

Μαθησιακά αντικείμενα (learning objects) με διαθεματικές προεκτάσεις στη Διδασκαλία της Λογοτεχνίας. Ένα παράδειγμα διδασκαλίας με τη χρήση του λογισμικού Multimedia Builder

Ζωή Αμπράζη -1, Αντώνιος Μπούρας -2

1 Δασκάλα Μετεκπαιδευόμενη, Διδασκαλείο Ρόδου, zoi@sch.gr

2 Δρ Επιστημών της Αγωγής και της Εκπαίδευσης, Παν. Αθηνών, anbouras@primedu.uoa.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Λαμβάνοντας υπόψη ότι κάθε παιδί αποτελεί ξεχωριστή περίπτωση και ότι τα παιδιά της ειδικής αγωγής είναι ακόμη πιο ξεχωριστές περιπτώσεις, θα επιχειρήσουμε με την παρούσα εργασία να προτείνουμε εναλλακτικές μορφές διδασκαλίας αξιοποιήσιμες σε πολλαπλά μαθησιακά περιβάλλοντα όπως το κανονικό τμήμα μιας τάξης, το τμήμα ένταξης ή το σχολείο ειδικής Αγωγής. Η προσπάθεια αυτή έχει ως στόχο τον εμπλουτισμό της διδασκαλίας, όπου αυτός θεωρείται αναγκαίος για την αντιμετώπιση μαθησιακών δυσκολιών, καθώς η εκπαιδευτική πράξη, έτσι όπως διαμορφώνεται από το αναλυτικό πρόγραμμα, δεν μας επιτρέπει να φτάνουμε σε λεπτομερείς αναλύσεις όσον αφορά το γνωστικό και συναισθηματικό επίπεδο του κάθε παιδιού. Οι δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά σε σχέση με το γλωσσικό φαινόμενο, μας οδηγούν στο να αναζητήσουμε άλλους τρόπους / τεχνικές από τους παραδοσιακούς, προκειμένου να προσεγγίσουμε τα κείμενα. Τρόπους που θα σέβονται και θα ανταποκρίνονται στις ιδιαιτερότητες και τις δυσκολίες τους. Αυτή η στάση μας οδηγεί και στο να καταρρίψουμε το στερεότυπο που συνδυάζει την έννοια της λογοτεχνίας μονάχα με γραπτά κείμενα. Θεωρώντας ότι το παραμύθι είναι το πιο πρόσφορο είδος του λόγου που θα υποβοηθήσει τους μαθητές να αποκτήσουν ποικίλα συναισθηματικά και διανοητικά ερεθίσματα, να αναπτύξουν την γλωσσική τους έκφραση και την αισθητική τους εμπειρία, επιλέξαμε ένα απόσπασμα από το βιβλίο «Τα παιδιά του Χειμώνα», της Λότης Πέτροβιτς Ανδρουτσοπούλου, το οποίο παράλληλα εμπλουτίσαμε με δραστηριότητες που απλώνονται σε μεγάλο μέρος του αναλυτικού προγράμματος, μέσα από το πολυμεσικό περιβάλλον του Multimedia Builder. Η πρόταση αυτή δεν είναι ωστόσο αποτέλεσμα πολύχρονης έρευνας της οποίας τα αποτελέσματα μπορούν να αξιολογηθούν, αλλά ξεκινώντας με τη θέση, ότι και η πιο άψογα οργανωμένη διδασκαλία μπορεί να κολλήσει σε σημεία που δεν μπορούσαμε να προβλέψουμε, προτείνουμε την παρούσα προσέγγιση δεχόμενοι εξ αρχής, ότι η χρήση τέτοιων μαθησιακών αντικειμένων, που είναι επαναχρησιμοποιήσιμα, διευκολύνουν το παιδαγωγικό ζεύγος στην άμεση διορθωτική παρέμβαση με το καταλληλότερο κάθε φορά εκπαιδευτικό υλικό το οποίο καλλιεργεί παράλληλα και τη συναισθηματική νοημοσύνη EQ (Emotional Intelligence) του παιδιού.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *Μαθησιακά Αντικείμενα, Λογοτεχνία, Μαθησιακές δυσκολίες, Διαθεματικές δραστηριότητες, Πολυμεσικό περιβάλλον*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ακόμη και αν διδάσκουμε σε ένα κλασικό τμήμα του σχολείου, και όχι σε κάποιο πλαίσιο ειδικής αγωγής, έχουμε όλοι διαπιστώσει ότι κάποιοι από τους μαθητές μας αντιμετωπίζουν

δυσκολίες¹ στο γνωστικό ή στο συναισθηματικό τομέα (ενίοτε και στους δυο τομείς) και σ' αυτές τις περιπτώσεις οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας εμφανίζονται αναποτελεσματικές. Στην καλύτερη περίπτωση οι μαθησιακές τουλάχιστον δυσκολίες αξιολογούνται από τις ομάδες αξιολόγησης των Κ.Δ.Α.Υ με βάση το σχολικό πρόγραμμα, (Θανόπουλος Θ. 2005), ενώ ο εκπαιδευτικός καλείται να καταρτίσει ένα ατομικό πρόγραμμα για το μαθητή. Η εξατομίκευση αυτή δεν αφορά μόνο τους στόχους της μάθησης για κάθε παιδί αλλά επίσης την προσαρμογή ή την επιλογή των κατάλληλων μεθόδων τεχνικών και μέσων (Παντελιάδου Σ. 2000), η έντονη όμως διαφοροποίηση της μαθησιακής εικόνας οδηγεί συχνά τους εκπαιδευτικούς σε απόγνωση.

Η παρούσα εργασία έχει ως στόχο την αντιμετώπιση δύο βασικών αιτίων που θεωρούνται υπεύθυνα για τις αποκλίσεις των παιδιών: τα γνωστικά ελλείμματα και την έλλειψη κινήτρων (Ryan, Short&Weed, 1986). Η έμφαση στη σχέση μεταξύ γνωστικών και συναισθηματικών παραγόντων και αυτών που αφορούν τα κίνητρα, οδηγεί σε μια πιο ολιστική προσέγγιση, πέρα από τα στενά πλαίσια ορισμένων ελλειμματικών δεξιοτήτων με την επιλογή ενός κεντρικού θέματος το οποίο:

- Είναι κοντά στα ιδιαίτερα ενδιαφέροντα των μαθητών
- Πλαισιώνεται από εικόνα και ήχο μέσα από ένα πολυμεσικό περιβάλλον το οποίο καλλιεργεί ευχάριστα συναισθήματα
- Αξιοποιεί τις βασικές αρχές σύγχρονων αλλά και παραδοσιακών θεωριών μάθησης (Κοινωνική εποικοδομιστική αλλά και δραστηριότητες που βασίζονται στο συμπεριφορισμό με τη διδασκαλία ιεραρχημένων δεξιοτήτων)
- Προσεγγίζει τη γνώση με ολιστικό τρόπο και όχι κατακερματισμένη μέσα από διακριτά μαθήματα
- Καθιστά πιο προσιτό τον πολιτισμό στους μαθητές
- Προσαρμόζεται στο δικό τους χρόνο
- Εμπλουτίζεται και ανανεώνεται με σχετική ευκολία.

ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΚΑΙ ΣΧΟΛΕΙΟ

Η χρησιμοθηρική μορφή της εκπαίδευσης τείνει συχνά να περιορίσει στο ελάχιστο, ή και δεν αξιοποιεί καθόλου διδακτικές ώρες, που συνδέονται με την συναισθηματική αγωγή και γενικότερα την ψυχική καλλιέργεια του παιδιού. Χωρίς να θέλει κανείς να αγνοήσει ή να υποτιμήσει τη σημασία των γνωστικών στόχων, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι ο μονόπλευρος αυτός προσανατολισμός είναι σε βάρος, αρκετές φορές, της ψυχικής υγείας, εσωτερικής ισορροπίας και γαλήνης όλων των εμπλεκομένων.

Η λογοτεχνία κατά κοινή ομολογία εξασφαλίζει στα παιδιά πλούσιες σε νόημα και παράλληλα μη απειλητικές ευκαιρίες μάθησης. Η χρήση όλων των τυπικών λογοτεχνικών ειδών, δηλαδή ή ποίηση, η παραδοσιακή λογοτεχνία (παραμύθι, μύθος, θρύλος, παραδόσεις), οι ρεαλιστικές και φανταστικές ιστορίες απαλλαγμένες από την παλιότερη παγερότητα της διδασκαλίας, βοηθά το παιδί της τεχνολογικής εποχής να αποκτήσει σιγά-σιγά αίσθηση ευθύνης για τον κόσμο που το περιβάλλει². Το βιβλίο της γλώσσας περιλαμβάνει προσεκτικά επιλεγμένα κείμενα από τη

¹ Ο όρος δυσκολίες χρησιμοποιείται πολυσυλλεκτικά αντί του πλέον διαδεδομένου «μαθησιακές δυσκολίες» ο οποίος αφορά συγκεκριμένες ειδικές ανάγκες (πχ νοητική υστέρηση, δυσλεξία) για να συμπεριλάβει όλους τους μαθητές που χρήζουν ειδικής εκπαιδευτικής βοήθειας, συμπεριλαμβανομένων και όσων αντιμετωπίζουν τη σχολική αποτυχία εξαιτίας μη ενδογενών (παθολογικών) προβλημάτων όπως για παράδειγμα οι κοινωνικές ανισότητες, η διαφορετική μητρική γλώσσα, τα οικογενειακά προβλήματα κλπ

² Β.Δ Αναγνωστόπουλος- Αντ. Δελώνης, *Παιδική Λογοτεχνία και Σχολείο*, σελ.28

λογοτεχνία, όμως δεν πρέπει να χρησιμοποιείται ως μοναδική πηγή καθώς δεν είναι αρκετό για να καλύψει τη Λογοτεχνική αγωγή στο Δημοτικό Σχολείο. Η επιλογή των λογοτεχνικών αυτών κειμένων εξυπηρετεί συχνά τη διδασκαλία γλωσσικών φαινομένων και ταυτίζεται μόνο με το γλωσσικό μάθημα. Όμως μερικές φορές παρακάμπτεται ή υποβαθμίζεται η πραγματική τους αξία, δηλαδή ως μορφωτικό αγαθό που πρέπει να μεταδοθεί στα παιδιά με τρόπο φυσικό και αβίαστο.

Με βάση τα παραπάνω θεωρούμε πως ο εκπαιδευτικός έχει αρκετές ευκαιρίες, στα πλαίσια του αναλυτικού προγράμματος, να εμπλουτίσει τη διδασκαλία του με την αξιοποίηση κειμένων της παιδικής λογοτεχνίας, κατά τέτοιο τρόπο, ώστε να επιτύχει πολλαπλούς στόχους. Μέσα από μια σύνθεση διαφορετικών αλληλοσυμπληρωματικών τρόπων, χρησιμοποιούμε τα σημαντικότερα εργαλεία της παιδαγωγικής τέχνης. Αυτά γίνονται το όχημα για την ανάπτυξη και την προαγωγή των ικανοτήτων του παιδιού

- Στο χειρισμό συναισθημάτων
- Την ενσυναίσθηση
- Την αναβάθμιση επικοινωνίας
- Τον έλεγχο του άγχους

Η ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ

Ποια συναισθήματα που δημιουργούν προβλήματα στις σχέσεις τους με τους συμμαθητές και κατά συνέπεια και με τον εαυτό τους, νοιώθουν οι μαθητές με ιδιαίτερες εκπ/κές ανάγκες; Επιθετικότητα, παθητικότητα, αίσθημα κατωτερότητας, αδιαφορία, μοναξιά, απόρριψη, χλευασμός.

Με ποιο σκεπτικό θα διαλέγαμε κάποια κείμενα προκειμένου να προσεγγίσουμε και να προσπαθήσουμε να αντιμετωπίσουμε το θέμα;

Από την προτεινόμενη βιβλιογραφία για την ειδική αγωγή (Διδασκαλείο Α. Δελμούζος 2006) επιλέξαμε ένα απόσπασμα από το παραμύθι της Λότης Πέτροβιτς Ανδρουτσοπούλου «Τα παιδιά του χειμώνα» (σχ.1) με τίτλο τα παιχνίδια του Φλεβάρη.

Σ' αυτό το παραμύθι που αποτελείται από 4 βιβλία, η συγγραφέας με επιδεξιότητα δίνει μορφή στο Χρόνο, τις Εποχές και τους Μήνες. Τους οργανώνει ως οικογένεια και ξεδιπλώνει τη καθημερινή ζωή τους στα πρότυπα μιας οικογένειας με τη δομή Παππούς – Πατέρας- Μητέρα – Παιδιά-Εγγόνια – αδέρφια. Οι σκηνές και οι διάλογοι μεταξύ των μελών ξετυλίγονται με απλότητα και χάρη και με ρεαλιστικό τρόπο διδάσκουν τον αναγνώστη.

Στο επιλεγμένο απόσπασμα το ο ήρωας εμφανίζεται ως άτομο με Ε.Α. Είναι ο Φλεβάρης που γεννήθηκε κουτσός. Αυτή η ιδιαιτερότητα γίνεται σιγά - σιγά αντιληπτή από τα άλλα μέλη της οικογένειας και τους προκαλεί διάφορα ανάμεικτα συναισθήματα όπως: Λύπη, ανησυχία φόβο, θαυμασμό, χαρά και τελικά αποδοχή. Ο Φλεβάρης παρόλο που αντιλαμβάνεται ότι έχει κάποιο πρόβλημα δεν αισθάνεται μειονεκτικά σε σχέση με τα αδέρφια του, αλλά με την εξυπνάδα του ξεπερνάει το πρόβλημά του μετατρέποντας τον οίκτο σε θαυμασμό και αποδοχή.



Σχ. 1 Μεταφορά του παραμυθιού στον υπολογιστή

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΟΛΥΜΕΣΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Το μεγαλύτερο όπλο ενός πολυμεσικού περιβάλλοντος είναι η γοητεία που ασκεί στον ανθρώπινο νου και ψυχισμό.



Σχ. 2 Κίνηση ήχος και εικόνα με το macromedia flash

Η εικόνα (εικονογράφηση και ηλεκτρονικά πολυμέσα) (σχ 2) ενεργοποιεί συχνά τη νοητική διεργασία του συμβολισμού, της παρομοίωσης, της μεταφοράς. Παρότι δεν είναι μια γλώσσα πάντοτε εύκολη και προσιτή, επειδή έχει τη δύναμη να απευθύνεται άμεσα πολλές φορές στο ασυνείδητο και στο θυμικό αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για να προσεγγίσουμε και για να διδάξουμε.

Ο ήχος οξύνει την επικοινωνιακή ικανότητα, βοηθά τη συγκέντρωση, συντελεί στην χαλάρωση και βοηθά το παιδί να εκφράσει και να προβάλλει τα δικά του

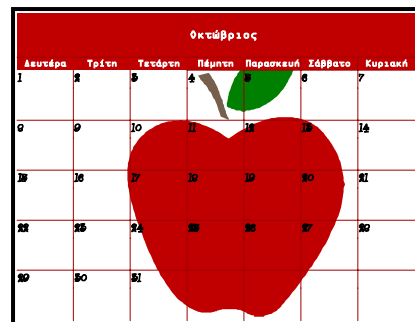
συναίσθημα, τις σκέψεις, τους προβληματισμούς, τους φόβους και τα άγχη του. Ένα πολυμεσικό περιβάλλον μπορεί λοιπόν να λειτουργεί και ως διαγνωστικό εργαλείο. Εκτός από αυτό βοηθάει στην αντίληψη και στην έκφραση του παιδιού.

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

Για την ανάπτυξη της πολυμεσικής εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν τα προγράμματα: Adobe Photoshop³, Macromedia Flash⁴ και Multimedia Builder⁵. Το τελευταίο είναι ένα πρόγραμμα αρκετά εύκολο για τη δημιουργία πολυμεσικών εφαρμογών σε γραφικό περιβάλλον, ενώ παράλληλα ενισχύεται από τη δική του γλώσσα προγραμματισμού. Ακόμη υποστηρίζει την εισαγωγή πολλών τύπων αρχείων εικόνων, ήχων, αρχείων flash και html.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

Για τον σχεδιασμό της εφαρμογής λήφθηκαν υπόψη τα τρία κύρια στάδια του μοντέλου διδακτικός σχεδιασμός (Computer aided instruction) και το πιο πρόσφατο μοντέλο, «αλληλεπιδραστικά περιβάλλοντα μάθησης με υπολογιστή» που στηρίζεται στις αρχές του δομητισμού⁶. Ο κεντρικός άξονας της εφαρμογής είναι όπως αναφέραμε ένα παραμύθι. Το κείμενο μεταβάλλεται σε μια δημιουργική διαδικασία και τα παιδιά ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν τις γνώσεις και τις εμπειρίες τους για κατανοήσουν, να ερμηνεύσουν και να αξιοποιήσουν τις νέες γνώσεις. Η εκμάθηση των μηνών για παράδειγμα προκύπτει αβίαστα μέσα από δραστηριότητες τύπου παιχνιδιού που σχεδιάστηκαν με βάση τις αρχές του



Σχ.3 Κατασκευή ημερολογίου

³ <http://www.adobe.com/>

⁴ <http://www.adobe.com/products/flash/?ref=cicekx.info>

⁵ <http://www.mediachance.com/>

⁶ constructionism (από τους δημιουργούς της Logo S. Papert)

συμπεριφορισμού (needs analysis)⁷. Η δραστηριότητα - δημιούργησε μια κάρτα - ενισχύει τη γλωσσική εκπαίδευση και δίνει στο μαθητή τη δυνατότητα να εκφραστεί μέσα από ένα συγκεκριμένο είδος γραπτού λόγου. (Κοινωνικογνωστική μάθηση) Επίσης καλλιεργεί τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών. Άλλα γνωστικά αντικείμενα που μπορούν να ενισχύσουν και να διευρύνουν τη μάθηση συνδέονται με τα Μαθηματικά (Ημερομηνίες Χρονολογίες), τις Φυσικές επιστήμες την Αγωγή Υγείας κλπ.

Η ευελιξία δηλαδή της εφαρμογής έγκειται στο ότι με αφορμή το παραμύθι μπορούμε να εισάγουμε περιεχόμενα άλλων γνωστικών αντικειμένων και να εκμεταλλευτούμε κάθε ευκαιρία για συζήτηση αξιών και διαφορετικών αντιλήψεων που έχουν σχηματίσει τα παιδιά. Οι ιδέες των παιδιών μπορεί να αποτελέσουν το σκελετό για τη δημιουργία μιας νέας δραστηριότητας ή τον εμπλουτισμό των υπαρχόντων, όπως για παράδειγμα τη δημιουργία ενός ημερολογίου (σχ.3) στο οποίο θα καταγράφουν σημαντικές ημερομηνίες .

ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

Η οθόνη υποδοχής είναι μια εικονική τάξη . Το κάθε αντικείμενο της διεπαφής αποτελεί στοιχείο του μενού περιήγησης

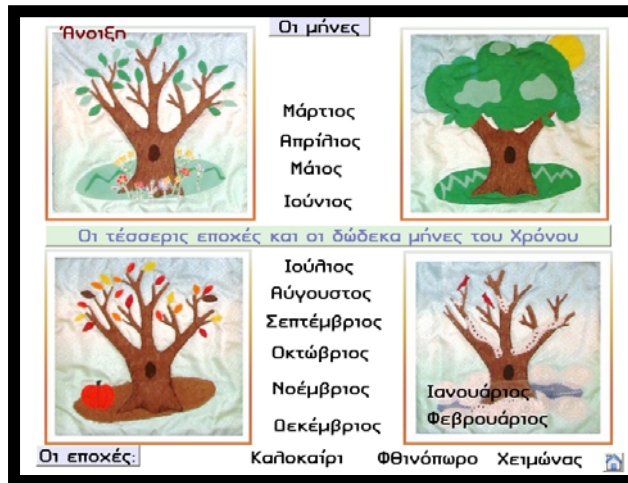


Βασικά τεχνολογικά στοιχεία για τη λειτουργία του περιβάλλοντος αυτού είναι η οθόνη χαρτογραφικής απεικόνισης (*bitmap display*) και το ποντίκι (*mouse*) ή κάποιος άλλος μηχανισμός (πχ flash player) που επιτρέπει στο χρήστη να εμφανίζει αντικείμενα στην οθόνη. Με τη χρήση εικονιδίων ορισμένα στοιχεία του περιβάλλοντος μπορούν να παρασταθούν με αμεσότητα . Το κείμενο εμφανίζεται αυτόματα με την έναρξη της αφήγησης και πλαισιώνεται από μια γλυκιά μελωδία (νανούρισμα).



⁷ Η Αξιολόγηση αναγκών (needs analysis) στηρίζεται στις προσεγγίσεις των Skinner και Gagné

Ενδεικτική δραστηριότητα στην οποία ο μαθητής καλείται να τοποθετήσει στο σωστό πλαίσιο τις αντίστοιχες λέξεις μηνών και εποχών . Μέσα από το αλληλεπιδραστικό περιβάλλον της διεπαφής μαθαίνει ή απομνημονεύει με το δικό του ρυθμό.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Μητακίδου Σ. - Τρέσσου Ε. (2002) Διδάσκοντας Γλώσσα και Μαθηματικά με Λογοτεχνία, Παρατηρητής
- Αναγνωστόπουλος Β.Δ.-Δελώνης Α. (1987) Παιδική Λογοτεχνία και σχολείο, Πατάκης
- Θανόπουλος Θ. (2005) Εκπαιδευτικά Προγράμματα για παιδιά με ιδιαίτερες μαθησιακές δυσκολίες και εκπ/κές ανάγκες, Ατραπός
- Τριλιανός Θ. (1998) Μέθοδοι της Σύγχρονης διδασκαλίας
- Μαρκοβίτης Μ. - Τζουριάδου Μ. (1991) Μαθησιακές δυσκολίες(Θεωρία και Πράξη), Προμηθεύς
- Παντελιάδου Σ. (2000) Μαθησιακές δυσκολίες και εκπαιδευτική Πράξη, Ελληνικά Γράμματα