

Η εμπειρία της διερευνητικής μάθησης μέσω της χρήσης των εκπαιδευτικών λογισμικών (Κωνσταντίνος Νικολαΐδης, Εκπαιδευτικός)

/ [Πεμπτούσια](#)



[Προηγούμενη δημοσίευση: <http://bitly.com/29xWvQm>]

Τα εκπαιδευτικό λογισμικό για τα Θρησκευτικά του Δημοτικού που έχει παραχθεί και λειτουργεί υποστηρικτικά και συμπληρωματικά σε σχέση με τα νέα σχολικά βιβλία είναι αναρτημένο στην ηλεκτρονική σελίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου <http://www.pi-schools.gr/software/dimotiko/>.



Πηγή: taexeiola.gr

Επίσης τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να αναζητηθούν και στην ιστοσελίδα <http://ts.sch.gr/repo>, όπου είναι κατάλληλα τροποποιημένα από τον Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας ΕΑΙΤΥ, ώστε να είναι δυνατή η εγκατάσταση και χρήση τους σε περιβάλλον Ubuntu/Debian. Επίσης στην ιστοσελίδα της Δικτυακής

Εκπαιδευτικής Πύλης του Υπουργείου Παιδείας & Θρησκευμάτων - Αθλητισμού & Πολιτισμού, <http://www.e-yliko.gr/resource/suppMaterial.aspx>, διδάσκοντες και διδασκόμενοι μπορούν να πλοηγηθούν στο διαθέσιμο υλικό επιλέγοντας από τον σχετικό πίνακα, το γνωστικό αντικείμενο των Θρησκευτικών ή και οποιοδήποτε άλλο που θα διευκολύνει π.χ. τη διαθεματική προσέγγιση κάποιας διδακτικής ενότητας. Ακόμη στην ιστοσελίδα του Υπουργείου Παιδείας και Πολιτισμού της Κυπριακής Δημοκρατίας <http://www.schools.ac.cy/klimakio/themata/thriskeftika/logismika.html> βρίσκονται συγκεντρωμένα και αναρτημένα τα εκπαιδευτικά λογισμικά για το μάθημα των Θρησκευτικών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Ιστοσελίδες που περιέχουν εξαιρετικά χρήσιμα εκπαιδευτικά λογισμικά, για εκπαιδευτικούς και μαθητές, είναι και οι εξής: Ελεύθερο λογισμικό και λογισμικό ανοιχτού κώδικα για την εκπαίδευση (Πανελλήνιο σχολικό δίκτυο: <http://opensoft.sch.gr/page/php?file=list.&appID=529>) - ΔΕΠΠΣ Δημοτικού Σχολείου και προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης διαθεματικών δραστηριοτήτων (<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>) - Ευέλικτη Ζώνη (<http://www.pi-schools.gr/programs/EuZin>) -Ανάλεκτα παιδαγωγικών δραστηριοτήτων(<http://www.adraptis.com/analekta/home.html>)- On line εκπαιδευτικά λογισμικά Δημοτικού, που δεν χρειάζονται εγκατάσταση (<http://ts.sch.gr/software>).

Αξίζει επίσης να επισημανθεί ότι στην πλατφόρμα του ψηφιακού σχολείου ξεκίνησε η ανάρτηση σχολικών εγχειριδίων που εμπλουτίζονται με ψηφιακό υλικό. Εκπαιδευτικοί και μαθητές μπορούν να αναζητήσουν τα βιβλία στην ηλεκτρονική διεύθυνση: <http://digitalschool.minedu.gov.gr/>. Ας σημειωθεί ότι με την Εκπαιδευτική Πλατφόρμα του «Ψηφιακού Σχολείου»(<http://digitalschool.minedu.gov.gr/>) πρόκειται να συνδεθεί το Φωτόδεντρο, το Πανελλήνιο Ψηφιακό Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων για την Πρωτοβάθμια και τη Δευτεροβάθμια εκπαίδευση, διευκολύνοντας έτσι εκπαιδευτικούς και μαθητές στην εύρεση εκπαιδευτικού υλικού και στην ένταξη και αξιοποίησή του σε εκπαιδευτικά σενάρια και μαθήματα. Σχεδιάστηκε και αναπτύσσεται από το ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ στο πλαίσιο του «Ψηφιακού Σχολείου» για να αποτελέσει το κεντρικό σημείο πρόσβασης στο ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο και είναι διαθέσιμο σε μαθητές, δασκάλους, γονείς αλλά και σε κάθε ενδιαφερόμενο. Το Φωτόδεντρο αποθηκεύει επαναχρησιμοποιήσιμα μαθησιακά αντικείμενα που είτε αναπτύσσονται από εκπαιδευτικούς στο πλαίσιο του εμπλουτισμού των σχολικών βιβλίων της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, είτε έχουν δημιουργηθεί στο πλαίσιο άλλων έργων που χρηματοδοτήθηκαν από το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων, Πολιτισμού και Αθλητισμού (ΥΠΑΙΘΠΑ), είτε έχουν επιλεγεί από άλλες πηγές. Επίσης εκτός από

ένα Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων αποτελεί και τον Εθνικό Συσσωρευτή Εκπαιδευτικού Περιεχομένου (National Aggregator), καθώς συγκεντρώνει μεταδεδομένα από συλλογές ψηφιακών πόρων που βρίσκονται σε ψηφιακές βιβλιοθήκες και αποθετήρια άλλων φορέων (μουσείων, βιβλιοθηκών, οπτικοακουστικά αρχείων, Europeana κ.α'.) και τα οποία θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία και να λειτουργήσουν υποστηρικτικά στη διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων, εμπλουτίζοντάς την.

Ο δάσκαλος που χρησιμοποιεί πολυμεσικά εκπαιδευτικά λογισμικά, εμπλουτισμένα με δραστηριότητες, δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης και την εμπειρία της διερευνητικής μάθησης[120].

Παρόλα αυτά η έλλειψη μεγάλου αριθμού εκπαιδευτικών λογισμικών για το μάθημα των Θρησκευτικών στο Δημοτικό σχολείο, οδήγησε στο σχεδιασμό και στην ανάπτυξη του λογισμικού με τίτλο: «Η Εκκλησιαστική Τέχνη». Πρόκειται για μια υπερμεσική εφαρμογή που περιλαμβάνει κείμενα, εικόνες, video, χάρτες, αφηγήσεις, μουσική, ευρετήριο όρων (γλωσσάρι). Μπορεί να χωριστεί σε τέσσερις θεματικές ενότητες, των οποίων προηγείται η Εισαγωγή - στην οποία γίνεται αισθητική προσέγγιση του θέματος της εφαρμογής μέσα από θρησκευτικές εικόνες και εκκλησιαστική μουσική - και ακολουθούν οι θεματικές ενότητες που αφορούν: α) την Αρχιτεκτονική, β) την Εικονογραφία, γ) την Υμνολογία. Βασικό στοιχείο του λογισμικού είναι ότι το περιβάλλον του δεν είναι πολύπλοκο με αποτέλεσμα να είναι εύχρηστο ακόμη και για δασκάλους που διαθέτουν λίγες γνώσεις στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Το συγκεκριμένο λογισμικό εφαρμόστηκε στην Ε΄ τάξη Δημοτικού σχολείου και τα αποτελέσματα της αξιολόγησης, που ακολούθησε, έδειξαν ότι οι υπολογιστές με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών συμβάλλουν ενεργητικά στη διδασκαλία του θρησκευτικού μαθήματος στο Δημοτικό σχολείο. Επίσης η αλληλεπίδραση των μαθητών με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή αυξάνει την κατανόηση του αντικειμένου, προσφέρει νέους τρόπους για την παρουσίαση του περιεχομένου των διδακτικών ενοτήτων, καθώς και περισσότερες ευκαιρίες για κοινωνικοποίηση των μαθητών μέσω της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας[121].

[Συνεχίζεται]

[120] D. Rokeby , «*The construction of Experience*», Addison - Wesley Publishing, 1998,σσ. 27-46.

[121] Β. Μητροπούλου, όπ.π., σσ. 334-335.