

## **« Βήμα ...βήμα... γνωρίζουμε διαδραστικά την Ευρωπαϊκή Ένωση και αφήνουμε το ψηφιακό μας αποτύπωμα στον χάρτη της »**

Τριανταφύλλου Μ.<sup>1</sup>, Μωυσιάδου Ε.<sup>2</sup>, Ανδρεάδου Μ.<sup>3</sup>, Ρώμα Σ.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Εκπαιδευτικός Α/βαθμιας, 1<sup>ο</sup> Ολοήμερο Δ.Σ. Γιαννιτσών, 58100, Γιαννιτσά, Ελλάδα, [moitria3@gmail.com](mailto:moitria3@gmail.com),

<sup>2</sup> Εκπαιδευτικός Α/βαθμιας, 1<sup>ο</sup> Ολοήμερο Δ.Σ. Γιαννιτσών, 58100, Γιαννιτσά, Ελλάδα, [evamoesiadou@yahoo.gr](mailto:evamoesiadou@yahoo.gr)

<sup>3</sup> Εκπαιδευτικός Α/βαθμιας, 1<sup>ο</sup> Ολοήμερο Δ.Σ. Γιαννιτσών, 58100, Γιαννιτσά, Ελλάδα, [marandr30@gmail.com](mailto:marandr30@gmail.com)

<sup>4</sup> Εκπαιδευτικός Α/βαθμιας, 1<sup>ο</sup> Ολοήμερο Δ.Σ. Γιαννιτσών, 58100, Γιαννιτσά, Ελλάδα, [danaristoi@yahoo.gr](mailto:danaristoi@yahoo.gr)

### **Περίληψη**

Αντικείμενο του παρόντος άρθρου είναι να παρουσιάσει ένα σχέδιο εργασίας για να «ταξιδέψουν» οι μαθητές και οι μαθήτριες της ΣΤ΄ τάξης στην Ευρωπαϊκή Ένωση και να τη γνωρίσουν βήμα- βήμα μέσα από την έρευνα, την διαχείριση θεμάτων, την επίλυση προβλημάτων, τη χρήση των ΤΠΕ και διαφόρων ψηφιακών μέσων διδασκαλίας. Με την εφαρμογή των αρχών της συνεργατικής μάθησης έγινε προσπάθεια οικοδόμησης των νέων γνώσεων.

Τα θέματα που μελετήθηκαν σε αυτό το σχέδιο εργασίας αφορούσαν τη γνωριμία των μαθητών με: τις σημαίες, τα σημαντικά αξιοθέατα και το νόμισμα των κρατών μελών της Ε.Ε. Δημιουργήθηκε από τα παιδιά ψηφιακός χάρτης με τη χρήση της πλατφόρμα χαρτογράφησης ArcGIS και αναρτήθηκε στο <http://bit.ly/1eEsTvY>. Με τη βοήθεια του μετρητή της χιλιομετρικής απόστασης στο διαδραστικό χάρτη και με τα στοιχεία που είχαν τοποθετήσει πάνω στο χάρτη οι μαθητές δημιούργησαν ένα δικό τους παιχνίδι ερωτήσεων-απαντήσεων, το οποίο βοήθησε στην καλύτερη αφομοίωση των νέων γνώσεων.

Με ένα σύνολο οργανωμένων δραστηριοτήτων και ενεργειών μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο της πληροφορικής και με βάση το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο, επετεύχθησαν οι σκοποί και οι στόχοι του σχεδίου εργασίας. Η ενημερωτική πληροφόρηση από το Ελληνικό Κέντρο Ψηφιακής Γεωγραφικής Εκπαίδευσης για τη χρήση της πλατφόρμας χαρτογράφησης ArcGIS αποτέλεσε πολύτιμο εργαλείο στα χέρια των

μαθητών έτσι ώστε να μπορέσουν να πραγματοποιήσουν την εργασία τους. Το συμβατικό μάθημα έδινε βάση στην απομνημόνευση εννοιών, ονομάτων και δυσκόλευε τα περισσότερα παιδιά. Με τα νέα τεχνολογικά εργαλεία αντικαταστάθηκε με ένα πιο ευχάριστο μάθημα και απέκτησε διαθεματικό χαρακτήρα.

### **Λέξεις κλειδιά (Keywords)**

*Ευρωπαϊκή Ένωση (European Union), σημαίες (flags), αξιοθέατα (landmarks), νόμισμα (currency), ψηφιακός χάρτης (digital map), πλατφόρμα χαρτογράφησης (mapping platform)*

### **Abstract**

The application of New Technology in teaching Geography may prove to be an innovative method useful to teachers worldwide. A teacher may try to help students acquire geographic knowledge and understand spatial communication by the use, the interpretation and the creation of geographic tools such as maps. This way the teacher also tries to maintain the students' interest and give them the opportunity to understand the multifaceted and dynamic world around them in order to become active citizens.

The target of this work plan is for the students of the 6th grade to learn the European Union through research, issue management, problem solving, ICT use and the use of various digital teaching tools. The new knowledge is acquired by applying the principles of cooperative learning. The subjects that have been studied in this work plan include the interaction of the students with a) flags, b) monuments, c) currency of the Member States of the EU. Digital maps have been created from the children by using mapping platform ArcGIS and then uploaded in <http://bit.ly/1eEsTvY>. With the aid of the mileage tracking application on an interactive map, students have made their own question game, which helped them, assimilate what they have learned. Work has been carried out in the classroom as well as in the Computer lab of our school. The Digital Center of Geographic Education has provided all the useful information about the use of mapping platform ArcGIS, helping the students in order to complete their project. Conventional tutoring which is based in memorizing terms

and names makes it difficult for the children to learn. On the contrary, the mapping platform which we used, has replaced this type of learning to a more pleasant and multitasking one.

## **1. Εισαγωγή**

Η διδασκαλία της Γεωγραφίας με την βοήθεια των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων αποτελεί μια πρόκληση για τον σημερινό εκπαιδευτικό. Μέσα από διερευνητικές διαδικασίες προσπαθεί να οδηγήσει τους μαθητές να προσεγγίσουν γεωγραφικές γνώσεις και να κατακτήσουν τον κώδικα χωρικής επικοινωνίας με την χρήση, την ερμηνεία και κατασκευή γεωγραφικών εργαλείων. Προσπαθεί να διατηρήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών και να τους δώσει τη δυνατότητα να κατανοήσουν τον πολύπλευρο και δυναμικό κόσμο που τα περιβάλλει ώστε να γίνουν μελλοντικοί ενεργοί και σκεπτόμενοι πολίτες.

Αξιοποιώντας τα πορίσματα ερευνών από διαφορετικές περιοχές της ψυχολογίας που σχετίζονται με την μάθηση διαπιστώνεται ότι για τον καλύτερο σχεδιασμό του τρόπου διδασκαλίας θα πρέπει να δοθεί βάση από τον εκπαιδευτικό στις τρεις αρχές της ενεργούς συμμετοχής, στην κοινωνική αλληλεπίδραση καθώς και στις αυθεντικές δραστηριότητες. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να αναγνωρίσουν τη βαρύτητα που διέπει η απόκτηση καθώς και η εφαρμογή διαφόρων στρατηγικών από τους μαθητές (Βοσνιάδου, 2001).

Η πραγμάτωση του συγκεκριμένου σχεδίου εργασίας βασίστηκε στην ψηφιακή απόκτηση των νέων γνώσεων οι οποίες αντλήθηκαν από το διαδίκτυο και από το σχολικό εγχειρίδιο. Καθώς επίσης και στις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που χρησιμοποίησαν ως κύρια βάση τους ψηφιακά μέσα διδασκαλίας.

Αξιοποίησε σε μεγάλη κλίμακα τις δυνατότητες που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες (διαδίκτυο, πλατφόρμα χαρτογράφησης, ψηφιακοί χάρτες) καθώς αποτέλεσαν ένα εξαιρετικά σημαντικό εποπτικό μέσο.

Είναι γνωστό ότι η αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών στο μάθημα της Γεωγραφίας βοηθάει και εμπλουτίζει με τρόπο εναλλακτικό τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες που

πραγματοποιούνται κατά την διάρκεια του μαθήματος. Καταφέρνουν και διατηρείται ο χαρακτήρας της ευελιξίας και της «ανοιχτότητας» που προσφέρουν, καθώς ενισχύουν δημιουργικά τη μαθησιακή πράξη. Οι μαθητές μπαίνουν στην διαδικασία της σκέψης βασιζόμενοι στις δικές τους επιλογές και αποφάσεις, στις αξίες τους και στις στάσεις τους ώστε να είναι έτοιμοι να τις αναθεωρήσουν (Κοσσυβάκη, 1997, Παπαστεργίου, 2004).

Η επεξεργασία του θέματος σχεδιάστηκε έτσι ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι και ο σκοπός που είχαν τεθεί και η διαδικασία συνοδεύτηκε από την παραγωγή ενός ψηφιακού χάρτη με την χρήση του ArcGIS καθώς και με τη δημιουργία ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού.

Χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος project με σκοπό να ενισχυθεί η πρωτοβουλία των μαθητών, να συνδεθεί η εποικοδόμηση νέας γνώσης με την ομαδική εργασία και δράση. Αυτό είναι αποτέλεσμα της ομαδικής εργασίας των παιδιών με προοπτική την επίτευξη ενός κοινού στόχου (Frey, 1998).

## **2. Σκοπός και Στόχοι**

Ορισμένες φορές αποτελεί εμπόδιο στην διαδικασία κατανόησης των νέων πληροφοριών η προϋπάρχουσα γνώση των μαθητών. Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν συνθήκες μέσα στις οποίες οι εναλλακτικές πεποιθήσεις να μπορούν να εξωτερικευθούν, όπως και να πραγματοποιηθούν εξηγήσεις και συγχρόνως να μπορούν να εκφραστούν (Βοσνιάδου, 2001).

Η υλοποίηση του παρόντος σχεδίου εργασίας πάνω στην συγκεκριμένη ενότητα είχε ως σκοπό την απόκτηση από τους μαθητές της ΣΤ΄ τάξης νέων γνώσεων με την συλλογή πληροφοριών και διδακτικών δραστηριοτήτων πάνω σε θέματα που αφορούν το χώρο, τον τόπο και τις οικονομικές συναλλαγές σχετικά με τα κράτη μέλη της Ε.Ε.

### **2.1. Οι στόχοι ήταν οι εξής :**

- Γνωριμία με τα κράτη μέλη της Ε.Ε.
- Πληροφόρηση για το εθνικό έμβλημα του κάθε κράτους – σημαία

- Διερεύνηση σχετικά με το νόμισμα που χρησιμοποιείται σε κάθε χώρα μέλος για τις οικονομικές συναλλαγές της
- Ανάπτυξη της κριτικής ικανότητας μέσω της διερεύνησης και της διασταύρωσης των στοιχείων και των πηγών για τη εξαγωγή συμπερασμάτων
- Εξοικείωση με τη ψηφιακή πλατφόρμα και τη δημιουργία ψηφιακών χαρτών για την αποτύπωση των αποτελεσμάτων του σχεδίου εργασίας
- Δημιουργία ευρωπαϊκής συνείδησης
- Προώθηση και καλλιέργεια της συνεργατικής μάθησης και της επικοινωνίας των μαθητών

### **3. Οργάνωση και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή**

#### **3.1. Μεθοδολογία και τεχνικές**

Κατάλληλη εκπαιδευτική μέθοδος θεωρήθηκε η συνεργατική διερεύνηση στηριζόμενη στο ομαδοσυνεργατικό μοντέλο εργασίας. Με την δημιουργία των ομάδων οι μαθητές βρίσκονται σε θετική αλληλεξάρτηση και για να πετύχουν τους κοινούς μαθησιακούς στόχους αναπτύσσουν συντονισμένες συνεργατικές προσπάθειες (Ματσαγγούρας, 2008).

Χρησιμοποιήθηκαν ως εκπαιδευτικές τεχνικές η ομαδοσυνεργατική εργασία, η γεωγραφική έρευνα, οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις, η αξιοποίηση των ΤΠΕ (διαδίκτυο, ψηφιακή πλατφόρμα, ψηφιακοί χάρτες ), η συζήτηση, η δημιουργία παιχνιδιού, η παρουσίαση των εργασιών.

Η διδασκαλία των εννοιών στηρίχθηκε στην εποικοδομητική προσέγγιση σύμφωνα με τη θεωρία της εποικοδόμησης της γνώσης ( constructivism ) στην οποία κυρίαρχο ρόλο παίζουν οι ιδέες των μαθητών και δίνεται έμφαση στις εποικοδομητικές και συνεργατικές διαδικασίες, στη δημιουργικότητα, στην ανοικτή σκέψη. Ο ρόλος του δασκάλου ήταν διακριτικός και συντόνιζε την διδασκαλία του μαθήματος ανάλογα με τις ιδέες των μαθητών. Στην διαδρομή

της εποικοδόμησης της γνώσης οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες αποτελούσαν το μονοπάτι για την σύγκριση των αρχικών απόψεων με των νέων, για την αλλαγή των «πρώιμων αντιλήψεων» των παιδιών, για την αναγνώριση της αξίας και της λειτουργικότητας των νέων ιδεών και γνώσεων καθώς και για την καλύτερη υιοθέτηση αυτών (Σαλονικίδης, 2014).

Με την εισαγωγή των ΤΠΕ και την χρήση της πλατφόρμας χαρτογράφησης ArcGIS διαμορφώθηκε ένα νέο περιβάλλον μάθησης στην εκπαιδευτική διαδικασία. Μέσα σε αυτό αναπτύσσονται στρατηγικές και μέθοδοι με στόχο την υποστήριξη της διερευνητικής μάθησης καθώς και την επίλυση προβλημάτων (Crocco, 2001).

### **3.2. Εφαρμογή του σχεδίου εργασίας**

Το συγκεκριμένο σχέδιο εργασίας υλοποιήθηκε στην ΣΤ΄ τάξη του 1<sup>ου</sup> Ολοήμερου Δημοτικού Σχολείου Γιαννιτσών, Πέλλας. Τα τμήματα που πήραν μέρος ήταν τρία (3) σε αριθμό και οι συμμετέχοντες μαθητές ήταν πενήντα τέσσερις (54). Το κάθε τμήμα οργανώθηκε με βάση το ομαδοσυνεργατικό μοντέλο. Δημιουργήθηκαν ομάδες των 2-3 ατόμων. Με τον τρόπο αυτό επετεύχθη η ενεργός συμμετοχή των μαθητών στην μαθησιακή διαδικασία.

Στο πρώτο στάδιο το κάθε τμήμα εργάστηκε μεμονωμένα στην αντίστοιχη αίθουσα διδασκαλίας με την υπεύθυνη εκπαιδευτικό του τμήματος με ένα σύνολο οργανωμένων ενεργειών και δραστηριοτήτων σύμφωνα με τα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) και το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) της Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης. Στην συνέχεια το κάθε τμήμα εργάστηκε στο εργαστήριο πληροφορικής. Οι μαθητές είχαν σκοπό να ερευνήσουν, να ανακαλύψουν και κατόπιν να αποτυπώσουν τις πληροφορίες τους στον ψηφιακό χάρτη. Η δημιουργία του ψηφιακού χάρτη ήταν το αποτέλεσμα της ομαδοσυνεργατικής εργασίας των. Η αξιοποίηση των νέων γνώσεων σε συνδυασμό με την ήδη υπάρχουσα γνώση των μαθητών αποτέλεσε το ερέθισμα για την δημιουργία από τα ίδια τα παιδιά ενός εκπαιδευτικού παιχνιδιού σχετικά με τις χώρες της

Ε.Ε. Ως επισφράγισμα των όλων προσπαθειών και των αποτελεσμάτων ήταν η πραγματοποίηση της παρουσίασης της εργασίας τους.

### **3.3. Διαθεματικότητα και ρόλος του εκπαιδευτικού**

Η Διαθεματική Προσέγγιση της γνώσης δίνει την ευκαιρία στον μαθητή να αναπτύξει προσωπική άποψη για θέματα που σχετίζονται μεταξύ τους μέσα από την συγκρότηση ενός ενιαίου συνόλου γνώσεων και δεξιοτήτων. Αποτέλεσμα αυτών των διαδικασιών είναι η διαμόρφωση του δικού του κοσμοειδώλου, της δικής του κοσμοθεωρίας και κοσμοαντίληψης (Αλαχιώτης, 2002δ, Lawton et al, 2000).

Η ολιστική προσέγγιση της γνώσης προκαλεί το ενδιαφέρον του μαθητή και συγχρόνως ανταποκρίνεται στην πολύπλευρη κοινωνική πραγματικότητα, στις συμπεριφορές και στις εμπειρίες του (CIDREE, 1999, Frey, 1998).

Το σχολείο οφείλει να προσφέρει σύγχρονη και εμπλουτισμένη παιδεία στους μαθητές του. Αποτέλεσμα αυτής της παιδείας είναι να καταστούν ικανοί και να λειτουργήσουν ως υπεύθυνοι, ενεργοί και δημιουργικοί πολίτες. Η κοινωνία μας είναι πολύπλοκη και ο ανθρώπινος παράγοντας γίνεται όλο και πιο σημαντικός (Ματσαγγούρας, 2002).

Ο εκπαιδευτικός δεν είναι το βασικό πρόσωπο της διδακτικής διαδικασίας. Κατά τη διάρκεια του σχεδίου εργασίας, στην αίθουσα των υπολογιστών, προσπάθησε με διακριτικό τρόπο να καθοδηγήσει τα παιδιά στην ανακάλυψη της γνώσης και στην υλοποίηση του σχεδίου.

Οι εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές ήταν η Γεωγραφία, η Γλώσσα, τα Μαθηματικά και η Πληροφορική (Word, Διαδίκτυο, ψηφιακή πλατφόρμα, Ψηφιακές Εγκυκλοπαίδειες, προβολή εικόνων).

### **3.4. Χρονική διάρκεια**

Τα τμήματα της ΣΤ΄ τάξης που ασχολήθηκαν με το παρόν σχέδιο εργασίας ήταν τρία (3) και οι ώρες εργασίας μοιράστηκαν περιοδικά στο καθένα τμήμα για την πραγμάτωση του. Πιο

συγκεκριμένα στο σύνολο οι ώρες ανά τμήμα ήταν 8 ώρες. Αναλυτικότερα το κάθε τμήμα εργάστηκε 2 ώρες στην τάξη με την υπεύθυνη εκπαιδευτικό του τμήματος πάνω στο γνωστικό αντικείμενο της Γεωγραφίας του συγκεκριμένου κεφαλαίου.

Κατόπιν το κάθε τμήμα εργάστηκε 2 ώρες μέσα στο εργαστήριο πληροφορικής για την παραγωγή του ψηφιακού χάρτη και τη δημιουργία του παιχνιδιού. Στη συνέχεια όλα μαζί τα τμήματα μέσα σε 4 διδακτικές ώρες συνεργάστηκαν για να δημιουργήσουν το παιχνίδι, να παρουσιάσουν το σχέδιο εργασίας και να το αξιολογήσουν.

#### **4. Υλοποίηση του σχεδίου εργασίας**

##### **4.1. Δραστηριότητα 1η - Διδασκαλία της ενότητας ( 2 διδακτικές ώρες, για κάθε τμήμα)**

Το κάθε τμήμα της ΣΤ΄ τάξης ακολουθώντας την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία ολοκληρώνει την συγκεκριμένη ενότητα από το βιβλίο της Γεωγραφίας. Ο τίτλος της ενότητας ήταν : «Οι σχέσεις των κρατών της Ευρώπης και η Ευρωπαϊκή Ένωση» κεφ.33.

Οι μαθητές ήδη γνωρίζουν πληροφορίες από τα προηγούμενα μαθήματα για την Ευρώπη, την θέση της, τα κράτη της, τους κατοίκους της, τα πολιτισμικά χαρακτηριστικά των λαών της , τα αξιοθέατα. Μέσα από παιδαγωγικές δραστηριότητες επιχειρείται οι μαθητές να γνωρίσουν την ύπαρξη των κοινών σημείων τα οποία συνδέουν τους Ευρωπαίους πολίτες, την αναγκαιότητα της ύπαρξης της Ευρωπαϊκής ένωσης, τα κράτη της, τα εθνικά τους σύμβολα, το νόμισμά τους. Η ολοκλήρωση της διδασκαλίας πραγματοποιήθηκε στην αίθουσα της πληροφορικής με την χρήση της πλατφόρμας χαρτογράφησης ArcGIS και την δημιουργία του ψηφιακού διαδραστικού χάρτη της Ε.Ε.

##### **4.2. Δραστηριότητα 2<sup>η</sup> – Δημιουργία διαδραστικού ψηφιακού χάρτη ( 2ωρο για κάθε τμήμα χωριστά )**

Το κάθε τμήμα σε ξεχωριστά 2ωρα εργάστηκε στην αίθουσα τον υπολογιστών πάνω στη δημιουργία του ψηφιακού, διαδραστικού χάρτη της Ε.Ε. Η κάθε τάξη χωρίστηκε σε ομάδες

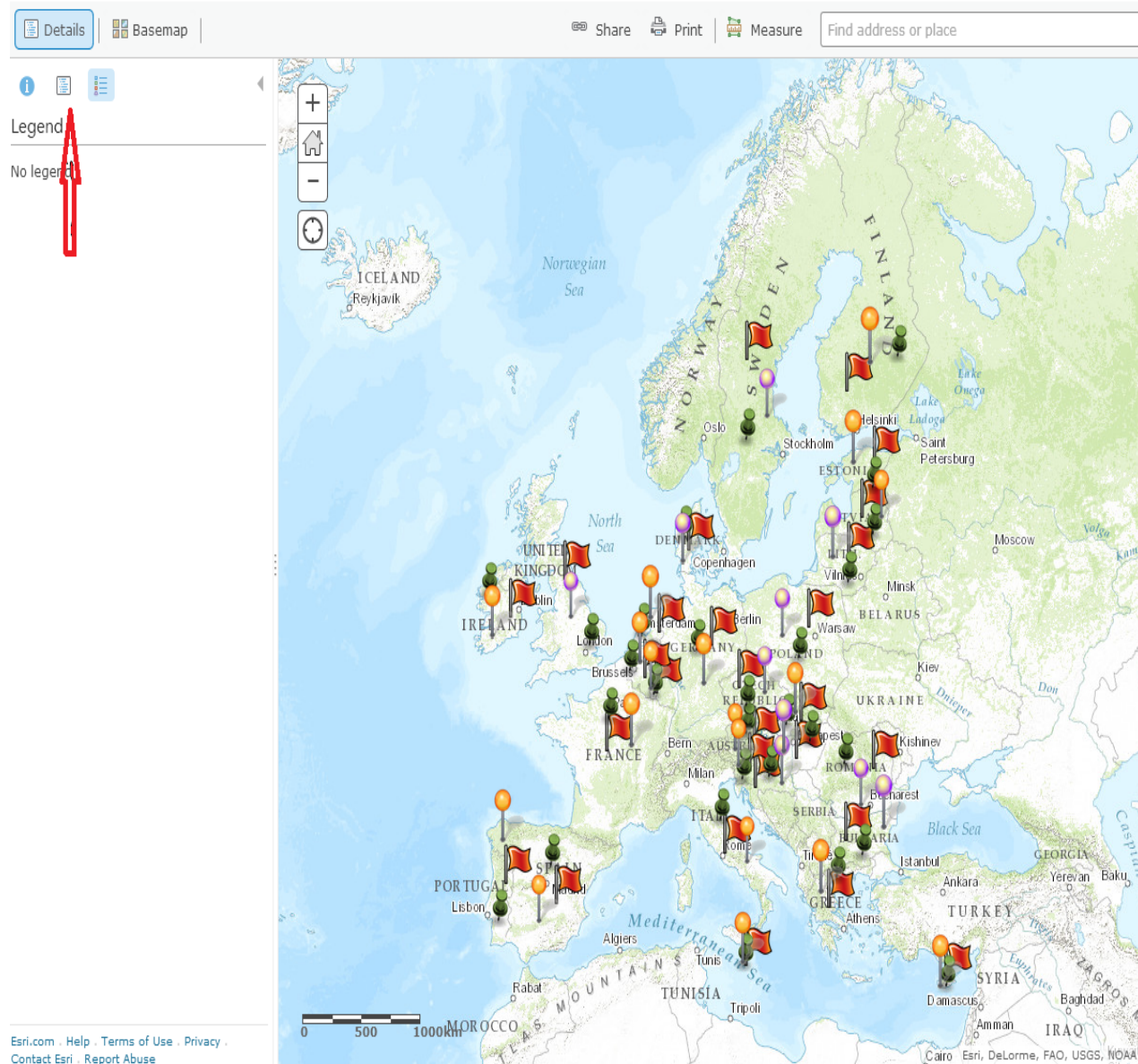
των 2-3 ατόμων και ανέλαβαν από μια χώρα μέλος της Ε.Ε. Η κάθε ομάδα είχε τον δικό της υπολογιστή και χρησιμοποιούσε την πλατφόρμα χαρτογράφησης ArcGIS για τη δημιουργία του δικού της κομματιού πάνω στον διαδραστικό ψηφιακό χάρτη της Ε.Ε. Σκοπός της ήταν να βρει την χώρα που είχε αναλάβει στο χάρτη και να τοποθετήσει πάνω στη χώρα με διάφορα σχήματα, όπως πινέζα, σημαία κλπ. το εθνικό της έμβλημα- σημαία, ένα σημαντικό αξιοθέατο και το νόμισμα που χρησιμοποιεί αυτή η χώρα. Με τη βοήθεια του διαδικτύου έψαχνε και συνέλλεγε τις απαραίτητες πληροφορίες και τις αξιολογούσε.

Όταν η ομάδα τελείωνε την εργασία πήγαινε στον κεντρικό υπολογιστή και περνούσε τα στοιχεία αυτά στον κεντρικό χάρτη. Ο κεντρικός υπολογιστής ήταν συνδεδεμένος και με το διαδραστικό πίνακα της αίθουσας της πληροφορικής με σκοπό οι υπόλοιπες ομάδες να μπορούν αν παρακολουθούν την διαδικασία αυτή.

Στο τέλος της 2<sup>ης</sup> δραστηριότητας και αφού είχαν εργαστεί και τα τρία τμήματα πάνω σε αυτό, είχαμε την δημιουργία του γενικού ψηφιακού διαδραστικού χάρτη της Ε.Ε. με όλα τα στοιχεία που τοποθέτησαν οι μαθητές σε αυτόν.

Στο παρακάτω σύνδεσμο αναρτήθηκε ο χάρτης ώστε να μπορούν όλοι όσοι ενδιαφέρονται να τον δουν και να τον χρησιμοποιήσουν.

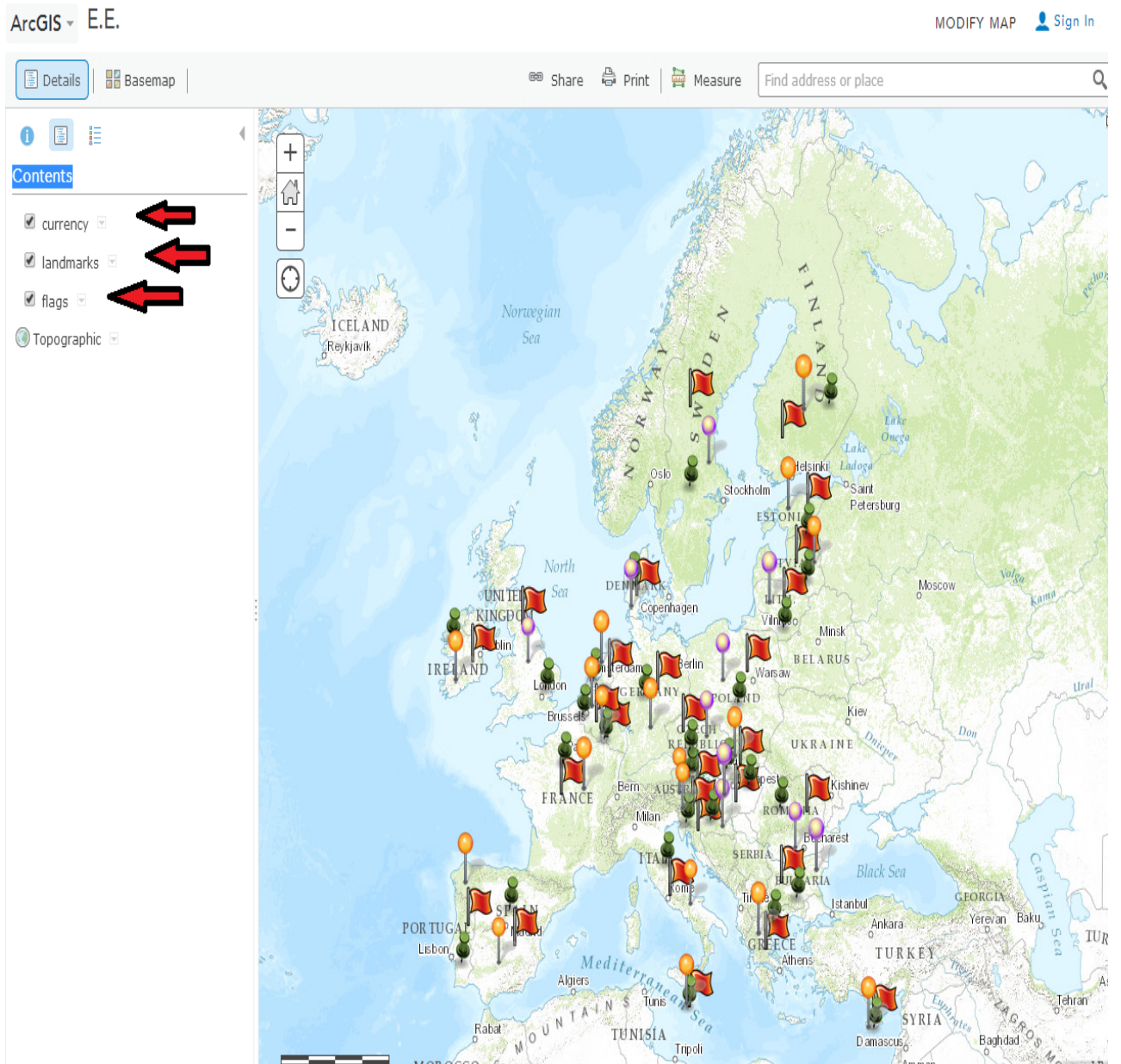
Όταν πατάμε τον σύνδεσμο <http://bit.ly/1eEsTvY> αντικρίζουμε την Εικόνα 1.



Εικόνα 1. «Διαδραστικός ψηφιακός χάρτης της Ευρωπαϊκής Ένωσης»

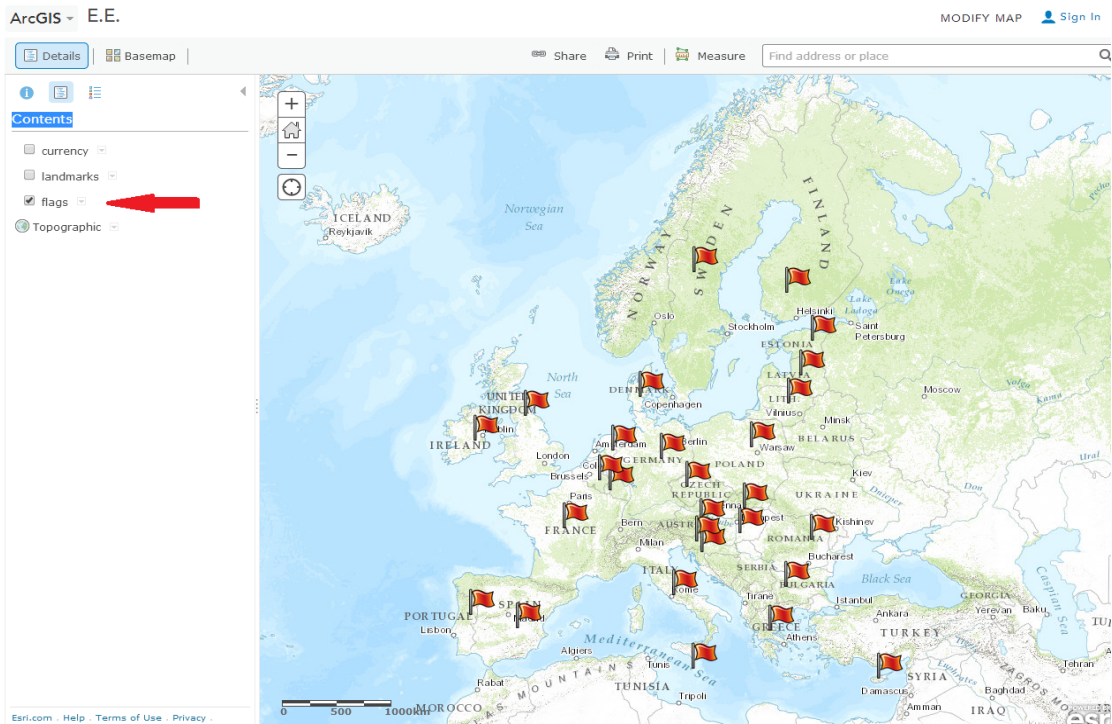
Για να μπορέσουμε να επεξεργαστούμε τον χάρτη πατάμε το εικονίδιο που δείχνει το βελάκι .

Και εμφανίζονται τα “ contents” (περιεχόμενα.) Εικόνα 2.

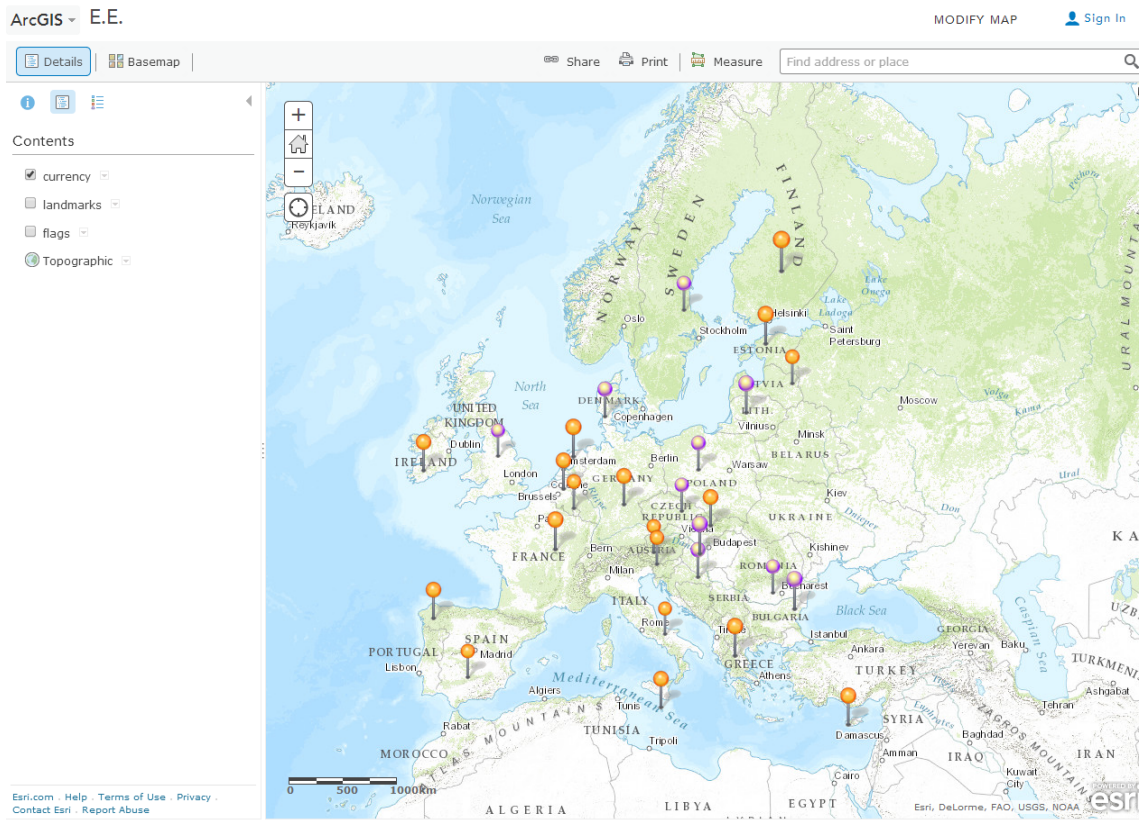


Εικόνα 2. «Εμφάνιση των contents (περιεχόμενα)»

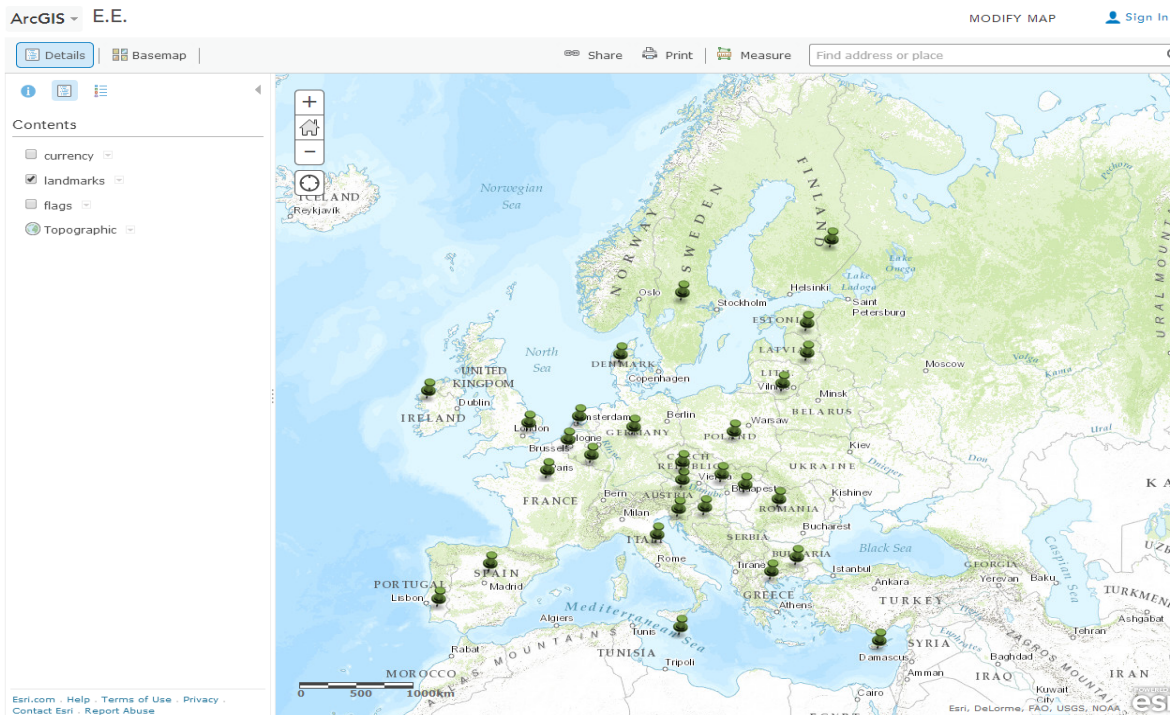
Πατώντας πάνω σε κάθε κουτάκι από τα “ contents” (περιεχόμενα) μπορούμε να το τσεκάρουμε ή όχι και να μας δείξει τα ανάλογα στοιχεία. Αν δηλαδή έχουμε τσεκαρισμένο το κουτάκι «Flags» (σημαίες) βλέπουμε στο χάρτη μόνο τις σημαίες Εικόνα 3. Και συνεχίζουμε αναλόγως με το τι θέλουμε να δούμε δηλαδή currency (νομίσματα) Εικόνα 4, landmarks (αξιοθέατα) Εικόνα 5.



Εικόνα 3. «Σημαίες (flags) των κρατών της Ερωπαϊκής Ένωσης»

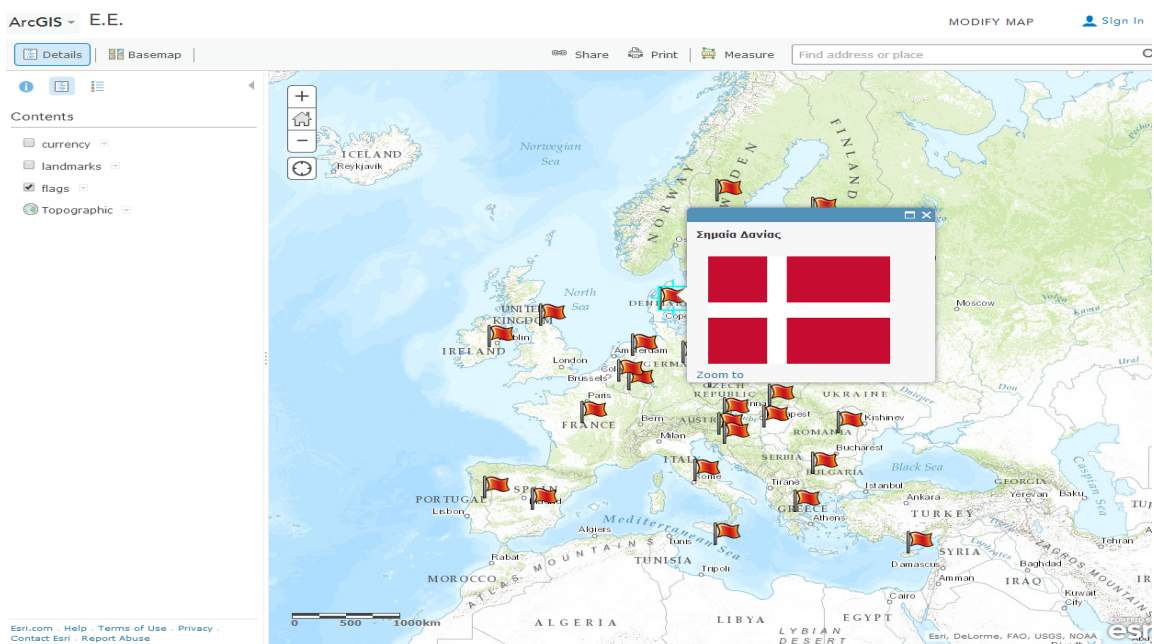


Εικόνα 4. «Currency (νόμισμα) των κρατών της Ερωπαϊκής Ένωσης»

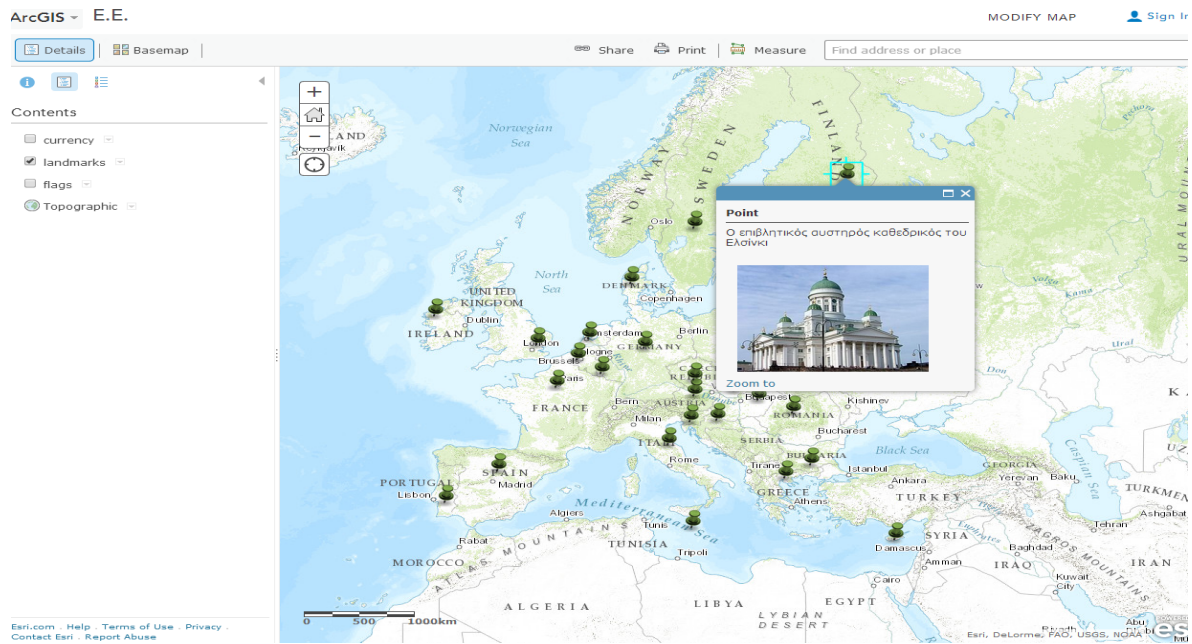


Εικόνα 5. « Landmarks ( αξιοθέατα ) των κρατών της Ερωπαϊκής Ένωσης»

Πατώντας πάνω σε κάποιο σχήμα του χάρτη (πινέζα, σημαία) βλέπουμε τις πληροφορίες που έχουν περαστεί από τις ομάδες . Για παράδειγμα αν πατήσουμε στο σχήμα σημαία που είναι στο χώρο της Δανίας θα μπορέσουμε να δούμε την σημαία της Δανίας (Εικόνα 6).

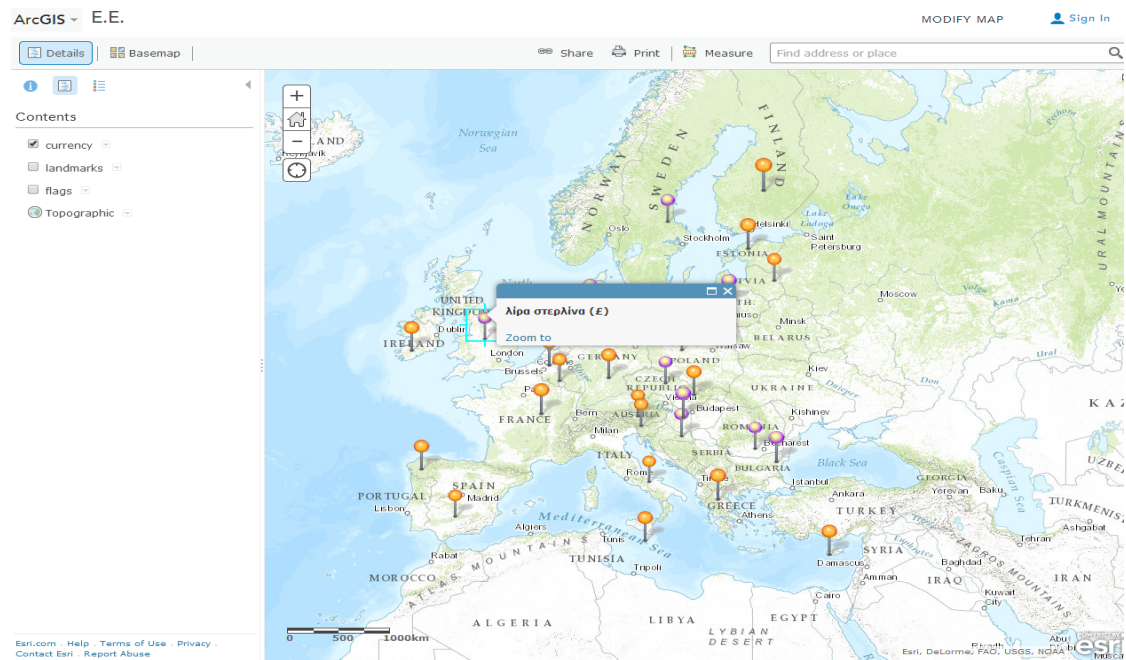


Εικόνα 6. «Σημαία Δανίας»



Εικόνα 7. «Γνωρίζω τα Landmarks (αξιοθέατα) των χωρών της E.E. μέσα από φωτογραφίες»

Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να γνωρίσουμε τα νομίσματα Εικόνα 8 και τα αξιοθέα Εικόνα 7 των χωρών της Ευρωπαϊκής Ένωσης που έχουν αποτυπώσει οι μαθητές της Στ΄ τάξης πάνω στο διαδραστικό χάρτη.



Εικόνα 8. «Μαθαίνω το Currency (νόμισμα) της κάθε χώρας της E.E.»

#### **4.3. Δραστηριότητα 3<sup>η</sup> – Δημιουργία παιχνιδιού ( 2 ώρες - όλα τα τμήματα μαζί )**

Οι νέες γνώσεις και η δημιουργία του ψηφιακού χάρτη κέντρισε το ενδιαφέρον των μαθητών και θέλησαν να δημιουργήσουν ένα δικό τους παιχνίδι που να βασίζεται σε όλα αυτά που έμαθαν και χρησιμοποίησαν. Το παιχνίδι το ονόμασαν « Γνωρίζουμε την Ε.Ε.». Οι κανόνες του παιχνιδιού συντάχθηκαν από τους μαθητές καθώς και οι ερωτήσεις με τις απαντήσεις. Σε γενικές γραμμές οι οδηγίες του παιχνιδιού είναι οι εξής: στο παιχνίδι μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι 4 ομάδες. Η κάθε ομάδα όταν έρθει η σειρά της παίρνει μία κάρτα από κάτω που περιέχει μία ερώτηση σχετικά με την Ευρωπαϊκή Ένωση. Η απάντηση βρίσκεται στο διαδραστικό χάρτη που έχουν δημιουργήσει. Παράδειγμα ερώτησης: «Ποια είναι τα χρώματα της σημαίας της Ελβετίας;» και η εξακρίβωση της απάντησης έρχεται από τον διαδραστικό χάρτη. Όποια ομάδα απαντήσει πρώτη σε δέκα (10) ερωτήσεις είναι η νικήτρια του παιχνιδιού. Όταν κάνει λάθος μια ομάδα στην ερώτηση ή δεν ξέρει να απαντήσει χάνει τη σειρά της στον επόμενο γύρο.

#### **4.4. Δραστηριότητα 4<sup>η</sup> – Παρουσίαση – Αξιολόγηση (2 ώρες – όλα τα τμήματα μαζί )**

Στη τέταρτη δραστηριότητα έχουμε την παρουσίαση της εργασίας από τους μαθητές του κάθε τμήματος στους μαθητές των άλλων τμημάτων. Η κάθε ομάδα με άμεσο και δημιουργικό τρόπο παρουσίασε την χώρα που ανέλαβε και τις πληροφορίες που συνέλεξε με τη βοήθεια του χάρτη στο διαδραστικό πίνακα. Η διαδικασία της παρουσίασης της εργασίας τους είναι ιδιαίτερα σημαντική για τα παιδιά και τους δίνει ηθική ικανοποίηση.

Στο τέλος της δραστηριότητας πραγματοποιήθηκε και η αξιολόγηση του σχεδίου εργασίας. Οι μαθητές μέσα από διεξοδική συζήτηση αναφέρθηκαν στα θετικά και στα αρνητικά σημεία του σχεδίου εργασίας. Μέσω της αξιολόγησης και της αυτοαξιολόγησης συζήτησαν για τις δυσκολίες που είχαν εντοπίσει κατά την υλοποίησή του, για τα μέρη του θέματος που δεν είχαν καταφέρει να διαπραγματευθούν και σε ποιο βαθμό καθώς επίσης και για τις συμπληρωματικές δραστηριότητες που θα ήθελαν να επεξεργαστούν.

## **5. Αποτελέσματα - Συμπεράσματα**

Η διδασκαλία της Γεωγραφίας αποτελεί ένα ποικιλόμορφο πεδίο για εφαρμογή και χρήση των Νέων Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ). Τα Γεωγραφικά Πληροφορικά Συστήματα (GIS) καθώς και οι Νέες Τεχνολογίες μπορούν να συνδράμουν θετικά σε αυτό το τομέα και να φανούν χρήσιμα στην μελέτη και στη διδασκαλία των Γεωγραφικών θεμάτων (Λαμπρινός, 2002).

Η χρήση αυτή βοηθάει τους μαθητές να διερευνήσουν μέσα από ένα όγκο πληροφοριών και δεδομένων, να οργανώσουν, να εργαστούν ομαδικά και συνεργατικά και να παρουσιάσουν τα αποτελέσματα των εργασιών τους με διάφορους τρόπους.

Το παρόν σχέδιο εργασίας διατήρησε αμείωτο το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς ενσωμάτωσε στην υλοποίησή του τη χρήση των Τ.Π.Ε. και των ψηφιακών χαρτών. Συνεργάστηκαν στις διάφορες εκπαιδευτικές δραστηριότητες, κατέκτησαν νέες γνώσεις, υιοθέτησαν θετικές στάσεις, αντίστοιχες συμπεριφορές σχετικά με την Ε.Ε.( αποτελέσματα από την αξιολόγηση), ανέλαβαν πρωτοβουλίες και παρουσίασαν ένα αξιόλογο αποτέλεσμα. Η διαθεματική προσέγγιση του θέματος έδωσε τη δυνατότητα να μελετηθεί ολόπλευρα το συγκεκριμένο κεφάλαιο με την συμβολή και άλλων γνωστικών αντικειμένων όπως η Γεωγραφία, η Γλώσσα, τα Μαθηματικά και η Πληροφορική (Word, Διαδίκτυο, ψηφιακή πλατφόρμα. Ψηφιακές Εγκυκλοπαίδειες προβολή εικόνων).

Σε γενικές γραμμές καλύφθηκε το σύνολο των στόχων και των επιδιωκόμενων αποτελεσμάτων του σχεδίου εργασίας.

## **6. Επίλογος**

Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός σχεδίου εργασίας σχετικά με την Ε.Ε. είναι ένα θέμα που κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς είναι πολυδιάστατο και επίκαιρο. Με την χρήση πολλών και διαφορετικών εποπτικών μέσων από τον παλιό παραδοσιακό χάρτη, τον βιντεοπροβολέα, τον διαδραστικό πίνακα, τον Η/Υ, το διαδίκτυο, την ψηφιακή πλατφόρμα χαρτών η μαθησιακή διαδικασία γίνεται ευχάριστη και εποικοδομητική.

## 7. Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κ. Νίκο Λαμπρινό, Αναπληρωτή Καθηγητή του Π.Τ.Δ.Ε., Α.Π.Θ. και υπεύθυνο του Ελληνικού (digital-earth) Κέντρου Γεωγραφικής Εκπαίδευσης καθώς και το Κέντρο Γεωγραφικής Εκπαίδευσης για την πολύτιμη βοήθεια, την ενημερωτική και συμβουλευτική πληροφόρηση που μας παρείχαν σε θέματα σχετικά με τη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας ArcGIS.

## 8. Βιβλιογραφία

- Αλαχιώτης, Σ. (2002δ). Για ένα σύγχρονο εκπαιδευτικό σύστημα. *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 7, 7-18, Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Κοσσυβάκη, Φ. (1997). *Κριτική Επικοινωνιακή Διδασκαλία. Κριτική Προσέγγιση της Διδακτικής Πράξης*, Αθήνα: Gutenberg, 264.
- Λαμπρινός Ν. (2002). «Γεωγραφική και Περιβαλλοντική Εκπαίδευση δια της εξ Αποστάσεως Μάθησης», Πρακτικά 3ου Συνεδρίου Διδακτική Φυσικών Επιστημών και Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση, Ρέθυμνο, 614-620.
- Ματσαγούρας, Η. (2008). *Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση*, Αθήνα: Γρηγόρη, 26, 35, 71, 100, 101.
- Παπαστεργίου, Μ. (2004). Ένα εποικοδομητικό και συνεργατικό περιβάλλον για την εκμάθηση της σχεδίασης και ανάπτυξης εκπαιδευτικών δικτυακών τόπων. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση. Στο Μ. Γρηγοριάδου (Επιμ.), τ. Β, Πρακτικά 4ου Πανελληνίου συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή με θέμα «Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση», Παν/μιο Αθηνών, Αθήνα, 29/9–3/10/04.
- CIDREE (Σύνδεσμος Παιδαγωγικών Ινστιτούτων της Ευρώπης) (1999). *Διεπιστημονική Διδασκαλία και Μάθηση στο Σχολείο της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης*, μτφ. Ηλιάδης, Ν. Γαλανοπούλου, Α., Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Crocco, M. (2001). Leveraging constructivist learning in the social studies classroom: A response to Mason, Berson, Diem, Hicks, Lee, and Dralle. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 1(3), 386-394.
- Frey, K. 1998. *Η μέθοδος Project*, μτφ. Μάλιου, Κλ., Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη, 33-34.
- Lawton, D., Cairns, J. and R. Gardner (eds) (2000). *Education for citizenship*. Great Britain: Cromwell Press

## Ιστοσελίδες

- Βοσνιάδου, Σ. (2001). Πώς μαθαίνουν οι μαθητές, Διεθνής Ακαδημία της Εκπαίδευσης. Ανακτήθηκε στις 14 Ιουλίου, 2014, από <http://www.ibe.unesco.org/publications/educationalpracticesseriespdf/prac07gr.pdf>
- Σαλονικίδης, Γ. (2014). Έννοιες των Φυσικών επιστημών, Η άνωση στα υγρά – Εποικοδομητική προσέγγιση ανακτήθηκε στις 10-7-2014 από : <http://users.sch.gr/salnk/didaskalia/anosi/anosi.htm>
- Ματσαγκούρας, Η. (2002). Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 7, ΥΠ.Ε.Π.Θ.-Π.Ι., Αθήνα, 34, ανακτήθηκε στις 3- 7-2014 από : <http://szygouras.eu/themata/epal06/matsagouras-diathem.pdf>