκεται. Τελικά ανακαλύπτει την υπόθεση των γλυπτών του Παρθενώνα, αποφασίζει να συμμετέχει στην εκστρατεία για την επιστροφή τους και ζητά την υποστήριξή μας. Στη διάρκεια της περιπέτειας οι μαθητές/ριες έχουν την ευκαιρία να γνωρίσουν την ιστορία του Παρθενώνα, να επισκεφτούν εικονικά το Μουσείο της Ακρόπολης και να συμμετέχουν ενεργά σε εκστρατεία για την επιστροφή των γλυπτών του Παρθενώνα στην Αθήνα.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *Παρθενώνας, κλασική Αθήνα*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παρόν διδακτικό σενάριο είναι η εξέλιξη ενός προηγούμενου, που σχεδιάστηκε και διδάχτηκε το 2010 σε μια μικρή ομάδα μαθητριών ενός δημοτικού σχολείου των Χανίων. Αρχικά είχε τη μορφή Google Doc με τίτλο «Ταξίδι στο χρόνο παρέα με το Σωκράτη». Εκεί οι μαθητές/ριες καλούνται σε ένα ταξίδι στην κλασική Αθήνα με ξεναγό τον αρχαίο φιλόσοφο Σωκράτη. Το 2013 το σενάριο τροποποιήθηκε ως ιστοσελίδα, στις ενότητες της οποίας εκτέθηκαν τα έργα των παιδιών. Σήμερα η υπόθεση του σεναρίου έχει αλλάξει, όπως και οι ήρωες, διατηρεί όμως την ίδια φιλοσοφία. Τα παιδιά εμπλέκονται σε μία περιπέτεια, στην οποία συμμετέχουν ενεργά, ώστε να λύσουν το πρόβλημα των ηρώων.

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι δημοσιευμένο στη διεύθυνση: www.taxidistonxrono.weebly.com. Οι μαθητές/ριες γνωρίζουν τους ήρωες της ιστορίας, το Σωκράτη και την Αθηνά, που ζητούν υποστήριξη για να βοηθήσουν το φίλο τους και επιστήμονα δόκτορα Μπράουν. Αυτός έχει κατασκευάσει μια μηχανή του χρόνου, όμως σε ένα πειραματισμό του χάθηκε και δεν ξέρει ότι βρίσκεται στην Ακρόπολη της Αθήνας στην εποχή του Περικλή. Είναι σε θέση να επικοινωνήσει με το Σωκράτη και την Αθηνά και να μας δώσει οδηγίες για να τον βοηθήσουμε. Οι μαθητές/ριες του στέλνουν πληροφορίες και υλικό για να καταλάβει πρώτα τον τόπο και το χρόνο του ταξιδιού του και να μπορέσει να επιστρέψει στο παρόν. Τελικά ο Μπράουν αρχίζει να

ενδιαφέρεται για την ιστορία των γλυπτών του Παρθενώνα και των Καρυάτιδων. Μαζί του ταξιδεύουμε και εμείς στην ιστορία και φτάνουμε στη σημερινή εποχή για να διεκδικήσουμε την επιστροφή τους στην Αθήνα και την επανένωση του μνημείου.

ΑΞΟΝΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. **Τίτλος διδακτικού σεναρίου:** Ταξίδι στο χρόνο
2. **Εκτιμώμενη διάρκεια διδακτικού σεναρίου:** επτά διδακτικές ώρες
3. **Ένταξη του διδακτικού σεναρίου στο πρόγραμμα σπουδών/προαπαιτούμενες γνώσεις**

   Γνωστικά αντικείμενα: Ιστορία, Μελέτη του Περιβάλλοντος, Γλώσσα, Εικαστικά (διαθεματικό-διεπιστημονικό σενάριο στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης).

   Προαπαιτούμενες γνώσεις:
   - Τ.Π.Ε.: να μπορούν να χρησιμοποιούν ποντίκι, να πληκτρολογούν προτάσεις, να περιηγούνται σε ιστότοπους.
   - Ιστορία: να γνωρίζουν την ιδιότητα της θεάς Αθηνάς ως προστάτιδας της Αθήνας, να έχουν εξοικειωθεί με την έννοια «ναός».
   - Μελέτη του Περιβάλλοντος: να γνωρίζουν τη λειτουργία του χάρτη και του συμβολισμού σ' αυτόν.
   - Γλώσσα: να μπορούν να γράψουν σύντομη παράγραφο, να κατανοούν γραπτές και προφορικές οδηγίες.
   - Εικαστικά: να έχουν εξοικειωθεί με το σχεδιασμό απλών γραμμών και σχημάτων για την αναπαράσταση ενός αντικειμένου.

   Το σενάριο είναι κατάλληλο για παιδιά Δ΄ τάξης, διότι για τη διδασκαλία του δεν προαπαιτούνται γνώσεις υψηλού επιπέδου για κανένα από τα γνωστικά αντικείμενα. Βέβαια η εξοικείωση με το διαδίκτυο είναι πολύ βοηθητική. Οι καινούριες δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι μαθητές/ριες στους υπολογιστές και το διαδίκτυο είναι ελκυστικές, ενώ υπάρχει πρόσβαση σε οδηγίες για κάθε βήμα. Επιπλέον οι βασικές πληροφορίες για την εξέλιξη του σεναρίου δίνονται όχι μόνο γραπτά, αλλά και προφορικά μέσω χαρακτήρων voki (βλ. http://www.voki.com/), βοηθώντας τα παιδιά που δυσκολεύονται περισσότερο στην ανάγνωση.

   Συνήθως οι προηγούμενες ιδέες των μαθητών/ριών για την ιστορία είναι πιθανό να λειτουργήσουν ως εμπόδια στη μάθηση ιστορικών εννοιών. Τέτοιες ιδέες αφορούν είτε συγκεκριμένες έννοιες είτε τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ανακαλύπτουν την ιστορία, δηλαδή πώς γίνεται να γνωρίζουμε πράγματα για το παρελθόν, τα οποία δεν έχουμε βιώσει (Lee, 2005: 31-32). Το σενάριο προορίζεται για διδασκαλία στην Ευέλικτη Ζώνη, αφού έχει προηγηθεί η διδασκαλία του κεφαλαίου 23 «Ο χρυσός αιώνας της τέχνης» του Βιβλίου Μαθητή Ιστορίας της Δ΄ δημοτικού. Μπορεί όμως να αντικαταστήσει τις γραπτές πηγές του σχολικού εγχειριδίου. Έτσι είναι πιθανότερο οι μαθητές/ριες να έχουν ήδη εξοικείωση με έννοιες όπως «κλασική εποχή» ή «ναός», η οποία μέσω του σεναρίου θα ενισχυθεί.

   Ο παιγνιώδης χαρακτήρας του σεναρίου και οι φιγούρες των ηρώων βοηθούν στο να γίνει εύκολα αντιληπτό ότι το σενάριο είναι φανταστικό (οι άνθρωποι δεν είναι δυνατό να ταξιδεύουν στο χρόνο –τουλάχιστον μέχρι σήμερα). Ωστόσο τα

ιστορικά γεγονότα στα οποία αναφέρεται θεωρούνται ιστορικές αλήθειες. Είναι σημαντικό αυτά τα δύο να διαχωριστούν από την έναρξη της διδασκαλίας.
Η κατανόηση εννοιών όπως «χρόνος», «παρόν-παρελθόν», «μεταβολή» ενισχύεται στο σενάριο μέσω εργαλείων όπως η οπτικοποίηση (π.χ. βίντεο με τις αλλαγές στο κτίριο του Παρθενώνα) και κυρίως μέσω της ίδιας της υπόθεσής του, με βασικό στοιχείο το πέρασμα από το παρελθόν στο παρόν και τις συνέπειες που προκάλεσαν οι ενέργειες του παρελθόντος στο σήμερα. Είναι πολύ σημαντικό οι μαθητές/ριες να κατανοήσουν ότι ο Μπράουν είναι πρόσωπο σύγχρονο, που μεταφέρεται στο παρελθόν κι επιστρέφει στο παρόν. Έτσι καταφέρνει να δει πράγματα που γίνονταν παλιά, με σύγχρονη ματιά, που μοιάζει με τη δική μας. Σαν να μας ανοίγει ένα παράθυρο για να δούμε κλεφτά την ιστορία να ξετυλίγεται.
Μ' αυτό τον τρόπο τα παιδιά μπορούν να συνειδητοποιήσουν ότι η ιστορική αλήθεια δεν είναι πάντα κάτι που μπορούμε να αισθανθούμε εμείς οι ίδιοι/ες, μπορούμε όμως να το ανακαλύψουμε στηριζόμενοι/ες σε αξιόπιστες πηγές.
Επιπλέον η χρήση του διαδικτύου με το πλήθος διαδικτυακών «σκουπιδιών» και η γνώση πως η ιστοσελίδα του σεναρίου δημιουργήθηκε αποκλειστικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς από κάποια δασκάλα (που οδηγεί στο συμπέρασμα πως όλοι/ες μπορούμε να φτιάξουμε εύκολα μια ιστοσελίδα και να γράψουμε ό,τι θέλουμε) δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να καταλάβουν την αξία της εγκυρότητας και της αξιοπιστίας των πηγών για τη μελέτη της ιστορίας.

4. Σκοποί και στόχοι του διδακτικού σεναρίου

Σκοπός: σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών Ιστορίας για το Δημοτικό του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, η καλλιέργεια ιστορικής συνείδησης είναι ένας από τους κύριους σκοπούς της διδασκαλίας του μαθήματος και *«αφορά την κατανόηση της συμπεριφοράς των ανθρώπων σε συγκεκριμένες καταστάσεις και τη διαμόρφωση αξιών και στάσεων που οδηγούν στην εκδήλωση υπεύθυνης συμπεριφοράς στο παρόν και το μέλλον»* (ΦΕΚ 303Β/13-03-2003). Έτσι σκοπός της διδασκαλίας του σεναρίου είναι οι μαθητές/ριες να εκδηλώσουν υπεύθυνη συμπεριφορά σχετικά με το θέμα της επανένωσης του Παρθενώνα, συμμετέχοντας ενεργά σε μια διαδικτυακή κοινότητα ως μελλοντικοί πολίτες.

Συμβατότητα με έννοιες του Δ.Ε.Π.Π.Σ.:

- Ιστορία: χώρος-χρόνος, σύστημα, οργάνωση, τέχνη, πολιτισμός, αλλαγή, εξέλιξη, συνεργασία.
- Μελέτη: χώρος-χρόνος, συμβολισμός, επικοινωνία, αλληλεπίδραση, μεταβολή, πολιτισμός, ομοιότητα-διαφορά.
- Ελληνική γλώσσα: δομή, επικοινωνία, αλληλεπίδραση, πληροφορία.
- Εικαστικά: χρώμα, μορφή, δομή, σύνθεση-ισορροπία, πολιτισμός.
- Πληροφορική: τεχνολογία, επικοινωνία, οργάνωση, συμβολισμός, δημιουργία, έκφραση, χώρος-χρόνος, ταξινόμηση, μεταβολή.

Σκοποί ανά αντικείμενο:

- Ιστορία: να γνωρίσουν αντιπροσωπευτικά δείγματα της αρχιτεκτονικής και της πλαστικής της κλασικής εποχής και να σχηματίσουν μια πρώτη αντίληψη της έννοιας του κλασικού.
- Ελληνική γλώσσα: να χρησιμοποιούν την αναγνωστική τους δεξιότητα ως γενική δεξιότητα μάθησης, αξιοποιώντας την στα άλλα μαθήματα και

στις προσωπικές τους ανάγκες γραπτής επικοινωνίας. Να εντοπίζουν και αξιολογούν τις πληροφορίες που χρειάζονται, χρησιμοποιώντας διάφορες πηγές πληροφόρησης, να αναλύουν και συνθέτουν δεδομένες πληροφορίες.

- Εικαστικά: να βελτιώνουν τα έργα τους μετά από παρατήρηση, να δημιουργούν έργα με θέματα που σχετίζονται με άλλα μαθήματα, να αναγνωρίζουν ορισμένα φημισμένα έργα της κλασικής περιόδου της αρχαίας ελληνικής τέχνης και να εκφράζουν τη γνώμη τους γι' αυτά.
- Μελέτη του Περιβάλλοντος: να έρθουν σε επαφή με το διαδίκτυο ως μορφή ενημέρωσης και επικοινωνίας και να προβληματιστούν για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του, να γνωρίσουν μέρος της πολιτιστικής κληρονομιάς της Ελλάδας.
- Πληροφορική: να ανοίγουν και να κλείνουν τον υπολογιστή και κάποιες εφαρμογές, να γράφουν απλές προτάσεις, να ζωγραφίζουν, να αναζητούν και να ανασύρουν τις πληροφορίες από έτοιμες, πολυμεσικές εφαρμογές, π.χ. από μιαν εγκυκλοπαίδεια, να αποθηκεύουν το αρχείο με την εργασία τους, να επισκέπτονται μόνοι τους επιλεγμένους τόπους στο διαδίκτυο.
- Για τη μαθησιακή διαδικασία: να συνεργαστούν σε ομάδες των δύο ατόμων αναλαμβάνοντας ρόλους με κοινούς στόχους, να απολαύσουν τη μάθηση με παιγνιώδη τρόπο.

Οι στόχοι ανά ενότητα αναφέρονται αναλυτικότερα στον Πίνακα 1.

Ενότητα	**Στόχοι**		
	Ιστορία, Ελληνική γλώσσα, Εικαστικά, ΜτΠ	**Μαθ/κή διαδικασία**	**Χρήση Τ.Π.Ε.**
Εισαγωγή – Αρχή	Οι μαθητές/ριες να εισαχθούν και να ενημερωθούν για το θέμα του σεναρίου και να κάνουν υποθέσεις για τη συνέχεια.	Να δημιουργήσουν ομάδες συνεργασίας με κοινό στόχο αναλαμβάνοντας ρόλους.	Να ανοίγουν και να κλείνουν τον η/υ και το πρόγραμμα περιήγησης διαδικτύου (browser) Να επισκέπτονται την ιστοσελίδα του σεναρίου.
1η ενότητα – Ο Παρθενώνας	Να γνωρίσουν τα πιο βασικά στοιχεία σχετικά με τον Παρθενώνα (μορφή, λειτουργία, γεωγραφική θέση, πρόσωπα που συμμετείχαν στη δημιουργία του). Να τον περιγράψουν σε μία σύντομη παράγραφο. Να τον παρατηρήσουν και να τον ζωγραφίσουν.	Να εργαστούν σε ζευγάρια.	Να γνωρίσουν τη λειτουργία και τη χρήση του Google Earth. Να γνωρίσουν τη λειτουργία και τη χρήση του λογισμικού ζωγραφικής του υπολογιστή.

2η ενότητα – Η ζωφόρος	Να γνωρίσουν καλύτερα τη ζωφόρο του Παρθενώνα ως προς τη μορφή και τη θεματολογία της. Να γνωρίσουν στοιχεία από τα Παναθήναια.	Να εργαστούν σε ζευγάρια.	Να γνωρίσουν τη λειτουργία και τη χρήση διαδικτυακής εφαρμογής εννοιολογι-κών χαρτών. Να γνωρίσουν τις διαδικτυακές εφαρμογές του Μουσείου Ακρόπολης για τη ζωφόρο.
3η ενότητα – Χάσαμε τον Μπράουν, η επιστροφή.	Να γνωρίσουν το ζήτημα της αρπαγής των γλυπτών του Παρθενώνα. Να έρθουν σε επαφή με ελληνικά δείγματα τέχνης της κλασικής εποχής. Να γνωρίσουν στοιχεία για τη μορφή και τη λειτουργία των Καρυάτιδων. Να αντιληφθούν τη σημασία των αρχαιολογικών μουσείων για τη διαφύλαξη και κατανόηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Να υποθέσουν τους λόγους για τους οποίους τα μουσεία επιθυμούν να εκθέτουν πλούσιες συλλογές και το ρόλο τους στην οικονομία μιας χώρας.	Να εργαστούν σε ζευγάρια.	Να περιηγηθούν εικονικά στο Μουσείο Ακρόπολης και στα κλασικά ελληνικά εκθέματα του Βρετανικού Μουσείου.
4η ενότητα – Και τώρα τι κάνουμε; Το τέλος	Να εκφράσουν την άποψή τους για το μέλλον των γλυπτών του Παρθενώνα, χρησιμοποιώντας επιχειρήματα.	Να συνεργαστούν με μια κοινωνική ομάδα με στόχο την επιστροφή των γλυπτών.	Να γίνουν μέλη κοινωνικού δικτύου. Να πληκτρολογήσουν σύντομο κείμενο.

Πίνακας 1: Στόχοι και δραστηριότητες ανά ενότητα

Πολλά είναι τα ζητήματα –πρακτικά και ιδεολογικά– που προκύπτουν κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας είτε σε τυπικό είτε σε εναλλακτικό περιβάλλον, στη

λύση των οποίων οι Τ.Π.Ε. μπορούν να συμβάλουν θετικά. Τέτοια ζητήματα είναι:

- Οικονομία - οικολογία: τα ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας μας απαλλάσσουν από έξοδα εκτύπωσης. Τα παιδιά συνειδητοποιούν ότι η ψηφιακή αποθήκευση των πληροφοριών προσφέρει εξοικονόμηση χρόνου και χώρου.
- Πρόσβαση σε ιστορικές πηγές: το διαδίκτυο χρησιμοποιημένο μεθοδικά αποτελεί αστείρευτη πηγή πληροφοριών, που φτάνουν στα πιο απομακρυσμένα μέρη, όπου δεν υπάρχει πρόσβαση σε βιβλιοθήκες. Η πρόσβαση σε πηγές με το διαδίκτυο και τον η/υ *«...κεντρίζει το ενδιαφέρον των μαθητών και προάγει την κριτική σκέψη τους, αφού τους εμπλέκει σε αυθεντικές διαδικασίες έρευνας.»* (Μαϊστρέλλης, Καλύβη, Μιχαήλ: 19)
- Αλληλεπίδραση (interaction): η ενεργή συμμετοχή στην εκστρατεία για την επιστροφή των γλυπτών δε θα ήταν εύκολη υπόθεση αν διαθέταμε μόνο συμβατικά μέσα.
- Πολιτική αγωγή (citizenship education): τα παιδιά κινούμενα στο διαδίκτυο αποτελούν ισότιμα μέλη της παγκόσμιας κοινότητας.
- Ασφάλεια στο διαδίκτυο: με αφορμή δραστηριότητες του σεναρίου, τα παιδιά ενημερώνονται για το κατώτατο όριο ηλικίας (13 έτη) για τη δημιουργία ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στην Ελλάδα και συζητούν για τη σημασία αυτού του περιορισμού.

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

Ομάδες εργασίας: η διδασκαλία γίνεται με δύο μαθητές/ριες σε κάθε υπολογιστή που εργάζονται συνεργατικά. Μεγαλύτερες ομάδες είναι δύσκολο να συνεργαστούν ανά η/υ.

Υλικοτεχνική υποδομή: ένας υπολογιστής ανά δύο μαθητές/ριες με σύνδεση στο διαδίκτυο και ακουστικά για κάθε παιδί.

Οι εφαρμογές που χρησιμοποιούνται είναι:

- σύστημα ηλεκτρονικής αξιολόγησης: http://taxidistonxrono.weebly.com/piepsiloniotarhoalphamualpha-1_alphaxiiotaomicronlambdaomicrongammaetasigmaeta.html.
- Ψηφιακές/πολυμεσικές εγκυκλοπαίδειες στο διαδίκτυο: http://www.parthenonfrieze.gr/#/read/text0, http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%81%CE%AD%CF%87%CE%B8%CE%B5%CE%B9%CE%BF#.CE.95.CF.81.CE.AD.CF.87.CE.B8.CE.B5.CE.B9.CE.BF, https://www.britishmuseum.org/explore/highlights/highlights_search_results.aspx?RelatedId=1694. Παρέχουν εύκολη πρόσβαση σε γραπτές, οπτικές και οπτικοακουστικές πηγές και τα παιδιά εξασκούνται στη διαχείριση πληροφοριών.
- Σύστημα εννοιολογικής χαρτογράφησης στο διαδίκτυο https://cacoo.com/lang/el. Συμβάλλει στην οργάνωση και ταξινόμηση των εννοιών που προσεγγίζονται από τα παιδιά, στην ανίχνευση

λανθασμένων αντιλήψεων από τον/την εκπαιδευτικό και στην αξιολόγηση της διδασκαλίας.

- Σύστημα οπτικοποίησης Google Earth. Προσφέρει δυνατότητα δυναμικής οπτικοποίησης, αφήνοντας τα παιδιά να παρέμβουν στο χάρτη, κάνοντάς το εργαλείο αλληλεπίδρασης.
- Συστήματα προσομοίωσης http://www.parthenonfrieze.gr/#/view, http://www.google.com/culturalinstitute/asset-viewer/acropolis-museum/lwFUpQvIJ1QDVA?projectId=art-project. Οι μαθητές/ριες μέσω της χρήσης της προσομοίωσης παρατηρούν τα αποτελέσματα του χειρισμού τους και ανακαλύπτουν το μοντέλο της προσομοίωσης.
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια στο διαδίκτυο κλειστού και ανοιχτού τύπου http://www.parthenonfrieze.gr/#/play. Συμβάλλουν στην ανάπτυξη ψυχοκινητικών δεξιοτήτων και της καλλιτεχνικής έκφρασης των παιδιών.
- Λογισμικό γενικής χρήσης Ζωγραφική των Windows, μέσω του οποίου οι μαθητές/ριες ενισχύουν τη δημιουργικότητα και την καλλιτεχνική τους έκφραση και οπτικοποιούν τις ιδέες τους. Η διδασκαλία αξιολογείται ευκολότερα.
- Ιστοσελίδα ηλεκτρονικής διαδήλωσης (online petition) http://www.bringthemback.org/Default.aspx. Τα παιδιά συμμετέχουν σε ένα ανοιχτό σύστημα κοινωνικής αλληλεπίδρασης με μια μεγάλη κοινότητα χρηστών/ριών.

Πρόκειται κυρίως για ανοιχτού τύπου λογισμικά διερεύνησης-ανακάλυψης (π.χ. Google Earth, εννοιολογικής χαρτογράφησης), αλλά και λογισμικά ανάπτυξης δημιουργικότητας και επικοινωνίας (π.χ. ζωγραφική, ιστοσελίδα «e-διαδήλωσης») με μαθητοκεντρικό χαρακτήρα. Γενικά μπορούμε να πούμε ότι το σενάριο έχει «φιλοσοφία» web 2.0 και φέρει κάποια στοιχεία ηλεκτρονικού παιχνιδιού: χρησιμοποιεί προφορικές εντολές, τοποθετεί τους/τις μαθητές/ριες σε ένα ευνοϊκό περιβάλλον μάθησης, στο οποίο αναλαμβάνουν ρόλους για να επιλύσουν πρόβλημα με στρατηγική (την επιστροφή του Μπράουν και των γλυπτών) (Επιμορφ.υλικό για την εκπ/ση των επιμορφωτών στα Π.Κ.Ε., 2007: 110-126).

6. Περιγραφή και αιτιολόγηση του διδακτικού σεναρίου

Α. Η ανακαλυπτική και η διερευνητική μάθηση στηρίζονται κυρίως στις εποικοδομιστικές θεωρίες (Επιμορφ. υλικό για την εκπ/ση των επιμορφωτών στα Π.Κ.Ε., 2007: 102-106). Σύμφωνα με αυτές *«το άτομο, βάσει της αλληλεπίδρασής του με τον κόσμο, οικοδομεί, ελέγχει, αναδιατάσει τις γνωστικές του αναπαραστάσεις, οι οποίες στη συνέχεια προσδίδουν νόημα στον κόσμο»* (ό.π.: 109). Η γνώση δε μεταδίδεται στα παιδιά από τον/την εκπαιδευτικό, αλλά την ανακαλύπτουν μέσω της εργασίας τους.

Από την άλλη ο Vygotsky, σημαντικός εκπρόσωπος της κοινωνικο-πολιτισμικής προσέγγισης της μάθησης, διατυπώνοντας τη θεωρία για τη Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης (Vygotsky, 1978: 85-90) υποστηρίζει ότι η μάθηση συντελείται αποτελεσματικότερα όταν τα παιδιά συνεργάζονται με εμπειρότερα άτομα (συμμαθητές/ριες, δάσκαλος/α) που λειτουργούν σαν «σκάλα» για να ανέβουν τα σκαλιά της γνώσης. Το κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο της μαθησιακής δραστηριότητας είναι αναπόσπαστο κομμάτι της και επηρεάζει αποφασιστικά τα αποτελέσματά της (Επιμορφ. υλικό για την εκπ/ση των

επιμορφωτών στα Π.Κ.Ε., 2007: 27). Κύριο εργαλείο για όλα αυτά είναι η γλώσσα (Vygotsky, 1978: 28).

Για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου σεναρίου είναι αναγκαία η δημιουργία συνεργατικού περιβάλλοντος. Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές/ριες συνεργάζονται μεταξύ τους, με τον/την εκπαιδευτικό και με τη διαδικτυακή ομάδα της εκστρατείας Bring them Back. Στο τέλος μέσω του διαδικτύου βγαίνουν έξω από τα όρια της τάξης και γίνονται «πολίτες» του, διαδηλώνοντας για το αίτημά τους, την επανένωση του μνημείου.

Β. Στο σενάριο τα παιδιά καλούνται να λάβουν υπεύθυνα αποφάσεις για δύο ζητήματα: την επιστροφή του Μπράουν στο παρόν και την επιστροφή των γλυπτών του Παρθενώνα στην Αθήνα. Τα βήματα που ακολουθούν αναλυτικά είναι:

Εισαγωγή

Στόχος: η ενημέρωση των παιδιών για το σενάριο και η διαμόρφωση κατάλληλου ψυχολογικού κλίματος που τα προετοιμάζει για το επόμενο βήμα.

Οι μαθητές/ριες γνωρίζουν το Σωκράτη και την Αθηνά, που τους εξηγούν το πρόβλημα του δόκτορα Μπράουν και τους καλούν σε βοήθεια. Η χρήση χαρακτήρων voki (βλ. www.voki.com) συμβάλλει τόσο στη διατήρηση του ενδιαφέροντος των παιδιών, όσο στη διευκόλυνή τους να κατανοήσουν τις οδηγίες, οι οποίες ταυτόχρονα είναι γραμμένες σε κάθε ενότητα, ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες των παιδιών, ανάλογα με το στιλ μάθησης καθενός, πιθανές αναπηρίες κ.λπ.

1η ενότητα

Στόχοι: να γνωρίσουν βασικά στοιχεία για τον Παρθενώνα, να τον εντοπίσουν στο χάρτη, να τον περιγράψουν γραπτά, να τον παρατηρήσουν και να τον ζωγραφίσουν.

Τα παιδιά παρακολουθούν βίντεο που περιγράφει τον Παρθενώνα, την εποχή και τους συντελεστές της δημιουργίας του και στέλνουν πληροφορίες στον Μπράουν με ένα ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο, με ερωτήσεις κλειστού και ανοιχτού τύπου. Έπειτα εντοπίζουν το μνημείο στο χάρτη του Google Earth, βάζουν εκεί μία πινέζα και γράφουν λίγα λόγια γι' αυτό, για να το εντοπίσει ο Μπράουν. Στη συνέχεια ζωγραφίζουν στον υπολογιστή τον Παρθενώνα και του στέλνουν τη ζωγραφιά, για να αναγνωρίσει το ναό.

Η χρήση των λογισμικών τα μετατρέπει σε εργαλεία επικοινωνίας και δίνει νόημα στις εργασίες, αφού απευθύνονται σε συγκεκριμένο παραλήπτη και είναι απαραίτητο βήμα για τη συνέχεια της ιστορίας.

2η ενότητα

Στόχοι: να γνωρίσουν τις παραστάσεις της ζωφόρου του Παρθενώνα και τα Παναθήναια, να σχεδιάσουν εννοιολογικό χάρτη με θέμα «Τα Παναθήναια στη ζωφόρο του Παρθενώνα» και να τον δημοσιεύσουν στο διαδίκτυο.

Τα παιδιά μελετούν τη ζωφόρο και σχεδιάζουν εννοιολογικό χάρτη με τις παραστάσεις από τα Παναθήναια. Δημοσιεύουν το χάρτη στο διαδίκτυο για να στείλουν τη διεύθυνση στον Μπράουν, για να μελετήσει κι εκείνος. Στο τέλος παίζουν τα παιχνίδια της ιστοσελίδας του Μουσείου Ακρόπολης.

Η διαδικτυακή εφαρμογή της ζωφόρου μας επιτρέπει να μελετήσουμε με λεπτομέρειες αυτό το κομμάτι του ναού, ξεπερνώντας το πρόβλημα της απόστασης (εμείς δεν είμαστε στην Αθήνα). Ο εννοιολογικός χάρτης βοηθά τα

παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τη δομή της ζωφόρου και η διαδικτυακή εφαρμογή του, τον μετατρέπει εκτός από εργαλείο επικοινωνίας με νόημα, σε έργο ανοιχτό για χρήση από άλλους ανθρώπους. Τέλος η εφαρμογή με τα παιχνίδια της ζωφόρου βοηθά στην εμπέδωση όσων έχουν μάθει ως τώρα και στην εμβάθυνση της μελέτης τους μέσω ψυχαγωγίας.

3η ενότητα

Στόχοι: Να διαπιστώσουν τη συνέχεια του Παρθενώνα μέσα στο χρόνο και τις μεταβολές που έχει υποστεί, να γνωρίσουν τη λειτουργία των Καρυάτιδων στην αρχαιότητα και να εισαχθούν στο θέμα της αρπαγής των γλυπτών. Να αντιληφθούν τη σημασία των αρχαιολογικών μουσείων για τη διαφύλαξη και κατανόηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς. Να υποθέσουν τους λόγους για τους οποίους τα μουσεία επιθυμούν να εκθέτουν πλούσιες συλλογές και το ρόλο τους στην οικονομία μιας χώρας.

Η επικοινωνία με τον Μπράουν διακόπτεται καθώς προσπαθεί να βρει την ιστορία του Παρθενώνα στους αιώνες. Η Αθηνά μετά από έρευνα καταλήγει στην ταινία «Ο Παρθενώνας» του Κώστα Γαβρά και τα παιδιά την παρακολουθούν. Μεταφερόμαστε έτσι στη σύγχρονη εποχή και ο Μπράουν εμφανίζεται και μας μιλά. Αποφάσισε να επιστρέψει στο παρόν για να επισκεφτεί το Μουσείο Ακρόπολης και μας καλεί να περιηγηθούμε εικονικά. Έπειτα παρουσιάζεται το Ερέχθειο, τα παιδιά συγκρίνουν φωτογραφίες με τις Καρυάτιδες μέσα και έξω από το μουσείο και υποθέτουν πού είναι η Καρυάτιδα που λείπει. Έτσι περιηγούνται στο Βρετανικό Μουσείο, εντοπίζουν την Καρυάτιδα κι άλλα κλασικά ελληνικά εκθέματα.

Η οπτικοποίηση της ιστορίας του Παρθενώνα παρουσιάζει σύντομα και παραστατικά τις μεταβολές του ναού και συμβάλλει στην ομαλή μετάβαση από την κλασική στη σύγχρονη εποχή. Η εικονική περιήγηση μας μεταφέρει σε τόπους που δεν μπορούμε να επισκεφτούμε και μας οδηγεί στην επόμενη ενότητα.

4η ενότητα

Στόχοι: να πάρουν μέρος στη διεθνή εκστρατεία για την επιστροφή των γλυπτών του Παρθενώνα και να εκφράσουν τη θέση τους με επιχειρήματα.

Ο Μπράουν θέτει προς συζήτηση το θέμα των γλυπτών, μεταφέροντάς μας κάποια από τα επιχειρήματα της βρετανικής πλευράς για την παραμονή τους στο Βρετανικό Μουσείο. Καλεί τα παιδιά να εκφράσουν την άποψή τους με επιχειρήματα, συμμετέχοντας στην εκστρατεία για την επιστροφή των γλυπτών.

Το βίντεο της εκστρατείας μάς εισάγει στο θέμα και επιδιώκει να κινητοποιήσει τα συναισθήματα, αλλά και τη λογική σκέψη των παιδιών. Το διαδίκτυο επιτρέπει ένα ευρύτατο άνοιγμα των παιδιών στην παγκόσμια κοινότητα, γίνεται εργαλείο επικοινωνίας, πολιτιστικής και πολιτικής δράσης, προτάσσοντας την αναγκαιότητα ισχυρών επιχειρημάτων.

Ρόλος του/της εκπαιδευτικού κατά τη διάρκεια του σεναρίου είναι να διευκολύνει, συντονίζει και καθοδηγεί τους/τις μαθητές/ριες στην προσπάθειά τους να οικοδομήσουν τις γνώσεις τους (Επιμορφ. υλικό για την εκπ/ση των επιμορφωτών στα Π.Κ.Ε., 2007: 104). Προτείνεται η εισαγωγή κάθε ενότητας από το δάσκαλο/τη δασκάλα και η επίδειξη των λογισμικών. Έπειτα οι ομάδες μπορούν να εργαστούν αυτόνομα. Η ανατροφοδότηση με ανακοινώσεις και συζήτηση των ομάδων και του/της εκπαιδευτικού στην ολομέλεια της τάξης

είναι απαραίτητη σε όλες τις ενότητες. Στο τέλος κάθε ενότητας οι ομάδες παρουσιάζουν στην ολομέλεια τα έργα τους.

Η αξιολόγηση της διδασκαλίας κάθε ενότητας γίνεται με φόρμα αξιολόγησης (1η ενότητα), με τη δημιουργία e-portfolio των ομάδων (1η, 2η ενότητα) και την παραγωγή προφορικού και γραπτού λόγου (3η, 4η ενότητα). Σε όλη τη διάρκεια της διδασκαλίας ο/η εκπαιδευτικός παρατηρεί τον τρόπο εργασίας των μαθητών/ριών, ώστε να διαπιστώσει το επίπεδο της μεταξύ τους συνεργασίας.

Τα ζευγάρια των μαθητών/ριών εργάζονται αυτόνομα, μπορούν να μελετούν με δικό τους ρυθμό, να εμβαθύνουν σε ένα θέμα που τους/τις ενδιαφέρει και να επιστρέφουν σε προηγούμενα βήματα για να ξαναπάρουν οδηγίες, να ελέγξουν τις γνώσεις τους ή να διορθώσουν τα έργα τους. Εργάζονται συνεργατικά ανάλογα με τις προτιμήσεις και τις δεξιότητές τους (π.χ. αναλαμβάνουν ρόλους ή εργάζονται εναλλάξ).

7. Φύλλα Εργασίας

Τα φύλλα εργασίας είναι αναρτημένα στην ιστοσελίδα του εκπαιδευτικού σεναρίου: http://taxidistonxrono.weebly.com/. Αναλυτικότερα:

1η ενότητα – Ο Παρθενώνας:
http://taxidistonxrono.weebly.com/piepsiloniotarhoalphamualpha-1_pialpharhothetaepsilonnuomeganualphasigma.html

2η ενότητα – Η ζωφόρος:
http://taxidistonxrono.weebly.com/piepsiloniotarhoalphamualpha-2_eta-zetaomegaphiomicronrhoomicronsigma.html

3η ενότητα – Χάσαμε τον Μπράουν, Η επιστροφή:
http://taxidistonxrono.weebly.com/chialphasigmaalphamuepsilon-tauomicronnu-mupirhoalphaomicronupsilonnu_sigmatauomicronpi.html
και
http://taxidistonxrono.weebly.com/piepsiloniotarhoalphamualpha-3_epsilonpiiotasigmataurhoomicronphieta.html

4η ενότητα – Και τώρα τι κάνουμε; Το τέλος:
http://taxidistonxrono.weebly.com/kappaalphaiota-tauomegarhoalpha-tauiota-kappaalphanuomicronupsilonmuepsilon.html
και
http://taxidistonxrono.weebly.com/tauomicron-tauepsilonlambdaomicronsigma.html

8. Προτάσεις για περαιτέρω δραστηριότητες – προτεινόμενες εργασίες - επέκταση

Όπως προαναφέρθηκε στην εισαγωγή, το σενάριο είναι η εξέλιξη ενός προηγούμενου. Μπορεί να δεχτεί επιπλέον προσαρμογές, ανάλογες με τις ανάγκες κάθε σχολικού εργαστηρίου, τάξης ή εκπαιδευτικού. Είναι σημαντικό να δοθεί η ευκαιρία για επίσκεψη στα μνημεία και το Μουσείο Ακρόπολης.

Ένας προβληματισμός που προκύπτει είναι ότι για να ολοκληρωθούν όλες οι δραστηριότητες είναι απαραίτητη η χρήση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Η δημιουργία ενός τέτοιου δεν επιτρέπεται σε παιδιά έως 12 ετών (βλ. «Όρια ηλικίας σε λογαριασμούς Google»: https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=el&ref_topic=2373943, «Όροι παροχής υπηρεσιών» από τη Yahoo! Ελλάδας: http://info.yahoo.com/legal/gr/yahoo/utos/el-gr/), αν και στο Α.Π.Σ. της

Πληροφορικής αναφέρεται ως στόχος της ενότητας «Επικοινωνώ ηλεκτρονικά» για τις τάξεις Ε΄ και Στ΄. Η λύση που δίνεται είναι η δημιουργία λογαριασμών ηλεκτρονικού ταχυδρομείου από τον/την εκπαιδευτικό κατά το σχεδιασμό του σεναρίου και η χρήση τους ως username, τα οποία χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή εννοιολογικών χαρτών (https://cacoo.com/lang/el/) και στην εγγραφή για τη συμμετοχή στην εκστρατεία Bring them Back (http://www.bringthemback.org/). Επίσης οι απαντήσεις και τα έργα των παιδιών που υποτίθεται πως στέλνονται στο δόκτορα Μπράουν, στην πραγματικότητα στέλονται στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο της δημιουργού του σεναρίου. Ωστόσο το σενάριο δεν προορίζεται για προσωπική χρήση. Το πρόβλημα λύνεται με επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών (προσφέρεται στην ιστοσελίδα).

Το σενάριο είναι διαθέσιμο για οποιονδήποτε/οποιαδήποτε θελήσει να το εφαρμόσει, έχοντας υπόψη τις βασικές ιδεολογικές αρχές του. Αυτό σημαίνει ότι σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να αφήνονται υπονοούμενα για εθνικές διαφορές μεταξύ του ελληνικού και του βρετανικού λαού, αλλά να κάνει σαφή το στόχο της εκστρατείας για την επανένωση του μνημείου για λόγους πολιτιστικούς: *«Στόχος του "Bring Them Back!" είναι να ενώσουμε και όχι να χωρίσουμε»* (http://www.bringthemback.org/Kampania/Stoxos.aspx). Χρήσιμο είναι να επισημανθεί στα παιδιά ότι στην εκστρατεία συμμετέχουν άνθρωποι από όλο τον κόσμο. Αν ο/η εκπαιδευτικός το κρίνει σκόπιμο, μπορεί να διαβαστεί η θέση της Βρετανικής Επιτροπής για την Επανένωση των Μαρμάρων του Παρθενώνα (http://www.melinamercourifoundation.org.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=59&Itemid=111&lang=el). Τέλος οι μαθητές/ριες είναι ελεύθεροι/ες να αποφασίσουν αν θα συμμετέχουν ή όχι στην εκστρατεία. Η απόφασή τους πρέπει να συνοδεύεται από επιχειρήματα.

9. Βιβλιογραφία – Πηγές

Μαϊστρέλλης, Στρ., Καλύβη, Ε., Μιχαήλ, Μ. *Ιστορία Γ΄ Δημοτικού Από τη Μυθολογία στην Ιστορία Βιβλίο Δασκάλου*, Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων.

Ομάδα συγγραφέων (2007) *Επιμορφωτικό Υλικό για την Εκπαίδευση των Επιμορφωτών στα Πανεπιστημιακά Κέντρα Επιμόρφωσης Τεύχος 2Α: κλάδοι ΠΕ60, ΠΕ70*, Πάτρα: Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών.

Υπουργική απόφαση 21072α /Γ2 (ΦΕΚ 303Β/13-03-2003) Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Δημοτικού – Γυμνασίου. Ανακτήθηκε στις 15 Φεβρουαρίου 2014 από τη διεύθυνση http://www.pi-schools.gr/programs/depps/.

Lee, P. J. (2005) Putting Principles into Practice: Understanding History. Στο National Research Council (2005) *How Students Learn: History in the Classroom,* Washington, DC: The National Academies Press.

Vygotsky, L. (1978) *Mind and Society*. Cambridge: Harvard University Press.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η διδασκαλία με τη χρήση λογισμικών και ιδιαίτερα του διαδικτύου και των εφαρμογών του προσφέρει πλήθος επιλογών για την προσαρμογή του περιεχομένου στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Μέσα από το διδακτικό σενάριο δίνεται η ευκαιρία στους/στις εκπαιδευτικούς να λειτουργήσουν ως οργανωτές-εμψυχωτές και στα παιδιά να δράσουν από τη μια ως ερευνητές, από την άλλη ως ελεύθεροι/ες πολίτες και να ανοιχτούν σε μια ευρύτατη κοινότητα. Η πορεία του σεναρίου από το 2010 έως σήμερα και η επικοινωνία μου με το πρώτο δείγμα μαθητών/ριών που το δοκίμασε τότε, φανερώνει ότι ο χαρακτήρας του ανακινεί συναισθήματα, ικανά να διατηρήσουν το ενδιαφέρον παιδιών και δασκάλων και να το εξελίξουν.