

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΚΑΙ ΑΓΩΓΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΜΕΣΩΝ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΠΕΙΡΑΙΑ
ΤΜΗΜΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗΣ (ΣΥΜΠΡΑΞΗ)

ΔΙΑΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΟ ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ**

ΘΕΜΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

«Ανάπτυξη διαδικτυακής μαθητικής εφημερίδας με χρήση συλλογικών μέσων επικοινωνίας και εννοιολογικών χαρτών».

Επιβλέποντες καθηγητές: κος Μειμάρης Μιχάλης.

Μεταπτυχιακή φοιτήτρια :Αλεξάνδρα Νάκου (Α.Μ.5255)

Αθήνα, Ιούνιος 2010



Ηλεκτρονική Διαδικτυακή σχολική εφημερίδα του ΣΤ'3

Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΣΤ'3

Διαβάστε ακόμα:
 Οι πληροφορίες στο διαδίκτυο
 Κινηματογράφος
 Τα πιο γνωστά είδη της μουσική
 Σύγχρονος Κινηματογράφος
 Ταπίες Ρεκόρ
 Δορυφόρος ΟΔΥΣΣΕΑΣ και ηλιακές αναταράξεις
 Το φαινόμενο θερμκηπτιού

Σε αυτό το τεύχος
 Η ιστορία & τα αθλήματα του σχολείου

Καλοκαίρι 2009

Ηλεκτρονική διαδικτυακή σχολική εφημερίδα του ΣΤ'3

Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΣΤ'3

Διαβάστε ακόμα σε αυτό το τεύχος:
 Το διαδίκτυο για "υγιείς αρρώστους"
 Get..them all...
 Έσείς τι Μουσική ακούτε?
 Βία αναδρομή στην ιστορία ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ
 Σύστημα Μίτρα
 Ύμνη το σείστες...
 ομα του οντος να ξέρουμε
 ο μας και στα που μαςτε
 τη ζωή μας
 θένοτες

Nibiru και οι αναταράξεις στο ηλιακό μας σύστημα

Μάρτιο 2009

Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΣΤ'3

GOING THROUGH'S
 MICHAEL JACKSON
 ELVIS PRESLEY

Καθημέρα Ελλάδα...
 Because I'm bad, I'm bad,...

Γουόλφμπανάνα!
 Το νέο τεύχος «Η φωνή του Στ'3» είναι γρήγορο!

Yea! Ακαθώς !!!

Γουόλφμπανάνα!
 Ooo, baby! το χαρτί δεύ πάει χαμένο γιασ όλα είναι στην ιδιοσκέπδα..:)

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να απευθύνω τις θερμές μου ευχαριστίες στον καθηγητή μου, κ. Μειμάρη Μιχάλη, για τις πολύτιμες συμβουλές και την καθοδήγηση που μου πρόσφερε αλλά κυρίως για τον τόσο παραστατικό τρόπο του να με διορθώνει κάθε φορά προς το καλύτερο.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον συνεπιβλέποντα καθηγητή μου, κ. Γκούσκο Δημήτρη, για την αμέριστη συμπαράσταση, την άμεση επικοινωνία και τη γενικότερη βοήθεια αλλά και κυρίως για την ανεξάντλητη υπομονή του την οποία μου παρείχε κατά τη διάρκεια της εκπόνησης της Διπλωματικής αυτής Εργασίας.

Επιπλέον, τον κ. Παπαντωνίου για την αμεσότητά του, την καθοδήγηση του και την εμπιστοσύνη του στις ικανότητές μου αλλά κυρίως γιατί μου γνώρισε τον κόσμο των διαδικτυακών συνεργατικών εργαλείων.

Δεν θα μπορούσα να μην ευχαριστήσω το **ΙΔΙΩΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΛΕΟΝΤΕΙΟ ΛΥΚΕΙΟ ΠΑΤΗΣΙΩΝ** για την εκχώρηση τόσο πολύτιμου χρόνου και εποπτικών μέσων.

Βεβαίως το τμήμα της ΣΤ'3 και όλα τα παιδιά που θυμάμαι και συναντώ ακόμα διαδικτυακά.

Και τέλος τον κ. Κόππη Αλέξανδρο για την εποπτεία του στη θεωρητική τεκμηρίωση που αφορούσε τη διδασκαλία σε μαθητές έκτης δημοτικού.

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1ο: Γραμματισμός	9
1.1 Η έννοια του γραμματισμού	9
1.2 Τα γνωστότερα μοντέλα γραμματισμού	11
1.2.1 Οικογενειακός γραμματισμός	11
1.2.2 Γλωσσικός γραμματισμός	12
1.2.3 Σχολικός γραμματισμός	13
1.3 Γραμματισμός στα μέσα	14
1.3.1 Ο Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας (μιντιακός γραμματισμός).....	16
1.3.2 Πληροφοριακός γραμματισμός	18
1.4 Κοινωνικός γραμματισμός	20
Κεφάλαιο 2^ο : Η εισαγωγή των Τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση	23
2.1 Ο όρος ΤΠΕ στην εκπαίδευση και η σημασία του	23
2.2 Μοντέλα εισαγωγής των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση	25
2.3 Η ένταξη των ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.....	27
2.4.1 Η Πληροφορική στο ΔΕΠΠΣ του Δημοτικού	30
2.4.2 Η Διδασκαλία της γλώσσας και η σχέση της με τον ψηφιακό γραμματισμό και το γραμματισμό στα μέσα	32
2.4.3 Αναλυτικό πρόγραμμα για τη γλώσσα της Στ' Δημοτικού και η σχέση και η συνάφεια των σχολικών βιβλίων με τον ψηφιακό γραμματισμό και το γραμματισμό στα μέσα	36
Κεφάλαιο 3ο: Συνεργατική Μάθηση	40
3.1 Η έννοια της συνεργατικής μάθησης	40
3.2 Θεωρητικό πλαίσιο της Συνεργατικής Μάθησης	44
3.4 Κοινότητες μάθησης και συνεργατική θεωρία μάθησης	49
3.5 Δικτυακά Περιβάλλοντα	53
3.5 Τρόποι προώθησης της Συνεργατικής Μάθησης στη σχολική τάξη.....	55
3.5 Πλεονεκτήματα και οφέλη της Συνεργατικής Μάθησης.....	58
Κεφάλαιο 4ο : Συνεργατικά εργαλεία Διαδικτύου.....	61
4.1 Προηγμένα συνεργατικά εργαλεία διαδικτύου (web 2.0) στην εκπαιδευτική διαδικασία.	61
4.2. Συνεργατικά εργαλεία.....	63
4.2.1 Εργαλεία ασύγχρονης επικοινωνίας με δυνατότητα χρήσης ως συνεργατικά	65
4.3. Σύγχρονα εργαλεία συνεργατικότητας	66
4.4 Wiki ως συνεργατικό εργαλείο	67
4.4.1 Τα πλεονεκτήματα του Wiki ως εκπαιδευτικό εργαλείο	70
4.4.2 Μειονεκτήματα του wiki ως εκπαιδευτικό εργαλείο	72
4.4.3 Τεχνικά Χαρακτηριστικά του wiki και συγκεκριμένα του pbwiki.....	73
4.4.4 Τα εκπαιδευτικά είδη του wiki	76
4.5 Εννοιολογική χαρτογράφηση	77
4.5.1 Η εκπαιδευτική χρήση των εννοιολογικών χαρτών.....	81
4.5.2 Τα είδη των εννοιολογικών χαρτών και η χρήση τους	83
4.6 Χρήση και επιλογή του Kidspiration	84

Κεφάλαιο 5ο.....	88
Ψηφιακές εφαρμογές σε περιβάλλον flash και η χρήση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.....	88
5.1 Το Παιχνίδι	88
5.2 Παιδαγωγικές θεωρίες για το παιχνίδι.....	88
5.2.1 Η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί.....	90
5.3 Ψηφιακό παιχνίδι	91
5.4 Το ψηφιακό παιχνίδι και οι παιγνιώδεις εφαρμογές ως υποστηρικτικό περιβάλλον στην εκπαίδευση.....	93
Κεφάλαιο 6ο : Σχεδιασμός υλοποίησης «Η ΦΩΝΗ ΤΗΣ ΣΤ΄3».....	98
6.1 Γενική Περιγραφή.....	98
6.2 Ταυτότητα της σχολικής μονάδας υλοποίησης της εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	99
Κεφάλαιο 7ο : Μεθοδολογία διδακτικής παρέμβασης.....	101
7.1 Πλαίσιο σχεδιασμού της εκπαιδευτικής παρέμβασης	101
7.1.1 Στάδια εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	101
Κεφάλαιο 8ο : Δυσκολίες στην υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	105
8.1 Τεχνικά προβλήματα.....	105
8.2 Γενικές Δυσκολίες	106
Κεφάλαιο 9ο: Υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης.....	107
9.1 Επιλογή και χρήση συνεργατικών ιστοσελίδων (wiki)	107
9.1.2 Κριτήρια επιλογής υλικού.....	108
9.3.Εννοιολογικοί χάρτες.....	109
9.3.1 Κριτήρια επιλογής υλικού:	110
9.4 Ψηφιακές εφαρμογές σχεδιασμένες στο Flash	110
9.4.1. Εφαρμογές που αναπτύχθηκαν	111
9.4.2 Κριτήρια επιλογής και ανάπτυξης υλικού	113
9.5 Προετοιμασία της παρέμβασης.....	114
9.6 Διεξαγωγή της παρέμβασης.....	115
9.6.1. Αρχικές συναντήσεις(Μέσα Οκτωβρίου 2009- Δεκέμβριος 2009):.....	115
9.6.2 Δημιουργία 1 ^{ου} τεύχους	118
9.6.3 Δημιουργία 3 ^{ου} τεύχους	120
9.6.4 Δημιουργία 4 ^{ου} τεύχους	121
9.7. Συναντήσεις(Μέσα Φεβρουαρίου 2010- Απρίλιος 2010)	123
Κεφάλαιο 10ο:Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης	125
10.1 Ειδικά Συμπεράσματα από την εκπαιδευτική παρέμβαση	125
10.2 Υποθέσεις εργασίας	125
10.3 Γενικότερα συμπεράσματα- Προτάσεις.....	133
Επίλογος.....	135

Εισαγωγή

Στη σύγχρονη εποχή, τα παιδιά από την αρχή της ζωής τους έρχονται σε επαφή με οπτικά και ακουστικά μέσα, μεγαλώνουν, μαθαίνουν και διδάσκονται με αυτά. Αποτελεί σύγχρονη εκπαιδευτική ανάγκη η εξοικείωση και η τριβή των παιδιών με τον τρόπο χρήσης των παραδοσιακών αλλά και των νέων μέσων επικοινωνίας κυρίως όμως με τον τρόπο κριτικής ανάλυσης του περιεχομένου τους.

Θέμα της εργασίας είναι η δημιουργία και η ανάπτυξη ψηφιακής σχολικής εφημερίδας της Στ' Δημοτικού με χρήση ομαδοσυνεργατικών εργαλείων μάθησης. Χρησιμοποιηθήκαν συνδυαστικά τα εξής εργαλεία:

- οι συνεργατικές ιστοσελίδες (wiki),
- οι εννοιολογικοί χάρτες,
- οι ιστοεξερευνήσεις (web quest) καθώς και
- άλλες σύγχρονες δυνατότητες του Ιστού 2^{ης} γενιάς (Web 2.0).

Σε συνδυασμό με τα παραπάνω και θέλοντας να λειτουργήσει αυτή η σχολική εφημερίδα όχι μόνο ως μέσο προβολής και παρουσίασης των άρθρων των παιδιών, αλλά και ως ένα μέσο εξοικείωσης και εκμάθησης των κανόνων λειτουργίας στα νέα μέσα επικοινωνίας, χρησιμοποιήθηκαν παιγνιώδεις εφαρμογές σε σχεδιασμένες με το εργαλείο flash, προκειμένου τα παιδιά να καλλιεργήσουν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

Στην ανάπτυξης της εφημερίδας χρησιμοποιήθηκαν:

- συνεργατικά εργαλεία μάθησης και συγκεκριμένα
 - η πλατφόρμα pbwiki που επιλέχτηκε αφενός γιατί είναι δωρεάν αλλά αφετέρου γιατί είναι πολύ εύκολη στη χρήση με φιλικό περιβάλλον για τα παιδιά συνδυαστικά με το
 - εργαλεία διαδικτυακών συζητήσεων (Chat). Αρχικά χρησιμοποιήθηκε αυτό που διέθετε η ίδια πλατφόρμα ενώ στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκε ένα εργαλείο διαδικτυακής συζήτησης από τον ιστοχώρο www.99charts.com.
- ένα λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης το οποίο θα διαδραματίσει βασικό εργαλείο για την εξέταση όλων των πτυχών του θέματος αλλά και για την εξακτίωση των θεμάτων των άρθρων με παιγνιώδες.

- Ψηφιακές παιγνιώδεις εφαρμογές σχεδιασμένες στο Flash προκειμένου να είναι εύκολη η ανάρτησή τους στο wiki, που ως στόχο θα έχουν την εξοικείωση και την καλλιέργεια δημοσιογραφικών δεξιοτήτων. Οι εφαρμογές αυτές αναπτύχθηκαν συγκεκριμένα για αυτό το σκοπό.
- Ιστοεξερευνήσεις- Web quest, όπου είτε έχουν επιλέξει ένα συγκεκριμένο θέμα, είτε τους δόθηκε ένα προς διερεύνηση ο κάθε μαθητής έχοντας μία συγκεκριμένη λίστα με ιστοσελίδες και υπερσυνδέσεις για διερεύνηση θα τη χρησιμοποιεί ως πηγή για το άρθρο του.

Οι μαθητές μέσω του διαδικτύου θα μπορούν να έχουν πρόσβαση στο εκπαιδευτικό υλικό, είτε από το σπίτι τους, είτε από τους υπολογιστές του σχολείου. Δεν απαιτείται εγκατάσταση κάποιου λογισμικού στον υπολογιστή του μαθητή παρά μόνο η χρήση ενός φυλλομετρητή ιστού (web browser).

Η διαδικασία παραγωγής, συγγραφής και ανάρτησης της εφημερίδας χρησιμοποίησε το συνδυασμό του παραδοσιακού τρόπου μάθησης (πρόσωπο με πρόσωπο) και εξ αποστάσεως εκπαίδευση (την εκπαίδευση όπου εκπαιδευτής και εκπαιδευόμενος δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο). Κάποιες λοιπόν δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στο χώρο του σχολείου, εξασφαλίζοντας έτσι άμεση αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και του εκπαιδευτικού, κάποιες άλλες πραγματοποιήθηκαν από το σπίτι.

Στο πρώτο κεφάλαιο θα αναλυθεί η έννοια του γραμματισμού τόσο στα παραδοσιακά μέσα όσο και στα νέα, θέλοντας έτσι να δημιουργήσουμε τη βάση του θεωρητικού πλαισίου του ερωτήματός μας.

Στη συνέχεια, στο 2^ο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην ένταξη των Τεχνολογιών των Πληροφοριών και των επικοινωνιών στην εκπαίδευση και συγκεκριμένα στην πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Στο κεφάλαιο αυτό περιγράφεται και η μεγάλη σχέση των Τεχνολογιών των Πληροφοριών και των επικοινωνιών με τα νέα αναλυτικά προγράμματα όλων των σχολικών βαθμίδων.

Στη συνέχεια γίνεται μια προσπάθεια αποσαφήνισης της έννοιας της Συνεργατικής Μάθησης, που είναι και η κεντρική έννοια της εργασίας, βάσει της οποίας επιλέχθηκε και αναπτύχθηκε το συγκεκριμένο υλικό.

Σε συνδυασμό με τα παραπάνω στο 5^ο κεφάλαιο αναλύεται η σχέση του ψηφιακού παιχνιδιού τόσο με την καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού όσο και με την καλλιέργεια δημοσιογραφικών δεξιοτήτων και επικοινωνιακού λόγου.

Στο επόμενο κεφάλαιο που ουσιαστικά οριοθετεί το 2^ο μέρος της εργασίας αυτής περιγράφεται η εκπαιδευτική παρέμβαση στη σχολική βαθμίδα. Αναλύεται ο σχεδιασμός της, η υλοποίηση της, τα στάδια αλλά και τα τεχνικά προβλήματα και οι δυσκολίες που παρουσιάστηκαν.

Τέλος, ολοκληρώνεται η μελέτη αυτή με το 10^ο κεφάλαιο όπου αξιολογείται η όλη διαδικασία ανάπτυξης σχεδιασμού και υλοποίησης μέσα από τις παρατηρήσεις και τις απαντήσεις των παιδιών στα ερωτηματολόγια.

Είναι ιδιαίτερα σημαντικό να τονιστεί πως ζητούμενο της εποχής μας αλλά και της κοινωνίας μας είναι η αντιμετώπιση των προκλήσεων της ψηφιακής εποχής με την εξοικείωση και τον γραμματισμό των νέων στα νέα μέσα κάτι που αποτέλεσε και βασικό στόχο της εργασίας αυτής.

Κεφάλαιο 1ο: Γραμματισμός

Τα παιδιά και οι έφηβοι, στον ελεύθερο χρόνο τους, έχουν εκτεταμένη πρόσβαση στα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης. Κοινωνικοποιούνται μέσα σε ένα κόσμο ο οποίος χαρακτηρίζεται από ένα ευρύ φάσμα Μέσων, το οποίο εκτείνεται από τα «παλιά» Μέσα (γραφή, βιβλίο, τηλεόραση) στα «νέα» Μέσα (ηλεκτρονικά παιχνίδια, Η/Υ, Διαδίκτυο).

Η χρήση ενός Μέσου συνδέεται με τη χρήση ενός άλλου Μέσου. Δεν υπάρχει αντιπαράθεση ανάμεσα στα «παλιά» και τα «νέα» Μέσα παρά μόνο αλληλοσυμπλήρωση και ολοένα μεγαλύτερη δυνατότητα ένταξης και των δύο στην εκπαίδευση. Άλλωστε μια τέτοια αντιπαράθεση θα αγνοούσε τους πολύπλοκους τρόπους με τους οποίους τα Μέσα συνδέονται αμοιβαία μεταξύ τους στην καθημερινή ζωή των παιδιών και των εφήβων (Livingstone, 1998), και θα ανακυκλωνόταν σε αντιπαραθέσεις χωρίς να προβαίνει σε χρήσιμες πληροφορίες για το συνδυασμό και την εκπαίδευση των παιδιών και στα δύο.

1.1 Η έννοια του γραμματισμού

Ο όρος γραμματισμός χρησιμοποιείται εδώ και μερικά χρόνια στην ελληνική βιβλιογραφία αντί του παλαιότερου αλφαριθμητισμός. Με τον όρο αυτό δεν δηλώνεται μόνο η ικανότητα για ανάγνωση και γραφή, αλλά η ικανότητα κατανόησης, παραγωγής και κριτικής αντιμετώπισης διαφόρων μορφών προφορικών και γραπτών κειμένων, ανάλογα με τις εκάστοτε επικοινωνιακές περιστάσεις, είναι, λοιπόν, μία έννοια η οποία αποκτά μια ευρύτερη σημασία. (Χαραλαμπίδης, 2006).

Μελετώντας τη βιβλιογραφία θα μπορούσαμε να πούμε πως είναι δύσκολο να δοθεί ένας ορισμός του γραμματισμού που να έχει καθολική ισχύ, γιατί γραμματισμός σημαίνει διαφορετικά πράγματα, σε διαφορετικές εποχές, για διαφορετικά άτομα και για διαφορετικές κοινωνίες.

Ο γραμματισμός και η απόκτησή του ή κατάκτησή του είναι ένα πολύ σημαντικό και κρίσιμο ζήτημα, ιδιαίτερα στη σημερινή εποχή που οι γρήγορες τεχνολογικές εξελίξεις οδηγούν σε δραματικές αλλαγές, οι οποίες επηρεάζουν την

ιδιωτική, την κοινωνική και την επαγγελματική ζωή των ανθρώπων και δημιουργούν διαρκώς νέες απαιτήσεις όσον αφορά στην κατανόηση και παραγωγή νέων τύπων κειμένων, στατικών αλλά και υπερκειμένων.

Το ενδιαφέρον μας εντοπίζεται στις νέες ανάγκες που προκύπτουν από τη διάδοση και χρήση των νέων τεχνολογιών σε σχέση με τη σχολική εκπαίδευση και τον γραμματισμό ή καλύτερα τον ψηφιακό γραμματισμό.

Ο γραμματισμός αποτελεί ένα σχετικά νέο όρο στο ελληνικό λεξιλόγιο και, ενώ περιλαμβάνει την έννοια του αλφαριθμητισμού, είναι ευρύτερος από αυτόν. Συγκεκριμένα πρόκειται για μετάφραση του αγγλικού όρου literacy, που έχει επίσης αποδοθεί στην ελληνική γλώσσα και ως εγγραμματοσύνη (Ong 1997) και ο οποίος δεν αναφέρεται απλά στην ικανότητα για ανάγνωση και γραφή όπως ειπώθηκε και παραπάνω.

Η έννοια «γραμματισμός» είναι μια δυναμική και πολυσύνθετη έννοια που αφορά τη δυνατότητα του ατόμου να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διάφορα περιβάλλοντα και καταστάσεις επικοινωνίας, χρησιμοποιώντας κείμενα γραπτού και προφορικού λόγου, καθώς επίσης μη γλωσσικά κείμενα (λ.χ. εικόνες, σχεδιαγράμματα, χάρτες κλπ.). Θα μπορούσαμε να πούμε πως με το γραμματισμό περιγράφονται οι διαδικασίες με τις οποίες το άτομο αποκτά τις απαραίτητες γνώσεις και δεξιότητες γραφής, ανάγνωσης, αρίθμησης αναγνώρισης εικονικών ή άλλων μηνυμάτων, οι οποίες στο πλαίσιο του κοινωνικού σχηματισμού και της κοινότητας που ζει θεωρούνται απαραίτητες για την εμπλοκή του σε δραστηριότητες ανταλλαγής μηνυμάτων, πληροφοριών και γνώσης.

Οι δραστηριότητες αυτές προϋποθέτουν την ενεργή εμπλοκή του ατόμου, τον προσωπικό του προβληματισμό αλλά και την καλλιέργεια κριτικής τους ικανότητας. Συνεπώς οι χρήσεις του γραμματισμού δεν είναι απλές μιμητικές πράξεις και μοντέλα συμπεριφοράς, αλλά ενεργητικές διαδικασίες που διαμορφώνονται από βαθιά εδραιωμένες ιδεολογικές θέσεις που οδηγούν στη θέσπιση συστημάτων συμπεριφορών (Baynham, 2002).

Είναι φανερό λοιπόν ότι υφίσταται μια μεγάλη ποικιλομορφία και πολυπλοκότητα γραμματισμών αναφορικά με τον πολιτισμό, την κοινωνία τη γεωγραφική περιοχή, την εποχή, τις διαφορετικές γενιές που γενικά καθιστά δύσκολη τη ταξινόμησή τους, γιατί υπεραπλουστεύει και σχηματοποιεί σύνθετα φαινόμενα.

Σε αυτή την εργασία εξετάζουμε και αναφερόμαστε στις πρακτικές γραμματισμού μέσα στα κλασικά σχολικά εκπαιδευτικά δεδομένα αλλά και στην

ενίσχυση και απόκτηση και νέων δεξιοτήτων μέσα από πλαίσια εργασίας εκτός του σχολείου.

1.2 Τα γνωστότερα μοντέλα γραμματισμού

Τα γνωστότερα είδη του γραμματισμού που συναντώνται στη βιβλιογραφία είναι τα παρακάτω:

1.2.1 Οικογενειακός γραμματισμός

Προσδιοριστικό της οικογενειακής εγγραμματοσύνης είναι η ανάγνωση ιστοριών από γονείς και άλλα μέλη της οικογένειας όπως αδέρφια ή παππού και γιαγιά. Ειδικότερα, η αλληλεπίδραση ανάμεσα στο παιδί και ένα ενήλικο άτομο θεωρείται ότι ασκεί καθοριστικό ρόλο για την κατάκτηση στοιχείων της σχολικής εγγραμματοσύνης.

Προφανώς, το παιδί μέσα από την αλληλεπίδραση αυτή δεν μαθαίνει μόνο να γράφει ή να διαβάζει κάποιες λέξεις, αλλά μέσω της διαδικασίας αυτής επιτυγχάνεται η κατάκτηση κάποιων στρατηγικών για την προσέγγιση και διαπραγμάτευση των πληροφοριών που παρέχονται σε διάφορα είδη κειμένων (Κωστούλη 1999).

Τα μικρά παιδιά συμμετέχουν στις πολιτισμικές πρακτικές της οικογένειάς τους ως τμήμα της αναπτυξιακής τους πορείας και εσωτερικεύουν αξίες, στάσεις, διαδικασίες που συγκροτούν την πολιτισμική βάση του σπιτιού τους.

Εθίζονται, λοιπόν, και εξοικειώνονται με μια σειρά πρακτικών γραμματισμού πριν από το σχολείο, πρακτικές που τις συναντούν, είτε μέσα στην οικογένεια, είτε στα λοιπά πεδία του κοινωνικού τους κόσμου, όπως είναι η παιδική χαρά, ο δρόμος, η θρησκευτική κοινότητα, η αγορά, οι λαϊκές γιορτές κλπ. Επομένως οι μικροί μαθητές κατά την είσοδο τους στο σχολικό θεσμό έχουν ήδη εμπειρίες γραμματισμού όπως και γενικότερες εμπειρίες και γνώσεις και κατά συνέπεια το σχολείο θα έπρεπε να τις λαμβάνει υπόψη, να τις αξιοποιεί και να τις προάγει, ακολουθώντας πολιτιστικά προσανατολισμένα μοντέλα γραμματισμού (Cherniewska, 1992, κεφ. 1).

Επομένως, η διαδικασία αυτή επενεργεί δυναμικά προμηθεύοντας ουσιαστικά το παιδί με συμπεριφορές που οδηγούν στη μετέπειτα εγγράμματη πορεία του. Άλλωστε σύμφωνα με τις θεωρίες κοινωνικής μάθησης και τους θερμότερους

υποστηρικτές της, όπως ο Bandura, που είναι και ο κύριος εκφραστής της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης, οι τρόποι συμπεριφοράς μαθαίνονται με την παρατήρηση των άλλων, έτσι το παιδί βεβαίως μιμείται και μαθαίνει αρχικά παρατηρώντας το στενό οικογενειακό του περιβάλλον (Bandura 1973) διαμορφώνοντας πρωτογενής συμπεριφορές και γνώσεις.

1.2.2 Γλωσσικός γραμματισμός

Για τον Gee γραμματισμός είναι ο έλεγχος των χρήσεων της γλώσσας, ο οποίος κατακτιέται με ανάλογο τρόπο που κατακτιέται και ο προφορικός λόγος από το παιδί (Gee1993).

Επιπλέον, ο G. Kress διαχωρίζει το γραμματισμό σε εκείνον που αφορά το λόγο και σ' αυτόν που περιγράφει κάθε μορφή ή μέσο αναπαράστασης (Kress 1994). Μελετώντας σε ένα δεύτερο επίπεδο, το γλωσσικό γραμματισμό, γίνεται προφανές πως είναι η ικανότητα να διακρίνει κανείς το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται ένα κείμενο και τα νοήματα που προσδίδει το πλαίσιο αυτό στο κείμενο.

Αρχικά με τον όρο γλωσσικό γραμματισμό είχε συνδεθεί η άρτια γνώση της γλώσσας- γραμματικής και των λογοτεχνικών κειμένων. Άλλωστε η ύπαρξη τέτοιας γνώσης προδίδει άνθρωπο ανώτερο κοινωνικά οπότε και άνθρωπο εγγράμματο που μπορεί να κατανοήσει τα υψηλά νοήματα τη γλώσσας, της ποίησης ή της λογοτεχνίας.

Ουσιαστικά, η ανάπτυξη ικανοτήτων γραμματισμού αποτελεί ένα ζήτημα κοινωνικής πρακτικής. Έτσι η διδασκαλία της γλώσσας σε αυτό το πλαίσιο, ισοδυναμεί με τη διδασκαλία απόψεων, πολιτιστικών στάσεων και κοινωνικών κανόνων. Στον προηγούμενο αιώνα η συστηματική καλλιέργεια αυτών των δεξιοτήτων αποτελούσε εφόδιο για κοινωνική και οικονομική ευημερία αφού μπορούσε να εγγυηθεί εργασιακή απασχόληση και οικονομική ανεξαρτησία.

Θα μπορούσαμε να πούμε πως ο γραμματισμός τίθεται στην υπηρεσία της οικονομικής και κοινωνικής ανάπτυξης και γίνεται μοχλός για τη μετάβαση της κοινωνίας από την αναπαραγωγή μοντέλων και ιδεών στην παραγωγή και δημιουργία νέων μοντέλων ανάπτυξης και ιδεών.

Σταδιακά, λοιπόν, τα επόμενα χρόνια ο γραμματισμός άρχισε να αποδεσμεύεται από την αυστηρή γνώση γραμματικής και λογοτεχνίας και άρχισε να

αποκτά ένα πιο ευρύ περιεχόμενο ικανό να καλύψει τις ανάγκες της νέας εποχής αλλά και τις προκλήσεις της.

1.2.3 Σχολικός γραμματισμός

Ο σχολικός γραμματισμός έχει παραδοσιακά συνδεθεί με τη διδασκαλία ανάγνωσης και γραφής, καθώς και με την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων όπως η καλλιέργεια της λογικής σκέψης, η κατανόηση γραμματικών κανόνων, η ικανότητα διαχείρισης αφηρημένων εννοιών και υποθετικών ερωτήσεων, η ανάπτυξη επικοινωνιακών και άλλων διανοητικών δεξιοτήτων.

Ο γραμματισμός αποδεσμεύτηκε εντελώς από τη σχέση του με τη γλώσσα και την εκμάθησή της και συνδέθηκε περισσότερο με κοινωνικές παραμέτρους και κοινωνικές πρακτικές. Θεωρήθηκε, επομένως, ως ένα σύνολο δεξιοτήτων για τον άνθρωπο, απαραίτητων για την προετοιμασία του αλλά και για τη διαχείριση της ίδιας του της ζωής, που ξεπερνά μια στοιχειώδη εκπαίδευση στην ανάγνωση και στη γραφή.

Τον 21 ο αιώνα ως νέος γραμματισμός χαρακτηρίστηκε η δυνατότητα του εγγράμματος ανθρώπου να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διάφορες καθημερινές κοινωνικές πρακτικές, χρησιμοποιώντας κείμενα γραπτού, προφορικού και ηλεκτρονικού λόγου, καθώς επίσης και πολυτροπικά κείμενα.

Γίνεται, λοιπόν, κατανοητό πως οι νέες παιδαγωγικές πρακτικές συνδέουν τη μάθηση με την κοινωνία και τα εκάστοτε δεδομένα της, ώστε οι μαθητές να γίνουν αυτόνομοι, κριτικοί ενεργοί πολίτες.

Πρέπει, επομένως, να τονιστεί ότι η μορφή του σχολικού γραμματισμού μεταβάλλεται, καθώς οι κοινωνικές ανάγκες αλλάζουν με γρήγορο ρυθμό. Για παράδειγμα, η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στη ζωή μας απαιτεί πλέον την ανάπτυξη δεξιοτήτων γραμματισμού στις νέες τεχνολογίες.

Όπως επισημαίνουν οι Aronowitz & DiFazio, η εισαγωγή των νέων αυτών μορφών γραμματισμού έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές στην ίδια την κατανόηση του σχολικού γραμματισμού, όπως αυτή είχε προσεγγιστεί μέχρι πρόσφατα, καθώς και στις παραδοσιακές απόψεις για τις μορφές του (Aronowitz & DiFazio 1994).

Οι εξελίξεις αυτές έστρεψαν το ενδιαφέρον των επιστημόνων αλλά και των θεωριών μάθησης στο να μελετήσουν μία νέα περιοχή τον γραμματισμό στα μέσα μαζικής επικοινωνίας.

1.3 Γραμματισμός στα μέσα

Η καταγιστική και «πληθωρική» από πλευράς προσφοράς, χρόνου και δυνατοτήτων, παρουσία των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας στην καθημερινή ζωή και ο σημαντικός ρόλος που αυτά έχουν αναλάβει σε κάθε έκφρασή τους (διαδίκτυο, τηλεόραση, κινηματογράφος, Τύπος, ραδιόφωνο, περιοδικά, κ.ά.) αποτελεί φαινόμενο που απαιτεί την προσοχή όλων. Ιδιαίτερα, όμως, πρέπει να απασχολήσει τους φορείς διαπαιδαγώγησης, οι οποίοι μπορούν και οφείλουν να αξιοποιήσουν αυτόν τον δίαυλο επικοινωνίας με τους νέους, αρχής γενομένης από την παιδική ηλικία, έτσι ώστε να παίξει θετικό ρόλο στη διαμόρφωση της προσωπικότητας των μελλοντικών ενηλίκων.

Από τα τέλη του 19^{ου} αιώνα και τις αρχές του 20^{ου} τα μέσα ενημέρωσης γνωρίζουν τέτοια εξέλιξη που μπορούμε πια να μιλάμε για πραγματική επανάσταση στο χώρο της επικοινωνίας. Παρέχουν νέους τρόπους επικοινωνίας που δεν είναι μόνο τεχνολογικά, αλλά και εννοιολογικά και ιδεολογικά διαφορετικοί από τους παλιούς (Gerbner, 1967).

Τα μέσα στην εποχή μας είναι διακρίνονται στα «παλιά» μέσα (τηλεόραση, εφημερίδες), τα οποία ταυτίζονται περισσότερο με τη διασκέδαση και στα «νέα» μέσα» που έχουν θα μπορούσαμε να πούμε πως έχουν ένα μεικτό χαρακτήρα.

Άλλωστε, τα όρια ανάμεσα στην ψυχαγωγία και στη μάθηση δεν είναι σαφή. Τα Μέσα που βασίζονται στην οθόνη, δηλαδή η τηλεόραση και ο Η/Υ, διαδραματίζουν διαφορετικούς ρόλους στην καθημερινή ζωή των παιδιών. Ενώ η τηλεόραση χρησιμοποιείται περισσότερο ως ψυχαγωγικό μέσο, ο Η/Υ είναι ένα μέσο ενοποίησης. Δεν ενσωματώνει μόνο τα μέχρι πρότινος ξεχωριστά Μέσα αλλά συνδέει επίσης το σχολείο με το σπίτι, την ψυχαγωγία με την εργασία. Συνδυάζει επιπλέον διαφορετικές μορφές επικοινωνίας με άλλους ανθρώπους και άλλα Μέσα (Johnsson-Smaragdī et al, 1998) και αυτός είναι και σημαντικότερος παράγοντας για τον οποίο τα παιδιά θα πρέπει να αποκτήσουν δεξιότητες γραμματισμού και στα δύο είδη των μέσων αυτών. Έτσι τα σύνορα ανάμεσα στα τυπικά και στα άτυπα περιβάλλοντα μάθησης μπορούν να καταργηθούν με τις Νέες Τεχνολογίες (Krendl & Clark, 1994).

Σήμερα, όλα τα είδη οπτικοακουστικών ή έντυπων μέσων ενημέρωσης, κλασικά και ψηφιακά, αναμειγνύονται και από τεχνική άποψη και από άποψη περιεχομένου παρουσιάζοντας σύγκλιση των διαφόρων μορφών μέσων ενημέρωσης.

Τα νέα μέσα επικοινωνίας κερδίζουν ολοένα περισσότερο έδαφος σε όλες τις πτυχές του βίου και γι αυτό προϋποθέτουν τον ενεργότερο ρόλο του χρήστη, καθώς οι κοινότητες κοινωνικής δικτύωσης, τα ιστολόγια και τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν πια τις πιο δημοφιλείς μορφές μέσων επικοινωνίας.

Θα λέγαμε επομένως πως γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας ορίζεται η ικανότητα πρόσβασης σε αυτά, η κατανόηση και κριτική αξιολόγησή τους και η δημιουργία περιεχομένου.

Είναι απαραίτητο στοιχείο για την πλήρη ανάπτυξη της ιδιότητας του ενεργού πολίτη. Παρέχει στους Ευρωπαίους πολίτες τη δυνατότητα να αντιλαμβάνονται καλύτερα την πολιτιστική και οικονομική διάσταση όλων των μέσων επικοινωνίας που χρησιμοποιούν την ψηφιακή τεχνολογία (τηλεόραση, κινηματογράφος, βίντεο, ιστότοποι, ραδιόφωνο, βιντεοπαιχνίδια και εικονικές κοινότητες).

Η υψηλού επιπέδου παιδεία στα μέσα επικοινωνίας μπορεί να συμβάλει στην πραγμάτωση των στόχων της Λισσαβόνας ευνοώντας την ανάπτυξη μιας οικονομίας της γνώσης και τονώνοντας την ανταγωνιστικότητα στους τομείς των τεχνολογιών των πληροφοριών και επικοινωνιών (ΤΠΕ) και των ΜΜΕ.

Τα διαφορετικά μοντέλα που αναγνωρίζονται σήμερα διεθνώς όσον αφορά στο γραμματισμό των μέσων είναι: ο οπτικοακουστικός αλφαριθμητισμός, ο κινηματογραφικός αλφαριθμητισμός, η τηλεοπτική αγωγή, ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός, ο πληροφοριακός αλφαριθμητισμός και ο διαδικτυακός αλφαριθμητισμός.

Στη σύγχρονη εποχή τα παιδιά από την αρχή της ζωής τους έρχονται σε επαφή με οπτικά και ακουστικά μέσα, μεγαλώνουν, μαθαίνουν και διδάσκονται με αυτά. Σύμφωνα με την άποψη των Popper και Condry (1995), τα παιδιά αφενός ψυχαγωγούνται από τις εκπομπές που παρακολουθούν, αλλά, αφετέρου, περισσότερο επιδιώκουν μέσω αυτών να κατανοήσουν τον κόσμο που τα περιβάλλει.

Βασική προϋπόθεση για την επιτυχή προετοιμασία των παιδιών αποτελεί η εκπαίδευση στα ΜΜΕ η οποία θα τα εφοδιάσει με τις ικανότητες και τις δεξιότητες της κατανόησης, καταρχήν, και έπειτα της κριτικής ανάλυσης, της ερμηνείας και της παραγωγής περιεχομένου για τα ΜΜΕ.

Ζητούμενο, λοιπόν, της εποχής μας αλλά και της κοινωνίας μας όπως έχει ήδη αναφερθεί είναι η αντιμετώπιση των προκλήσεων της ψηφιακής εποχής με την

εξοικείωση και τον γραμματισμό των νέων. Οι απαραίτητες γνώσεις χειρισμού αλλά και πλοήγησης σε αυτά είναι απαραίτητες προκειμένου να μπορέσουν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σύγχρονης ψηφιακής εποχής και να αποκτήσουν αυτό που εύστοχα αποκαλεί ο Paul Gilster (1997) ως «δεξιότητες επιβίωσης».

1.3.1 Ο Γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας (μιντιακός γραμματισμός)

Μελέτες πάνω στη χρήση της τηλεόρασης από τα παιδιά και τους εφήβους σκιαγραφούν ένα αναπτυξιακό μοντέλο νέων μορφών εγγραμματοσύνης με όρους αφηγηματικών ικανοτήτων (Buckingham, 1990; 1993a;1993b; Buckingham & Sefton-Green, 1994; Hart, 1998). Ποιοτικές έρευνες έχουν επισημάνει ότι η κοινωνική δυναμική του οικιακού πλαισίου συνδέεται με την χρησιμοποίηση των Μέσων και με τον τρόπο που οι νέες τεχνολογίες ενσωματώνονται στο οικιακό περιβάλλον (Moores, 1993; Siverstone, 1994).

Τα παιδιά και οι έφηβοι καταναλώνουν περισσότερο χρόνο στα Μέσα παρά σε οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα. Η έκθεση στα Μέσα διαφοροποιείται ανάλογα με την ηλικία, το φύλο και το κοινωνικοοικονομικό επίπεδο (Roberts, 2000; Roe, 2000).

Ο γραμματισμός στα μέσα επικοινωνίας πρέπει να συντελεί γενικότερα στην προώθηση της επιγραμμικής προσβασιμότητας¹ ώστε να ωφελούνται από τις εξελίξεις της κοινωνίας της πληροφορίας και οι ανάπηροι, τα κοινωνικά μειονεκτούντα άτομα και τα άτομα που υφίστανται διακρίσεις λόγω φύλου, εθνικής προέλευσης, ηλικίας ή θρησκείας.

Όσον αφορά τα οπτικοακουστικά έργα, η παιδεία στα μέσα επικοινωνίας συνίσταται στην ευαισθητοποίηση του κοινού στην ευρωπαϊκή κινηματογραφική κληρονομιά και τη στήριξη της δημιουργικότητας σε οπτικοακουστικό επίπεδο.

Η ανακοίνωση των κρατών – μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης βασίζεται στα πορίσματα της ευρύτατης δημόσιας διαβούλευσης που δρομολογήθηκε τον Οκτώβριο

¹ Ως *Επιγραμμική προσβασιμότητα (on line –πρόσβαση)* ορίζεται η απαραίτητη προϋπόθεση που δίνει την δυνατότητα πρόσβασης μέσω δικτύων σ' ένα πολυγλωσσικό υλικό για τις ανάγκες μιας εργασίας, μελέτης, η ακόμη και για ψυχαγωγία.

του 2006², στα οποία δίνεται έμφαση στη διάδοση των τοπικών και εθνικών ορθών πρακτικών στο χώρο του γραμματισμού στα μέσα ενημέρωσης.

Με δεδομένες τις παραπάνω προτεραιότητες, καλούνται τα κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Ένωσης:

- να ενθαρρύνουν τις αρμόδιες εθνικές ρυθμιστικές αρχές στον τομέα των οπτικοακουστικών και ηλεκτρονικών επικοινωνιών να συμμετάσχουν ενεργητικότερα στις πρωτοβουλίες γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας·
- να εξασφαλίσουν την τακτική παρακολούθηση των πρωτοβουλιών γραμματισμού στα μέσα επικοινωνίας και να καθορίσουν νέα κριτήρια αξιολόγησης·
- να θεσπίσουν κώδικες δεοντολογίας ή κανονιστικά πλαίσια σε συνεργασία με όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη, δηλαδή τις εθνικές ρυθμιστικές αρχές, τις ενώσεις καταναλωτών, τους προμηθευτές και παραγωγούς περιεχομένου, τις επιχειρήσεις επικοινωνιακών μέσων, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα, τους πολιτιστικούς θεσμούς και τα κέντρα έρευνας.

Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω και σύμφωνα με τα πορίσματα της ευρύτατης δημόσιας διαβούλευσης που δρομολογήθηκε τον Οκτώβριο του 2006, ως γραμματισμό στα μέσα επικοινωνίας ορίζουμε την ικανότητα πρόσβασης, ανάλυσης και αξιολογικής εκτίμησης των οπτικών και ακουστικών μηνυμάτων που αντιμετωπίζει καθημερινά κάθε άνθρωπος οποιασδήποτε ηλικίας, με τέτοιο τρόπο ώστε να μετέχει ενεργά στην πολιτισμική κληρονομιά της εποχής τους αλλά και με αποτελεσματικότερο τρόπο επικοινωνίας.

Δηλαδή, το άτομο που θα λάβει εκπαίδευση προσανατολισμένη σε ικανότητες και τεχνικές μιντιακού γραμματισμού θα είναι σε θέση να παρακολουθεί, να αναζητά, να αξιολογεί αλλά κυρίως να αποκωδικοποιεί το περιεχόμενο των μέσων, είτε αυτό είναι σε μορφή πληροφορίας (έντυπα, εφημερίδες, άρθρα, ειδήσεις), είτε σε μορφή εικόνας και μικρού κειμένου προκειμένου να κατανοεί τα κρυμμένα μηνύματα πίσω από τα επικοινωνιακά «τρικ».

² http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/docs/report_on_ml_2007.pdf

1.3.2 Πληροφοριακός γραμματισμός

Ο όρος του γραμματισμού επεκτάθηκε σταδιακά στην ψηφιακή εποχή όπου πλέον μεταφράζεται στην ικανότητα κατανόησης της πληροφορίας (Lanham 1995). Τα τελευταία χρόνια συναντώνται στη διεθνή βιβλιογραφία μια σειρά από συγγενείς όρους, όπως:

- εγγραμματισμός της τεχνολογίας
- ηλεκτρονικός εγγραμματισμός
- δικτυακός εγγραμματισμός

Τα νέα Μέσα αποτελούν πλέον μέρος του καθημερινού περιβάλλοντος ολοένα και περισσότερων παιδιών και εφήβων. Βέβαια η τηλεόραση διατηρεί ακόμα την κυρίαρχη θέση της. Παρατηρείται, όμως, η τάση τα παιδιά να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στον Η/Υ και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια απ' ό,τι στα έντυπα Μέσα (Welch 1995; Sachs & Smith 1991).

Από τη στιγμή που ο υπολογιστής έγινε σταδιακά ένα από τα δημοφιλέστερα μέσα για σύνθεση και ανάγνωση κειμένων καθώς και το βασικότερο μέσο επικοινωνίας, ήταν φυσικό να δώσει νέα τροφή στον προσανατολισμό των μεθόδων που επιδιώκουν τον γραμματισμό των νέων στα ψηφιακά μέσα. Στον υπολογιστή η γλώσσα είναι απαραίτητο εργαλείο τόσο επικοινωνίας όσο και χρήσης.

Είναι γεγονός πως στις μέρες μας το παιδί έχει καθημερινά και από παντού πρόσβαση σε πληροφορίες, εικόνες, υπερκείμενα και πρέπει λοιπόν να εξασκηθεί στο να οργανώνει και να αντιμετωπίζει κριτικά τις πληροφορίες που λαμβάνει, καλλιεργώντας έτσι και την ικανότητά του να μαθαίνει και από μόνο του από οπουδήποτε μπορεί να έχει πρόσβαση στην πληροφορία (Βοσνιάδου, 2006).

Η διδασκαλία της γλώσσας δεν είναι διδασκαλία ενός μαθήματος όπως τα άλλα, αλλά διαχέεται και διαποτίζει όλα τα άλλα αντικείμενα μάθησης λόγω της άμεσης σχέσης της με τη σκέψη του ανθρώπου, χρειάζεται μια ριζική αναθεώρηση του τρόπου διδασκαλίας της γλώσσας και στις δύο βαθμίδες της Εκπαίδευσης (Μπαμπινιώτης, 2009).

Για να μπορέσει επομένως το παιδί να καλλιεργήσει τις γλωσσικές αλλά και αναγνωστικές του ικανότητες θα πρέπει να του προσφερθούν ευκαιρίες για πειραματισμό πάνω σε νέες δραστηριότητες αλλά κυρίως ευκαιρίες παραγωγής δικό του περιεχομένου κάνοντας χρήση των νέων συνεργατικών μέσων. Εξ άλλου, με την κυριαρχία των ηλεκτρονικών μέσων επικοινωνίας, ένα γραπτό κείμενο δεν μπορεί

πλέον να λειτουργεί ως ένα αυτόνομο και κλειστό αρχείο. Ένα κείμενο δε σημασιοδοτείται μόνο με τον τρόπο που χρησιμοποιούμε τη γλώσσα, αλλά και με την εικόνα ή τον ήχο που το συνοδεύει, τα τυπογραφικά μέσα, τη στάση του σώματος, την έκφραση του προσώπου, τον τόνο του ομιλητή, τα οποία δημιουργούν μια άλλη παράμετρο την πολυτροπικότητα, του κειμένου. Γραπτά κείμενα, αφίσες, βιντεοκλίπ, κινηματογραφικές ταινίες, σχολικά μαθήματα, πολιτικοί λόγοι, θεατρικές παραστάσεις ή θεατρικά δρώμενα κ.ά. (Χοντολίδου, 1999) διαμορφώνουν την πολυτροπικότητα των κειμένων και το πλαίσιο γραμματισμού που κινούνται τα παιδιά.

Γενικότερα μέσα από την ενεργό δράση και συμμετοχή του παιδιού σε δραστηριότητες που εγείρουν τον ενθουσιασμό αλλά και τη συμμετοχικότητα αναπτύσσει γνώσεις και εμπειρίες με ευχάριστο τρόπο.

Οι γνωστότερες θεωρίες μάθησης, όπως ο κοινωνικός κονστрукτιβισμός συγκλίνουν στην άποψη πως ο καλύτερος τρόπος μάθησης και ανάδειξης γνώσεων και στάσεων των παιδιών και των νέων είναι ο πειραματισμός του και η ενεργή εμπλοκή σε ποικίλες δραστηριότητες.

Μέσα σε αυτό το κλίμα έχει διαμορφωθεί και διαδόθηκε μια νέα προσέγγιση στη διδασκαλία της γλώσσας, η επικοινωνιακή η οποία δίνει έμφαση στη λειτουργική-επικοινωνιακή διάσταση της.

Σε αυτό το πλαίσιο μπορεί να ενταχθεί πλήθος ψηφιακών δραστηριοτήτων όπως συγγραφή υλικού για ανάρτηση, εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια και μη καθώς και άλλα ψηφιακά προϊόντα. ως εργαλεία εμπλουτισμού στη διδασκαλία της γλώσσας αλλά και του γραμματισμού στα νέα μέσα. Πρακτικά μια επικοινωνιακή προσέγγιση της γλώσσας έχει μεγάλη ευελιξία και γενικά αποδέχεται κάθε μαθησιακή δραστηριότητα που συμβάλλει στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών.

Παράλληλα διευκολύνει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών— με την έννοια της εμπλοκής σε επικοινωνιακές δραστηριότητες και γεγονότα. Οι δραστηριότητες αυτές πρέπει να δημιουργούν επικοινωνιακές συνθήκες, στις οποίες οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα, συνεργάζονται για να αναζητήσουν στοιχεία και πληροφορίες, τα αξιολογούν και τα ταξινομούν, κάνουν υποθέσεις και προσπαθούν να τις επαληθεύσουν ή να τις διαψεύσουν, διατυπώνουν και υποστηρίζουν απόψεις, θέτουν προβλήματα και αναζητούν λύσεις, κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και εξασφαλίζουν τη συμμετοχή τους, ευνοούν την ανάπτυξη των

διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν σκέψεις μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό.

Τα παιδιά παρουσιάζουν ένα έμφυτο ενδιαφέρον για την παραγωγή και συγγραφή νέων κειμένων σε αυτό το σημείο βρίσκεται και ο συνδετικός κρίκος του γραμματισμού στα νέα μέσα. Ειδικότερα, η σχέση της ανάδειξης και της ενίσχυσης του γραμματισμού στα μέσα μπορεί να επιτευχθεί μέσα από διάφορες μορφές παιχνιδιού καθώς και διάφορες παιγνιώδεις δραστηριότητες ενταγμένες σε εκπαιδευτικά σενάρια.

Στη σύγχρονη εποχή το διαδίκτυο και οι γνωστότερες και εξελισσόμενες υπηρεσίες του μπορούν να παρέχουν το συνεργατικό εκείνο περιβάλλον που θα προωθήσει την ενεργό συμμετοχή και τη συνεργατική μάθηση εκμεταλλευόμενο τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τεχνολογίας.

Πέρα από τον γλωσσικό γραμματισμό ο οποίος αναλύθηκε εκτενώς παραπάνω προωθείται στην εποχή μας και ο κοινωνικός γραμματισμός.

Σύμφωνα με τον Kress (1997), η είσοδος στην περιοχή γραμματισμού, θα πρέπει να εννοηθεί ως μία διάσταση του ευρύτερου εγχειρήματος της ενασχόλησης με επικοινωνιακές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί. (Frances,1999). Άλλωστε έγινε κατανοητό πως η οικοδόμηση της γνώσης αλλά και των συμπεριφορών του παιδιού δεν νοείται να αναπτύσσεται και να εξελίσσεται εκτός του κοινωνικού συνόλου που δραστηριοποιείται.

1.4 Κοινωνικός γραμματισμός

Η ανάγνωση, κατανόηση ή συγγραφή ενός κειμένου είναι αποτέλεσμα κοινωνικών και ιστορικών πρακτικών, που σχετίζονται με την πρόσβαση του ατόμου σε συγκεκριμένα κοινωνικά περιβάλλοντα στα οποία μπορεί να συναντήσει συγκεκριμένου τύπου κείμενα.

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης τονίζουν διαρκώς τη σημασία του κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η μάθηση και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Αρχίζει διεθνώς να αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο η σημασία της Συνεργατικής Μάθησης μέσα από τη σύζευξη και προσφορά και των θεωριών κοινωνικής μάθησης, τα οφέλη της οποίας καταδεικνύονται μέσω των ερευνών πολλαπλά: ακαδημαϊκά, συναισθηματικά, κοινωνικά.

Στη Συνεργατική μάθηση δάσκαλοι και μαθητές μετέχουν από κοινού στη μαθησιακή διαδικασία. Είναι ενεργοί συμμετοχοί στην προσπάθεια πρόσκτησης της γνώσης. Ο δάσκαλος δεν τη μεταλαμπαδεύει στο μαθητή, αλλά ο ίδιος ο μαθητής την κατακτά μέσα από μια διαδικασία δημιουργικού διαλόγου με τους συμμαθητές του. Έτσι η γνώση γίνεται μια διαδραστική διαδικασία. (Σγουροπούλου Κ, Κουτουμάνος Α.)

Στο πλαίσιο των κοινωνικών θεσμών, βάσει των οποίων λειτουργούν και επικοινωνούν οι άνθρωποι μεταξύ τους ανταποκρινόμενοι στα προσωπικά, κοινωνικά και επαγγελματικά τους ενδιαφέροντα και απαιτήσεις, τα μέλη μιας κοινωνίας "εκπαιδεύονται" σε κοινωνικές πρακτικές και έρχονται σε επαφή με διαφορετικά είδη κειμένων. Η γνώση αυτή ενεργοποιείται κατά την ανάγνωση ενός κειμένου και οδηγεί στην καλύτερη κατανόησή του.

Μέσω του σχολείου, οι νέοι άνθρωποι έρχονται σε μια πρώτη επαφή με τους κοινωνικούς θεσμούς και τις μορφές γραμματισμού τους. Στη συνέχεια, η πρόσβασή τους σε συγκεκριμένα κοινωνικά περιβάλλοντα και οι εμπειρίες τους σε αυτά διαμορφώνουν την κοινωνική τους ταυτότητα που τους επιτρέπει την κατανόηση διαφόρων ειδών λόγου και κειμένων.

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε πως η κοινωνική ενδυνάμωση μαθητών είναι επίσης ανάμεσα στις βασικές επιδιώξεις μιας νέας προσέγγισης για τη γλωσσική αγωγή που έχει ως κεντρικό άξονα την έννοια των πολυγραμματισμών,

1.5 Πολυγραμματισμός

Τέλος, θα αναφερθούμε σε μία νέα έννοια που ουσιαστικά αποτελεί ένα παρακλάδι του πληροφοριακού γραμματισμού, μια έννοια που στην αγγλική γλώσσα αναφέρεται ως *multiliteracies*.

Ο Πολυγραμματισμός αποτελεί ένα βήμα πέρα από την έννοια του γραμματισμού και υποδηλώνει την ποικιλία των μορφών κειμένου που έχουν σχέση με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των πολυμέσων αλλά και την ποικιλία μορφών κειμένου που παράγονται μέσα σε μια πολύγλωσση και πολυπολιτισμική κοινωνία. Δηλώνει τη γλωσσική πολυμορφία τόσο σε γεωγραφικό όσο και σε κοινωνικό επίπεδο.

Με την προσέγγιση αυτή επιδιώκεται, μεταξύ άλλων, η ανάπτυξη δεξιοτήτων που απαιτεί η ενασχόληση με διαφορετικά κειμενικά είδη, τα οποία παρουσιάζουν πολυτροπικότητα. Τα παιδιά είναι πια σε θέση να αντιλαμβάνονται την επικοινωνιακή διάσταση της γλώσσας και να διαχωρίζουν τον τρόπο που πρέπει να «στηθεί» ένα κείμενο ανάλογα αν είναι περιγραφή, άρθρο, πρόσκληση ή αφίσα.

Ο γραμματισμός (συμβατικός ή ψηφιακός) μπορεί να αποφέρει οφέλη και να εμπλουτίσει τις ικανότητες μόνο εάν συλλειτουργεί με μια σειρά από άλλες κοινωνικές παραμέτρους, μεταξύ των οποίων πολιτικές και οικονομικές προϋποθέσεις, κοινωνικές δομές και επιτόπιες ιδεολογίες. Η οπτική αυτή αντιμετωπίζει τις πρακτικές γραμματισμού ως αναπόσπαστα συνδεδεμένες με πολιτισμικές δομές αλλά και δομές εξουσίας μιας κοινωνίας. Δεν υποτιμά την τεχνική διάσταση ή τις νοητικές διαστάσεις του διαβάσματος και γραψίματος, αλλά τις κατανοεί όπως ενσωματώνονται σε κοινωνικοπολιτισμικές ολότητες και όχι αποσπασματικά (Gee 1996, Street 1995).

Κεφάλαιο 2^ο : Η εισαγωγή των Τεχνολογιών των πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση

Στη σύγχρονη εποχή, η μετάβαση από τη Βιομηχανική κοινωνία στην Κοινωνία της Γνώσης προσφέρει νέες δυνατότητες επικοινωνίας και πρόσβασης στις πληροφορίες, ταυτόχρονα όμως δημιουργεί και νέες ανάγκες για μάθηση και προσωπική ανάπτυξη.

Η Κοινωνία της Γνώσης απαιτεί από το μαθητή να αναπτύξει δεξιότητες όπως η ευελιξία και προσαρμοστικότητα στο πλήθος των τεχνολογικών και κοινωνικών αλλαγών που βιώνει, η οργάνωση και κριτική αντιμετώπιση των πληροφοριών που λαμβάνει, και η ικανότητά του να μαθαίνει και από μόνος του από οπουδήποτε μπορεί να έχει πρόσβαση στην πληροφορία.

Η εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση θα πρέπει να ιδωθεί μέσα στο πλαίσιο του αναγκαίου εκσυγχρονισμού των μεθόδων μάθησης και διδασκαλίας, όπως προτείνεται και από τα αποτελέσματα των σύγχρονων ερευνών για τη μάθηση και τη διδασκαλία (Bransford, Brown, & Cocking 1999, Vosniadou, 2001a).

2.1 Ο όρος ΤΠΕ στην εκπαίδευση και η σημασία του

Την ανάγκη και την πραγματικότητα της σύγχρονης τεχνολογικής ανάπτυξης καλούνται να καλύψουν οι Τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών. Οι Τεχνολογίες των πληροφοριών και των επικοινωνιών (ΤΠΕ) είναι ένας όρος που καλύπτει ένα ευρύ φάσμα υπηρεσιών, εφαρμογών, τεχνολογιών, εξοπλισμού και λογισμικών, δηλαδή εργαλεία όπως η τηλεφωνία και το Διαδίκτυο, η εξ αποστάσεως μάθηση, η τηλεόραση, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τα δίκτυα και τα λογισμικά που είναι αναγκαία για τη χρήση των εν λόγω τεχνολογιών.

Οι τεχνολογίες αυτές επιφέρουν σταδιακά επανάσταση στις κοινωνικές, πολιτιστικές και οικονομικές δομές, δημιουργώντας νέες συμπεριφορές ως προς τις πληροφορίες, τη γνώση, την επαγγελματική δραστηριότητα, κ.λπ.³

Η ένταξη των ΤΠΕ, αποτελεί γενικευμένη ευρωπαϊκή εκπαιδευτική πολιτική⁴ στην εκπαιδευτική μαθησιακή και διδακτική διαδικασία. Όλο και περισσότερες χώρες

³ http://europa.eu/legislation_summaries/information_society/124226h_el.htm

⁴ http://www.eurescom.de/message/messageOct2005/i2010_The_EUs_new_ICT_strategy.asp.

ασχολούνται με την εισαγωγή και ενσωμάτωση των ΤΠΕ στα εκπαιδευτικά τους συστήματα, γεγονός που δείχνει το σημαντικό ρόλο που μπορούν να διαδραματίσουν οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση.

Εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση ουσιαστικά σημαίνει:

- Χρήση των ΤΠΕ στη διοίκηση της εκπαίδευσης
- Οι ΤΠΕ ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο
- Οι ΤΠΕ ως μέσο για τη διδασκαλία άλλων γνωστικών αντικειμένων

Η έννοια της κοινωνίας της γνώσης εμφανίζεται στη διεθνή βιβλιογραφία περίπου στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και συγκεκριμένη στη μεταβιομηχανική κοινωνία στο πλαίσιο της οποίας η πληροφορία και η γνώση γνωρίζουν ιδιαίτερη ανάπτυξη.

Άμεση συνέπεια αυτού είναι η δημιουργία και η ανάπτυξη του όρου «κοινωνία της μάθησης»

Ως Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) εννοούμε τις μεθόδους, τις εφαρμογές και τα προϊόντα της σύγχρονης επιστήμης και τεχνολογίας, που αφορούν στη συγκέντρωση και ηλεκτρονική κωδικοποίηση, επεξεργασία, ταξινόμηση, επιλεκτική και συνδυαστική ανάσυρση, διακίνηση και διάχυση, γνωστοποίηση και μελέτη της όποιας πληροφορίας σε κάθε της μορφή (μέσο), ήτοι κειμένου, αριθμού, γραφήματος, ήχου, εικόνας, βίντεο. (Παπασταματίου, 2008).

Οι ΤΠΕ ή Νέες Τεχνολογίες έχουν ως κέντρο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή ο οποίος, σήμερα, είναι εμπλουτισμένος αφενός με δυνατότητες πολυμέσων, που επιτρέπουν την καταγραφή, επεξεργασία και αποθήκευση κειμένου, ήχου, κινούμενης εικόνας και βίντεο (και το μεταξύ τους συνδυασμό) και δυνατότητες υπερμέσων, δηλαδή τη μη γραμμική διασύνδεση του υπερκειμένου και των πολυμέσων μέσω συνδέσμων (links) σε αλληλεπίδραση με το χρήστη και αφετέρου με δυνατότητες τηλ-επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων και συσκευών και συσκευών μεταξύ τους, όσο και πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων, τράπεζες πληροφοριών, ανάπτυξη και χρήση δικτύων υπολογιστών.

Η σημασία που δίνει όχι μόνο η κοινωνία μας αλλά το παγκόσμιο εκπαιδευτικό ενδιαφέρον διαφαίνεται από το γεγονός πως σε ό,τι έχει σχέση με το νέο γραμματισμό δηλαδή την εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση παρατηρούνται μαζικές προσπάθειες εξοπλισμού των σχολείων με εργαστήρια υπολογιστών, δημιουργία ποσοτικών δεικτών της Ε.Ε. που αποτιμούν το βαθμό προόδου των

εκπαιδευτικών συστημάτων με βάση την αναλογία μαθητών ανά υπολογιστή και το βαθμό πρόσβασης στο διαδίκτυο (Κουτσογιάννης 2005).

Η εξέλιξη της Πληροφορικής και των Τηλεπικοινωνιών καθώς και οι νέες δυνατότητες διαχείρισης των πληροφοριών, καθιστούν αναπόφευκτη την εισαγωγή της Πληροφορικής στην εκπαίδευση, δεδομένου ότι προσφέρει στους σημερινούς μαθητές, στο πλαίσιο της γενικής τους εκπαίδευσης, τις απαιτούμενες δεξιότητες και τεχνολογικές γνώσεις που θα τους επιτρέψουν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας.

Μπορούμε λοιπόν να διακρίνουμε δύο διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης της Πληροφορικής στην Εκπαίδευση:

- την Πληροφορική ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο, και
- την Πληροφορική ως μέσο γνώσης, έρευνας, μάθησης και υποβοήθησης της διδασκαλίας των μαθησιακών αντικειμένων⁵.

2.2 Μοντέλα εισαγωγής των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση

Βασικοί λόγοι που καθιστούν αναγκαία την εισαγωγή των ΤΠΕ στην εκπαίδευση έχουν σχεδόν αναφερθεί και παραπάνω. Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι οι βασικότεροι λόγοι είναι (ΙΤΥ, 2008):

- Η «πληροφοριοποίηση της κοινωνίας που ωθεί τους μαθητές να αποκτήσουν μία «πληροφορική» κουλτούρα
- Η αυξανόμενη πολυπλοκότητα του εκπαιδευτικού συστήματος
- Η απαραίτητη απόκτηση γνώσης χειρισμού των υπολογιστών αλλά και ευχέρεια στη δια βίου απόκτηση ψηφιακού γραμματισμού για την περαιτέρω επαγγελματική σταδιοδρομία.

Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στα ήδη ισχύοντα αναλυτικά προγράμματα δεν πραγματοποιήθηκε χωρίς σκέψη, αλλά ακολουθώντας μία γενικότερη αναθεώρηση του ρόλου του σχολείου και του εκπαιδευτικού υλικού.

Στην ευρωπαϊκή αλλά και παγκόσμια ιστορία τα βασικά μοντέλα ένταξης είναι τρία:

1. το τεχνοκρατικό/τεχνοκεντρικό – που δίνει μεγαλύτερη σημασία στην τεχνολογία των Η.Υ. Χαρακτηρίζεται από έναν «τεχνολογικό ντετερμινισμό»,

⁵ Έρευνα: Πληροφορική και εκπαίδευση, Υπ.Ε.Π.Θ. Διεύθυνση Σπουδών Δ.Ε, 1999

δηλαδή δίνει σχεδόν απόλυτη αξία στην εκμάθηση της λειτουργίας του υπολογιστή,

2. το ολιστικό – που δίνει σημασία στη διαθεματική και ολιστική προσέγγιση της γνώσης. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ γίνεται σταδιακά σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, η Πληροφορική δηλαδή «διαχέεται», κατά κάποιο τρόπο, στο σύνολο των μαθημάτων και των σχολικών δραστηριοτήτων,
3. το πραγματολογικό – που αποτελεί ένα συνδυασμό των δυο άλλων. Το μοντέλο αυτό χαρακτηρίζεται από τη συνδυασμένη διδασκαλία μαθημάτων «αμιγούς» Πληροφορικής και την ταυτόχρονη ένταξη των ΤΠΕ ως μέσου στήριξης της μαθησιακής διαδικασίας στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Με το μοντέλο αυτό το τεχνικό κομμάτι μπαίνει σε δευτερεύοντα ρόλο αφού θα επέλθει φυσικά μέσα από τη συνεχή χρήση σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα έτσι ώστε να είναι μέσο και όχι ακόμα ένα υποχρεωτικό γνωστικό αντικείμενο.

Θα πρέπει ωστόσο να τονιστεί ότι τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί διεθνώς δυο ιδιαίτερες προβληματικές οι οποίες διαμόρφωσαν και τον τρόπο ενσωμάτωσης των ΤΠΕ στην σχολική τάξη και γενικότερα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Δηλαδή, η εισαγωγή των ΤΠΕ αφορά στην:

- έννοια «πληροφοριακής ευχέρειας και των δεξιοτήτων του Η.Υ ή και
- στον Πληροφορικό ή ψηφιακό γραμματισμό μέσα στα θεωρητικά πλαίσια των πολυγραμματισμών.

Αρχικά, η Ελλάδα όπως και όλες οι χώρες υιοθέτησαν το πρώτο και το δεύτερο μοντέλο για να καταλήξουν μέσα από την εφαρμογή και τη δοκιμή στην υιοθέτηση του τρίτου μοντέλου.

Η εισαγωγή και η ορθή αξιοποίησή των Τ.Π.Ε σε ένα εκπαιδευτικό σύστημα, αποτελεί αναγκαιότητα για κάθε πολιτεία που επιλέγει την ενεργή και ουσιαστική ένταξή τους στα Αναλυτικά Προγράμματα. Σίγουρα θα επιφέρει ουσιαστικές καινοτομίες μεσοπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα, τόσο στα μέσα διδασκαλίας όσο και στη μαθησιακή-διδακτική διαδικασία αυτή καθεαυτή.

Η αξιοποίηση των υπολογιστικών και δικτυακών τεχνολογιών στην Εκπαίδευση, συνιστά μια σημαντική ποσοτική και ποιοτική παρέμβαση στο εκπαιδευτικό σύστημα της χώρας μας.

Η χρήση των Τ.Π.Ε. στα σχολεία αποσκοπεί τόσο στην καλλιέργεια και την ανάπτυξη της δημιουργικής κριτικής σκέψης των μαθητών όσο και στην αλλαγή της διδακτικής πρακτικής, της διαδικασίας μάθησης και της επικοινωνίας.

Απώτερος στόχος μέσα από τις νέες αυτές μαθησιακές διαδικασίες είναι να προωθηθεί η διερευνητική και η συνεργατική μάθηση και γενικότερα η απόκτηση νέων γνωστικών δεξιοτήτων από τους μαθητές.

2.3 Η ένταξη των ΤΠΕ στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση

Στη σύγχρονη εποχή, η όλο και περισσότερο αυξανόμενη από την κοινωνία απαίτηση για γραμματισμό στις Νέες Τεχνολογίες καθιστά απαραίτητο ένα συνολικό σχεδιασμό ένταξης της Πληροφορικής στην εκπαιδευτική διαδικασία, από την πρώτη κιόλας βαθμίδα της εκπαίδευσης.

Έτσι, η σημερινή εκρηκτική ανάπτυξη της τεχνολογίας και η αυξανόμενη απαίτηση για γενικότερη και μεγαλύτερη εξοικείωση του μέσου πολίτη με το ραγδαία εξελισσόμενο τεχνολογικό περιβάλλον, αναδεικνύει την ανάγκη για την εισαγωγή της μελέτης της τεχνολογίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, με στόχο μια ουσιαστική και κριτική τοποθέτηση απέναντι στα τεχνολογικά μέσα για τις ανάγκες της καθημερινής ζωής.

Προκειμένου να είναι ουσιαστική και αποτελεσματική η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η διερεύνηση και η μελέτη των ιδεών και αναπαραστάσεων των παιδιών για τις τεχνολογίες της καθημερινής ζωής και η σχεδίαση, οργάνωση, πραγματοποίηση και αξιολόγηση κατάλληλων διδακτικών παρεμβάσεων στο πλαίσιο του κοινωνικού εποικοδομητισμού.

Σύμφωνα με την προσέγγιση αυτή της μάθησης, οι δραστηριότητες του ανθρώπου πραγματοποιούνται μέσα σε ένα δεδομένο πολιτισμικό περιβάλλον, διαμεσολαβούνται από τη γλώσσα και άλλα συμβολικά συστήματα και μπορούν να κατανοηθούν καλύτερα όταν ερευνηθούν μέσα στην ιστορική τους ανάπτυξη (Vygotsky, 1978). Οι δραστηριότητες αυτές αφού εμφανισθούν στο κοινωνικό πλαίσιο ως διαπροσωπικές κατηγορίες εσωτερικεύονται ως ενδοπροσωπικές κατηγορίες και η εσωτερίκευση αυτή αποτελεί μια αναπαραστατική δραστηριότητα η οποία συμβαίνει ταυτόχρονα και στο κοινωνικό πεδίο και στο μυαλό του ανθρώπου (Valsiner, 1987).

Σταδιακά, λοιπόν, τα αναλυτικά προγράμματα εκσυγχρονίστηκαν προκειμένου να μπορέσουν να ανταποκριθούν στις αυξημένες νέες κοινωνικές συνθήκες.

Ο Υπολογιστής στη σχολική τάξη δεν αποτελεί πια ένα εποπτικό μέσο για τον εκπαιδευτικό αλλά ένα δυναμικό εργαλείο τόσο απαραίτητο για τον μαθητή όσο και τα βιβλία ή τα τετράδια.

Στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, οι ΤΠΕ χρησιμοποιούνται κυρίως ως εργαλείο για τη διδασκαλία άλλων μαθημάτων και οι προβλεπόμενες δραστηριότητες περιλαμβάνουν τη χρήση λογισμικού, την αναζήτηση πληροφοριών και τα δίκτυα επικοινωνιών για την επέκταση της γνώσης σε διάφορα μαθήματα. Σε πολλές χώρες, ο χρόνος που αφιερώνεται για τις ΤΠΕ ως χωριστό γνωστικό αντικείμενο είναι ελαστικός.

Εστιάζοντας στην ελληνική πραγματικότητα διαπιστώνουμε ότι η πληροφορική έχει εισαχθεί ως μέσο γνώσης, διερεύνησης, επικοινωνίας, μάθησης και υποβοήθησης της διδασκαλίας των μαθησιακών αντικειμένων που θα επιτευχθεί με τη διάχυση της στα άλλα γνωστικά αντικείμενα. Οι εκπαιδευτικοί στόχοι πρέπει να είναι σαφείς και διαφανείς για μαθητές και εκπαιδευτικούς.

Η χρήση της πρέπει να γίνεται εφόσον δημιουργεί συνθήκες προσθετικής αξίας και εμπλουτισμού της διδασκαλίας. Οι υπολογιστές χρησιμοποιούνται με προδιαγραφές ίδιες με εκείνες που ισχύουν και για όλα τα υπόλοιπα διδακτικά υλικά ή μέσα και η διαμόρφωση των διαφόρων δραστηριοτήτων βασίζεται στην έμπνευση και στα ατομικά ερεθίσματα των ίδιων των παιδιών κι εξυπηρετεί τη διεξαγωγή project που πολύ απλά δεν θα ήταν δυνατό να πραγματοποιηθούν με χρήση συμβατικών-παραδοσιακών υλικών.

Σύμφωνα με τον ίδιο τον Malaguzzi (1993), ο Η/Υ μπορεί να προσφέρει στα παιδιά τη δυνατότητα:

- να ανταποκριθούν αυτόνομα σε ποικιλία συμβολικών νοημάτων
- του αναστοχασμού, της αιτιολόγησης, του κοινού σχεδιασμού και της συνεργασίας με τους συμμαθητές πάνω σε κοινά project;
- της ανάλυσης μιας πολύπλοκης πράξης σε κατανοητές για τα παιδιά φάσεις
- να αναπτύξουν τις δεξιότητες κίνησης στο χώρο
- την ικανοποίηση που προσφέρει η αλληλεπιδραστική σχέση με τον υπολογιστή
- τη συναίσθηση της ενεργής συμμετοχής τόσο σε ομαδικές δραστηριότητες όσο και στα αποτελέσματα που απορρέουν από αυτές.

Η Πληροφορική ως πολιτιστικό αγαθό της κοινωνίας μας, ως τεχνολογική βάση χρήσιμη σε πολλές δραστηριότητες αλλά και ως μέσο ανάπτυξης νοητικών και άλλων δεξιοτήτων έχει αναμφισβήτητα τη θέση της στην υποχρεωτική εκπαίδευση και ιδιαίτερα στο Δημοτικό.

Επιφυλάξεις και αντιδράσεις υπάρχουν και υπήρχαν πάντα σχετικά με τη σκοπιμότητα της Εισαγωγής της Πληροφορικής στο Δημοτικό. Οι κοινωνικές ανάγκες, αλλά και η μαζική εξάπλωση του υπολογιστή όπως σε προηγούμενες δεκαετίες της Τηλεόραση, αποτελεί και τους βασικούς λόγους που η πληροφορική οφείλει να ενταχθεί στο εκπαιδευτικό σύστημα ανάλογα με το ολιστικό μοντέλο, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, όχι μόνο ως ένα γνωστικό αντικείμενο αλλά ως ένα καθημερινό εργαλείο στα χέρια των παιδιών που ουσιαστικά ανοίγει το δρόμο για μια εκπαίδευση χωρίς σύνορα.

Η Πληροφορική, παρουσιάζει, σε σχέση με άλλα αντικείμενα, ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και μόνο με συνολική θεώρηση του προγράμματος σπουδών του Δημοτικού (και κάθε εκπαιδευτικής βαθμίδας) μπορεί να γίνει με επιτυχία.

Τα τελευταία όμως χρόνια, οι συχνές αναφορές στην αποτελεσματική χρήση των Η/Υ (Warschauer 1997) έχουν προκαλέσει το ενδιαφέρον των εκπαιδευτικών, οι οποίοι έχουν ξεκινήσει να σκέφτονται πως θα μπορούσαν να ενσωματώσουν αποτελεσματικά τις νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία.

Χαρακτηριστικά, ο McNabb (McNabb, 1999) συνοψίζει τη σκοπιμότητα της εισαγωγής των νέων τεχνολογιών στη σχολική εκπαίδευση, στο παρακάτω πλαίσιο στόχων:

- Επιταχύνουν κι εμπλουτίζουν την ανάπτυξη των βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων στην ανάγνωση, τη γραφή, τα μαθηματικά και τις φυσικές επιστήμες,
- ενθαρρύνουν την πρακτική εφαρμογή της θεωρητικής γνώσης,
- ενθαρρύνουν και υποστηρίζουν τη δια βίου μάθηση,
- προσεγγίζουν τις ατομικές μαθησιακές ανάγκες με αποτελεσματικό τρόπο,
- συνδέουν τους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τα σχολεία μεταξύ τους ανεξαρτήτως απόστασης και χρόνου με σκοπό τη συνεργασία,
- ενθαρρύνουν την εξερεύνηση του κόσμου εκτός της σχολικής τάξης.

2.4.1 Η Πληροφορική στο ΔΕΠΠΣ του Δημοτικού

Στα πλαίσια αναβάθμισης και εκσυγχρονισμού του εκπαιδευτικού συστήματος ούτως ώστε να ανταποκριθεί στις σύγχρονες απαιτήσεις, καταρτίστηκε από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο το νέο Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ) για την υποχρεωτική εκπαίδευση (Νηπιαγωγείο, Δημοτικό, Γυμνάσιο).

Με βάση τα οριζόμενα στο ΔΕΠΠΣ, σκοπός της διδασκαλίας της Πληροφορικής στην υποχρεωτική εκπαίδευση είναι:

- να αποκτήσουν οι μαθητές μια σφαιρική αντίληψη των βασικών λειτουργιών του υπολογιστή μέσα σε μια προοπτική τεχνολογικού αλφαριθμητισμού και
- να έρθουν οι μαθητές σε επαφή με τις διάφορες χρήσεις του υπολογιστή ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας, ως γνωστικού - διερευνητικού εργαλείου και ως εργαλείου επικοινωνίας και αναζήτησης πληροφοριών στο πλαίσιο καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων (ΠΙ, 2001).

Όπως ήδη έχει αναφερθεί στην υποχρεωτική εκπαίδευση η Πληροφορική διδάσκεται ως γνωστικό αντικείμενο στο Γυμνάσιο και εισάγεται, με το παρόν, στο Δημοτικό ακολουθώντας το «ολιστικό πρότυπο» σύμφωνα με το οποίο οι στόχοι επιτυγχάνονται και υλοποιούνται με διάχυση της Πληροφορικής στα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα. Τα θέματα της Πληροφορικής έχουν οργανωθεί κατά επίπεδο με βάση θεματικούς άξονες περιεχομένου, οι οποίοι αναπτύσσονται και εξειδικεύονται όσον αφορά το περιεχόμενο, ανάλογα με την τάξη και, επομένως, την ηλικία και την αντιληπτική ικανότητα των μαθητών, πάντα, βέβαια, στο πλαίσιο του σκοπού διδασκαλίας του μαθήματος.

Οι γενικοί στόχοι ομαδοποιούνται με βάση τους τρεις άξονες: Γνώση και μεθοδολογία, Συνεργασία και επικοινωνία και Επιστήμη και Τεχνολογία στην καθημερινή ζωή (ΥΠΕΠΘ-Π.Ι, ΔΕΠΠΣ Πληροφορικής, 2001).

- Γνώση και μεθοδολογία

Οι μαθητές και οι μαθήτριες προσεγγίζουν ένα σύνολο βασικών απλών εννοιών που αφορούν τη γενική δομή των υπολογιστικών συστημάτων και τις διαχρονικές αρχές

που τα διέπουν. Αποκτούν στοιχειώδεις δεξιότητες και γνώσεις χειρισμού λογισμικού γενικής χρήσης καθώς και ικανότητες μεθοδολογικού χαρακτήρα. Εξοικειώνονται με τον υπολογιστή και τον χρησιμοποιούν ως εργαλείο ανακάλυψης, δημιουργίας, έκφρασης αλλά και ως νοητικό εργαλείο και εργαλείο ανάπτυξης της σκέψης. Χρησιμοποιούν εφαρμογές πολυμέσων εκπαιδευτικού περιεχομένου και κατακτούν τις έννοιες της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης.

- Συνεργασία και επικοινωνία

Χρησιμοποιούν το λειτουργικό σύστημα, το λογισμικό εφαρμογών (επεξεργασία κειμένου, ζωγραφική, εκπαιδευτικό λογισμικό, λογισμικό πλοήγησης στο Διαδίκτυο κλπ.), το Διαδίκτυο και αναπτύσσουν δραστηριότητες στο πλαίσιο ποικίλων ομαδικών - συνθετικών εργασιών.

- Επιστήμη και Τεχνολογία στην καθημερινή ζωή

Στο πλαίσιο της γενικής τους παιδείας, ευαισθητοποιούνται και κρίνουν τις επιπτώσεις των νέων τεχνολογιών στους διάφορους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας. Ευαισθητοποιούνται σε θέματα προστασίας των πνευματικών δικαιωμάτων, ασφάλειας των πληροφοριών, συμπεριφοράς στο Διαδίκτυο κτλ.

Στη συνέχεια αποτυπώνονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι ανά σχολική τάξη ακολουθώντας το ίδιο πρόγραμμα ανά δύο τάξεις. Συγκεκριμένα, οι δύο πρώτες τάξεις (α'-β' δημοτικού) ακολουθούν το δικό τους πρόγραμμα και με τον ίδιο τρόπο κατηγοριοποιούνται και οι υπόλοιπες τάξεις δηλαδή γ'- δ' δημοτικού και ε'-στ' δημοτικού.

Ειδικότερα, για την ε'- στ' δημοτικού, που είναι και η ομάδα εφαρμογής της εργασίας μας, οι εκπαιδευτικοί στόχοι της Πληροφορικής προσδιορίζονται σε γνωριμία με τον υπολογιστή, σε μορφοποιήσεις κειμένου σε επεξεργασία γραφικών και χρήση των εργαλείων εικόνας και πινάκων.

Ωστόσο, εκτός από το γνωστικό αντικείμενο της Πληροφορικής οι στόχοι που αναλύονται στο ΔΕΠΠΣ έχουν να κάνουν και με δεξιότητες δηλαδή μία ευρύτερη γνώση όχι μόνο στη χρήση του Ηλεκτρονικού Υπολογιστή αλλά και στην κατανόηση της φιλοσοφίας αυτού του εργαλείου και της χρησιμότητάς του στην καθημερινότητα για επικοινωνία, πληροφορία, γνώση και ψυχαγωγία.

Με την αναμόρφωση των αναλυτικών προγραμμάτων ουσιαστικά το ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα εισήγαγε στις διαδικασίες γραμματισμού και γενικότερα στους εκπαιδευτικούς στόχους τις παραδοχές των κοινωνιογλωσσολόγων για την κοινωνική

ποικιλότητα στη χρήση της γλώσσας (Holmes, 1992) και τη σύνδεση της γλωσσικής ποικιλίας με την κοινωνική διαφοροποίηση.

Έτσι υιοθετήθηκε στη διδασκαλία της (συγ-)γραφής η επικοινωνιακή χρήση του λόγου και οι διδάσκοντες παρουσίασαν τη γραφή ως διαδικασία με σαφή επικοινωνιακό στόχο (ΥΠΕΠΘ, 2002,).

Με την εισαγωγή της επικοινωνιακής χρήσης της γλώσσας, ουσιαστικά υιοθετείται μια «ειδολογική» προσέγγιση της γραφής, αφού αναγνωρίζεται ότι ο γραπτός λόγος ποικίλει στη μορφή ανάλογα με τη λειτουργία που επιτελεί.

Οι εκπαιδευόμενοι έρχονται σε επαφή με διαφορετικά επίπεδα ύφους με τα αντίστοιχα χαρακτηριστικά τους και τις συμβάσεις τους ανάλογα με τον επικοινωνιακό στόχο καλούνται έτσι να ασκηθούν σε ευρύτερες κειμενικές δομές (π.χ. οργάνωση παραγράφου, Περιγραφή και Αφήγηση κλπ.).

Στη χρήση της επικοινωνιακής εκμάθησης της γλώσσας εμπλέκεται και διαχέεται και η χρήση νέων τεχνολογιών με την παράλληλη εξοικείωση των μαθητών στις βασικές αρχές του ψηφιακού γραμματισμού.

2.4.2 Η Διδασκαλία της γλώσσας και η σχέση της με τον ψηφιακό γραμματισμό και το γραμματισμό στα μέσα

Κατά την τελευταία πενταετία καταβάλλονται σημαντικές και ουσιώδεις προσπάθειες προς την κατεύθυνση της αξιοποίησης των Νέων Τεχνολογιών (NT) στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Ως σημαντική εξέλιξη μπορούμε κατ' αρχήν να θεωρήσουμε το γεγονός ότι τα νέα γλωσσικά Προγράμματα Σπουδών της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης αναφέρονται ρητά στην προοπτική παιδαγωγικής σύζευξης της γλώσσας με τις Νέες Τεχνολογίες (ΥΠΕΠΘ, 2000).

Ο υπολογιστής στις μέρες μας θα μπορούσε κάλλιστα να θεωρηθεί γλωσσική παρά υπολογιστική μηχανή, λόγω της ευρύτατης αξιοποίησής του σε πρακτικές γραμματισμού (για διάβασμα και γράψιμο). Το γεγονός αυτό έχει καταλυτικές συνέπειες στο περιεχόμενο και βέβαια στα μέσα που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία της ελληνικής. Έτσι ο τεχνολογικός ή ψηφιακός γραμματισμός γίνεται μέρος του γλωσσικού γραμματισμού, η δε νέα τεχνολογία εντάσσεται φυσιολογικά στη σχολική ζωή και εναλλάσσεται με την παραδοσιακή τεχνολογία (πίνακας, μολύβι-χαρτί, βιβλία – τετράδια), ανάλογα με την περίπτωση.

Η εναλλακτική αυτή χρήση της τεχνολογίας δεν απαιτεί μόνο άλλες τεχνικές δεξιότητες, αλλά έχει αλυσιδωτές επιδράσεις σε όλους τους τομείς της διδασκαλίας της ελληνικής (στόχοι, περιεχόμενα, δεξιότητες, μέθοδοι κλπ.). Στο πλαίσιο της λογικής αυτής η εργασία με τα ηλεκτρονικά εργαλεία (ηλεκτρονικά περιβάλλοντα παραγωγής λόγου, λεξικά κλπ.) και η καλλιέργεια της κριτικής τεχνολογικής ενημερότητας είναι απαραίτητο συστατικό των σύγχρονων προγραμμάτων γλωσσικής διδασκαλίας (Κουτσογιάννης,2001).

Σύμφωνα με το ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΟ ΕΝΙΑΙΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ (2003) σκοπός της διδασκαλίας της γλώσσας είναι η «ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να χειρίζονται με επάρκεια και αυτοπεποίθηση, συνειδητά, υπεύθυνα, αποτελεσματικά και δημιουργικά το γραπτό και τον προφορικό λόγο, ώστε να συμμετέχουν ενεργά στη σχολική και την ευρύτερη κοινωνία τους.» ο μαθητής επιδιώκεται να μάθει να χειρίζεται όσο το δυνατόν καλύτερα την ελληνική γλώσσα: να την καταλαβαίνει, να την ομιλεί, να τη διαβάζει, να τη γράφει με άνεση, ώστε να συμμετέχει ενεργά στη σχολική και την ευρύτερη κοινωνία του.

Η διδασκαλία του μαθήματος της γλώσσας στο Δημοτικό αποσκοπεί στην ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να χειρίζονται με επάρκεια και αυτοπεποίθηση, συνειδητά, υπεύθυνα, αποτελεσματικά και δημιουργικά το γραπτό και τον προφορικό λόγο, ώστε να συμμετέχουν ενεργά στη σχολική και την ευρύτερη κοινωνία τους.

Για την επίτευξη του σκοπού δεν υιοθετείται μία ορισμένη θεωρία της γλώσσας, αλλά επιχειρείται μία επιλεκτική και συνδυαστική εφαρμογή θεωριών, με γνώμονα τις ανάγκες της διδακτικής. Κατά συνέπεια, η γλώσσα αντιμετωπίζεται στη φυσική της πολυπλοκότητα, στο μέτρο που αφορά το παιδί και υπαγορεύει το περιεχόμενο της γλωσσικής παιδείας.

Η γλώσσα νοείται καταρχήν ως σύστημα επικοινωνίας με βάση τον αρθρωμένο λόγο. Συνεπώς, γίνεται αντικείμενο μελέτης τόσο ως αφηρημένο σύστημα σχέσεων όσο και ως λειτουργία του συστήματος σε πραγματικές συνθήκες. Έπειτα, ο χειρισμός της γλώσσας ακολουθεί την ευρύτερα αποδεκτή άποψη ότι πρόκειται για μέσο προαγωγής της διάνοησης και, ειδικά, της δημιουργικής και κριτικής σκέψης.

Ειδικότερα, η γλώσσα συνιστά φορέα και μέσο υλοποίησης των σκοπών των υπόλοιπων μαθημάτων και γενικά της εκπαίδευσης. Ωστόσο, η αντιμετώπιση της γλώσσας ως εργαλείου (μάθησης στον σχολικό και εξωσχολικό χώρο αλλά και

διεξαγωγής του μαθήματος) συνυπάρχει με τη θεώρησή της ως αξίας και ως φορέα πολιτισμού.

Από την άλλη πλευρά, η γλώσσα αντιμετωπίζεται ως μέσο δράσης και αλληλεπίδρασης των ανθρώπων, καθώς και ως μέσο κατανόησης, έκφρασης, περιγραφής και μετατροπής της πραγματικότητας, αλλά και δημιουργίας πραγματικότητας. Εξάλλου, με τη λογοτεχνία η γλώσσα γίνεται όχημα και αποτέλεσμα τέχνης και αισθητικής καλλιέργειας. Επίσης τα κείμενα της λογοτεχνίας, παρέχουν διάφορες οπτικές και ερμηνείες του κόσμου, εμπλουτίζουν την αντίληψη των μαθητών για τον κόσμο, διευρύνουν τον ορίζοντα των εμπειριών τους, ευνοούν την κατανόηση της διαφορετικότητας και την ανάπτυξη της ανεκτικότητας.

Οι μαθητές στο πλαίσιο του μαθήματος μαθαίνουν να ακούν, να διατυπώνουν, να εξηγούν και να επιχειρηματολογούν. Επίσης αναπτύσσουν την ικανότητα να ελέγχουν την αποδεκτότητα του λόγου τους και να εκθέτουν προσωπική και τεκμηριωμένη γνώμη πάνω σ' αυτά που διάβασαν. Αυτή τη γλωσσική δεξιότητα πρέπει να χρησιμοποιείται ως γενική δεξιότητα μάθησης, αξιοποιώντας την και στα άλλα μαθήματα και στις προσωπικές του ανάγκες.

Η γλώσσα αντιμετωπίζεται ως κώδικας επικοινωνίας, αλλά και ως σύστημα σκέψης, που οδηγεί το μαθητή να ανακαλύπτει και να κατανοεί νέες γνώσεις και εμπειρίες και να ικανοποιεί έτσι τις πρακτικές, συναισθηματικές, πνευματικές και κοινωνικές του ανάγκες και διευρύνοντας τις προσωπικές εμπειρίες του.

«Επειδή η διδασκαλία της γλώσσας δεν είναι διδασκαλία ενός μαθήματος όπως τα άλλα, αλλά διαχέεται και διαποτίζει όλα τα άλλα αντικείμενα μάθησης λόγω της άμεσης σχέσης της με τη σκέψη του ανθρώπου, χρειάζεται μια ριζική αναθεώρηση του τρόπου διδασκαλίας της γλώσσας και στις δύο βαθμίδες της Εκπαίδευσης». (Μπαμπινιώτης, 2009). Το συγκεκριμένο άρθρο του Γ. Μπαμπινιώτη αποτυπώνει τον ουσιαστικό και εκπαιδευτικό ρόλο που διαδραματίζει το γλωσσικό μάθημα στην ευρύτερη σχολική εκπαίδευση του ατόμου.

Η αμφισβήτηση του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας και η αναζήτηση νέων προσεγγίσεων του γλωσσικού μαθήματος είναι απόρροια των πολύ σημαντικών εξελίξεων στο χώρο της γλωσσολογίας, αλλά και των γρήγορων κοινωνικών μεταβολών που συντελέστηκαν με τις εφαρμογές της πληροφορικής-επικοινωνιακής τεχνολογίας. Ο μεταβαλλόμενος χάρτης της ανθρώπινης επικοινωνίας μας οδηγεί σε νέα συναγόμενα για τη γλώσσα και σε εναλλακτικούς τρόπους θεώρησης της γλωσσικής εκπαίδευσης.

Τα νέα δεδομένα θα πρέπει να ενσωματωθούν στο πρόγραμμα σπουδών του μαθήματος με απώτερο στόχο να καταστεί ο μαθητής επαρκής δέκτης και πομπός αυτών των αλλαγών και, πολύ περισσότερο, να αναπτύξει κριτική στάση απέναντι σε κάθε είδους κείμενο αλλά και απέναντι στην τεχνολογία.

Παραμένοντας στο νέο ΔΕΠΠΣ για τη Γλώσσα παρατηρούμε ότι γίνεται μια προσπάθεια ένταξης αυτών των μεταβολών αφού θέτει ως ειδικό στόχο την εξοικείωση των μαθητών με την τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών έτσι ώστε

- να αναπτύξουν την ικανότητα στοιχειώδους χρήσης του Η/Υ, προκειμένου να επεξεργαστούν κείμενο απλής εργασίας και να το μορφοποιήσουν,
- να αποκτήσουν ευχέρεια πρόσβασης στις πληροφορίες που παρέχονται μέσω του Διαδικτύου και των πολυμέσων.
- να αναπτύξουν την ικανότητα ανάλυσης και σύνθεσης δεδομένων πληροφοριών

Εξ άλλου, με την κυριαρχία των ηλεκτρονικών μέσων επικοινωνίας, ένα γραπτό κείμενο δεν μπορεί πλέον να λειτουργεί ως ένα αυτόνομο και κλειστό αρχείο. Ένα κείμενο δε σημασιοδοτείται μόνο με τον τρόπο που χρησιμοποιούμε τη γλώσσα, αλλά και με την εικόνα ή τον ήχο που το συνοδεύει, τα τυπογραφικά μέσα, τη στάση του σώματος, την έκφραση του προσώπου, τον τόνο του ομιλητή τα οποία δημιουργούν μια άλλη παράμετρο την πολυτροπικότητα, του κειμένου. Γραπτά κείμενα, αφίσες, βιντεοκλίπ, κινηματογραφικές ταινίες, σχολικά μαθήματα, πολιτικοί λόγοι, θεατρικές παραστάσεις ή θεατρικά δρώμενα κ.ά. (Χοντολίδου, 1999) διαμορφώνουν την πολυτροπικότητα των κειμένων.

Μέσα σε αυτό το κλίμα έχει διαμορφωθεί και διαδόθηκε μια νέα προσέγγιση στη διδασκαλία της γλώσσας, η επικοινωνιακή η οποία δίνει έμφαση στην λειτουργική-επικοινωνιακή διάσταση της γλώσσας.

Σε αυτό το πλαίσιο μπορεί να ενταχθεί και το ψηφιακό παιχνίδι ως εργαλείο στην διδασκαλία της γλώσσας γιατί πρακτικά μια επικοινωνιακή προσέγγιση της γλώσσας έχει μεγάλη ευελιξία και γενικά αποδέχεται κάθε μαθησιακή δραστηριότητα που συμβάλλει στην ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών.

Παράλληλα διευκολύνει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών-με την έννοια της εμπλοκής σε επικοινωνιακές δραστηριότητες και γεγονότα . Οι δραστηριότητες αυτές πρέπει να δημιουργούν επικοινωνιακές συνθήκες, στις οποίες οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα, συνεργάζονται για να αναζητήσουν στοιχεία

και πληροφορίες, τα αξιολογούν και τα ταξινομούν, κάνουν υποθέσεις και προσπαθούν να τις επαληθεύσουν ή να τις διαψεύσουν. Στην πορεία αυτή διατυπώνουν και υποστηρίζουν απόψεις, θέτουν προβλήματα και αναζητούν λύσεις, κεντρίζουν το ενδιαφέρον των συμμαθητών/τριών εξασφαλίζοντας έτσι τη συμμετοχή τους, ευνοούν την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν σκέψεις μεταξύ τους και με τον/την εκπαιδευτικό. Πέρα από τον γλωσσικό γραμματισμό προωθείται και ο κοινωνικός γραμματισμός.

Σύμφωνα με τον Kress (1997), η είσοδος στην περιοχή γραμματισμού, θα πρέπει να εννοηθεί ως μία διάσταση του ευρύτερου εγχειρήματος της ενασχόλησης με επικοινωνιακές δραστηριότητες που έχουν νόημα για το παιδί. (Frances, 1999).

2.4.3 Αναλυτικό πρόγραμμα για τη γλώσσα της Στ' Δημοτικού και η σχέση και η συνάφεια των σχολικών βιβλίων με τον ψηφιακό γραμματισμό και το γραμματισμό στα μέσα

Στη συγκεκριμένη τάξη του δημοτικού όπως αναφέρθηκε και παραπάνω η διδασκαλία της γλώσσας ακολουθεί όπως και τα άλλα γνωστικά αντικείμενα μία διαθεματική προσέγγιση προσεγγίζοντας τη διδασκαλία της μέσω από όλα τα μαθήματα και όχι ξεκομμένα από αυτά.

Ωστόσο, και στα τρία τεύχη του μαθήματος της γλώσσας παρατηρείται μία συνεχή εξάσκηση και εξοικείωση με μορφές γραμματισμού στα παραδοσιακά μέσα όσο και στα νέα. Τα παιδιά μέσα από όλα τα τεύχη γίνονται δημοσιογράφοι, είτε γράφοντας άρθρα, είτε γράφοντας αγγελίες, είτε παίρνοντας συνεντεύξεις και διατυπώνοντας ερωτήσεις απαραίτητες για να γράψουν το άρθρο τους. Ο προσανατολισμός αυτός του βιβλίου και η συγκεκριμένη διδακτική ύλη είναι ένα από τα βασικότερα στοιχεία επιλογής της συγκεκριμένης σχολικής τάξης για την επιλογή εφαρμογής στη βαθμίδα της συγκεκριμένης εργασίας.

Συγκεκριμένα διδάσκονται 3 τεύχη του βιβλίου «Γλώσσα Στ' δημοτικού, Λέξεις, Φράσεις, Κείμενα...».

Στην πρώτη ενότητα του πρώτου τεύχους με τίτλο «Ταξίδια, τόποι, μεταφορικά μέσα» του α' τεύχους οι μαθητές μαθαίνουν να διηγούνται μία ιστορία, μία εντύπωση ή ένα γεγονός μέσα από ποικίλες δραστηριότητες. Δύο αποσπάσματα

από δύο περιοδικά καλούν τα παιδιά να εντοπίσουν την τεχνική του γραψίματος χωρίς να μακρηγορούν, δίνοντας παράλληλα όλες τις απαραίτητες πληροφορίες⁶.

Στην επομένη ενότητα με τίτλο «Κατοικία», οι μαθητές έρχονται σε επαφή με τις αγγελίες σε μία εφημερίδα. Πώς γράφουμε χρησιμοποιώντας ελλειπτικές προτάσεις, πως μπαίνουν οι αγγελίες στην εφημερίδα, σε ποια μορφή, ποιος είναι ο καταλληλότερος τίτλος για συγκεκριμένα άρθρα;⁷

Στην 4^η ενότητα «Διατροφή», η εκπαιδευτική δραστηριότητα είναι πιο στοχευόμενη και συγκεκριμένα στον τρόπο που γράφεται και δημιουργείται ένα διαφημιστικό κείμενο, ποια είναι τα «τρικ» που πρέπει να ακολουθηθούν που στοχεύουν οι διαφημιστές και τι πρέπει να έχει πάντα μία διαφήμιση.

Σταδιακά στις επόμενες ενότητες γίνεται πιο συγκεκριμένος ο προσανατολισμός που έχει όλο το βιβλίο προς τον επικοινωνιακό – δημοσιογραφικό λόγο.

Έτσι στην 5^η ενότητα «Η ζωή σε άλλους τόπους» και συγκεκριμένα στη σελίδα 92, η άσκηση ζητάει από τους μαθητές να γράψουν ένα άρθρο στη σχολική εφημερίδα – που σύμφωνα με το βιβλίο είναι αυτονόητο πως υπάρχει- για τις διαφορετικές θρησκείες που υπάρχουν

Στη συνέχεια στο δεύτερο τεύχος του βιβλίου και στην ενότητα 7, με τίτλο «Η ζωή έξω από την πόλη»⁸, και πάλι οι μαθητές καλούνται να μουν στους ρόλους των δημοσιογράφων και τον συντακτών και να επιλέξουν τον καταλληλότερο τίτλο για άρθρα εφημερίδων. Παράλληλα, στη συνέχεια εκτός από τον τίτλο τονίζεται και η σημασία της φωτογραφίας που συνοδεύει την είδηση, έτσι στη συγκεκριμένη άσκηση τα παιδιά θα πρέπει να αξιολογήσουν τις φωτογραφίες που συνοδεύουν την είδηση αλλά και τις λεζάντες κάτω από αυτές.

Στην 9^η ενότητα με τίτλο «Συσκευές», οι μαθητές εισάγονται στην έννοια της έρευνας και των λέξεων κλειδιών. Δηλαδή, πως μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις πηγές που έχουν στη διάθεσή τους (εγκυκλοπαίδεια, διαδίκτυο, εφημερίδες και τηλεόραση) προκειμένου να συλλέξουν πληροφορίες για κάποιο συγκεκριμένο θέμα⁹.

⁶ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, «Γλώσσα Στ' δημοτικού, Λέξεις, Φράσεις, Κείμενα..», τευχ. Α', σ. 17-18, Αθήνα, ΟΕΔΒ

⁷ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ο.π. σ. 32-34, Αθήνα, ΟΕΔΒ

⁸ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, «Γλώσσα Στ' δημοτικού, Λέξεις, Φράσεις, Κείμενα..», τευχ. Β', σ. 10, Αθήνα, ΟΕΔΒ

⁹ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, «Γλώσσα Στ' δημοτικού, Λέξεις, Φράσεις, Κείμενα..», τευχ. Β', σ.48-50, Αθήνα, ΟΕΔΒ

Ως αλληλένδετη συνέχεια της προηγούμενης ενότητας, η 10^η ενότητα «Ατυχήματα», εξειδικεύει και μυεί περισσότερο τους μαθητές στον τρόπο που πραγματοποιείται μία έρευνα καθοδηγώντας τα παιδιά στη δημιουργία ερωτηματολογίων αλλά και γραφημάτων για την αποκωδικοποίηση των απαντήσεων¹⁰ καθώς και στη συγγραφή σχετικού άρθρου στη σχολική εφημερίδα.

Στο τρίτο και τελευταίο τεύχος του βιβλίου στην ενότητα 13 με τίτλο «Τρόποι ζωής και επαγγέλματα», συνεχίζοντας το γραμματισμό στα μέσα οι μαθητές μαθαίνουν τα μυστικά της συνέντευξης¹¹. Παραθέτονται συνεντεύξεις και στη συνέχεια τα παιδιά οδηγούνται και οι ίδιοι σε πειραματισμό και στο να πάρουν και οι ίδιοι συνέντευξη.

Στην ενότητα 15 με τίτλο «Κινηματογράφος- Θέατρο», οι μαθητές γράφουν καλλιτεχνικές ειδήσεις, ενημερωτικά κείμενα, δηλαδή, δελτία τύπου και αφίσες ή προσκλήσεις¹².

Στην ενότητα «Μουσείο» που είναι και η 16^η ενότητα του 3^{ου} τεύχους τα παιδιά μέσα από ένα συγκεκριμένο πίνακα- σχεδιάγραμμα ως οδηγό μαθαίνουν πως μπορούν να γράψουν ένα άρθρο, ποια είναι δηλαδή τα βασικά στοιχεία που πρέπει να αναφερθούν¹³.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθεί ότι και σε όλες τις ενότητες που αφορούν θρησκευτικές γιορτές (ενότητα 8 & 14) Χριστούγεννα και Πάσχα, αλλά και εθνικές εορτές και επετείους (ενότητες 3,5 & 12) παραθέεται πληθώρα άρθρων και κειμένων ή ντοκουμέντων από τον ημερήσιο τύπο και ραδιόφωνο της συγκεκριμένης εποχής.

Ολοκληρώνοντας την ενότητα γίνεται αντιληπτό πως στο συγκεκριμένο μάθημα και τάξη τα παιδιά εξοικειώνονται και εκπαιδεύονται στον πληροφοριακό επικοινωνιακό λόγο υποδυόμενοι όλους τους ρόλους σταδιακά, δηλαδή το ρόλο του δημοσιογράφου, του συνεντευκτή, του διαφημιστή και γραφίστα, του αφηγητή αλλά κυρίως του κριτή και του αξιολογητή κάτι που θα κληθούν να εφαρμόσουν και στη συγκεκριμένη εργασία με μόνη διαφορά τη χρήση των συνεργατικών εργαλείων, του διαδικτύου και των ψηφιακών εφαρμογών με χαρακτηριστικά παιγνιδιών δραστηριοτήτων.

¹⁰ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ο.π. σ. 75, Αθήνα, ΟΕΔΒ

¹¹ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, «Γλώσσα Στ' δημοτικού, Λέξεις, Φράσεις, Κείμενα...», τευχ. Γ', σ. 14, Αθήνα, ΟΕΔΒ

¹² ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ο.π. σ.51-52, Αθήνα, ΟΕΔΒ

¹³ ΥΠΕΠΘ-ΠΙ, ο.π. σ. 66, Αθήνα, ΟΕΔΒ

Σύμφωνα με τον τρόπο που διαμορφώνεται στις μέρες μας η εκπαιδευτική κοινότητα, χρειάζεται διαρκής απόκτηση και εξάσκηση δεξιοτήτων συνεργασίας και επικοινωνίας, ως προσόντων απαραίτητων για κάθε είδους ανέλιξη στη σημερινή εποχή, όπου κυριαρχεί ο ανταγωνισμός και η κοινωνική ρευστότητα. Ο δάσκαλος πρέπει να αποκτήσει έναν συμβουλευτικό, καθοδηγητικό ρόλο έχοντας ως κυρίαρχο στόχο του όχι να μεταδώσει τη γνώση αλλά να μάθει στο μαθητή πώς να σκέφτεται, να αναζητά και να εντοπίζει τη γνώση από τις πηγές της, αλλά και πώς να αναλαμβάνει πρωτοβουλίες και να ανεξαρτητοποιείται, πώς να επικοινωνεί, πώς να συνεργάζεται.

Οι σύγχρονες θεωρίες μάθησης τονίζουν διαρκώς τη σημασία του κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η μάθηση και της αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Αρχίζει διεθνώς να αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο η σημασία της Συνεργατικής Μάθησης, τα οφέλη της οποίας καταδεικνύονται μέσω των ερευνών πολλαπλά: ακαδημαϊκά, συναισθηματικά, κοινωνικά.

Την ίδια στιγμή, σε συνδυασμό με την έμφαση που δίνεται στο κοινωνικό πλαίσιο και στην αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών, χαρακτηριστική είναι και η ραγδαία ανάπτυξη των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών που μέσω των τηλεπικοινωνιακών δικτύων έδωσαν ποικίλες δυνατότητες και προοπτικές στην εκπαίδευση, και οδήγησαν στην ανάπτυξη των Συστημάτων Συνεργατικής Μάθησης Μέσω Υπολογιστή (ο διεθνής όρος που χρησιμοποιείται είναι CSCL: Computer Supported Collaborative Learning). Πρόκειται για μένα πολλά υποσχόμενο πεδίο με βασικό στόχο τη μελέτη του πώς οι άνθρωποι μαθαίνουν με τη βοήθεια του υπολογιστή, την προαγωγή δηλαδή της συνεργατικής μάθησης με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Και εδώ οι έρευνες καταδεικνύουν πολλαπλά οφέλη.

Ωστόσο, ένα εργαλείο από μόνο του δεν μπορεί να οδηγήσει σε μια ποιοτικότερη εκπαίδευση, χωρίς τη συνδρομή ενός καλοσχεδιασμένου παιδαγωγικού σεναρίου. Ο εκπαιδευτικός είναι εκείνος που, οργανώνοντας κατάλληλες δραστηριότητες και υποκινώντας τους μαθητές να προβούν σε συνεργατικές δράσεις μέσω ηλεκτρονικών εργαλείων, θα οδηγήσει σε ένα ποιοτικό μαθησιακό αποτέλεσμα. Επιπλέον, σημαντικό είναι να εξασφαλίσει όλες εκείνες τις προϋποθέσεις που κρίνονται απαραίτητες για τη Συνεργατική μάθηση με την υποστήριξη της τεχνολογίας. Φαίνεται πως οι παράγοντες που πρέπει επιπλέον να ληφθούν υπόψη είναι εκτός από τους παιδαγωγικούς, τεχνικοί και οργανωτικοί.

Κεφάλαιο 3^ο: Συνεργατική Μάθηση

3.1 Η έννοια της συνεργατικής μάθησης

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω τα νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για το Νηπιαγωγείο αλλά και το Δημοτικό οριοθετούν μία νέα εκπαιδευτική μεθοδολογία η οποία εντάσσει στη διδασκαλία αλλά και στην τάξη νέες παιδαγωγικές μεθόδους, εκπαιδευτικούς στόχους που αποσκοπούν στη μετάδοση γνώσεων για τα γνωστικά αντικείμενα αλλά και στη καλλιέργεια δεξιοτήτων για τις προκλήσεις της Κοινωνίας της Γνώσης.

Για την επίτευξη λοιπόν των σκοπών και στόχων της εκπαίδευσης επινοήθηκαν διάφορες μέθοδοι διδασκαλίας. Κάθε μέθοδος περιλαμβάνει συστηματοποιημένες γνώσεις και ενέργειες που ενέχουν φιλοσοφικές και παιδαγωγικές αρχές και στηρίζεται σε ορισμένες δεξιότητες που θα πρέπει να καλλιεργηθούν προκειμένου για την επιτυχή έκβασή της (Θεοφιλίδης, Κουτσελίνη, 2002). Τα βασικά μοντέλα μεθόδων που διακρίνουμε είναι αυτό της Επεξεργασίας των πληροφοριών, της Αλλαγής της συμπεριφοράς, της Προσωπικής ανάπτυξης, καθώς και τα Κοινωνικά μοντέλα, όπου και εντάσσεται η Συνεργατική μάθηση (Τριλιανός, 2003).

Η λέξη συνεργάζομαι, σημαίνει εργάζομαι μαζί με κάποιον άλλο σε ισότιμη βάση προκειμένου να επιτευχθεί ένας κοινός στόχος (Μπαμπινιώτης, 2004) ενώ για την πλειοψηφία των ερευνητών συνεργασία σημαίνει «από κοινού οικοδόμηση γνώσης και αμοιβαία εμπλοκή των συμμετεχόντων/ουσών, δηλαδή μια ειδική μορφή αλληλεπίδρασης μεταξύ τους» (Lipponen2002).

Αναζητώντας έναν ορισμό που θα αποδίδει το γενικότερο θεωρητικό πλαίσιο της Συνεργατικής Μάθησης, υιοθετούμε εκείνον που την ορίζει ως: «ένα σύστημα μεθόδων μάθησης, στο οποίο οι μαθητές εργάζονται με αλληλεπίδραση και αλληλεξάρτηση μέσα σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες για την επίτευξη κοινών στόχων», δηλαδή μαθητές και εκπαιδευτικοί γίνονται συνδημιουργοί και συνοικοδομητές της γνώσης (Χαραλάμπους, 2000).

Οι μαθητές είναι ενεργοί συμμετοχοί στην προσπάθεια πρόσκτησης της γνώσης. Ο δάσκαλος δεν μεταλαμπαδεύει τη γνώση στο μαθητή, αλλά ο ίδιος ο μαθητής την κατακτά μέσα από μια διαδικασία δημιουργικού διαλόγου με τους

συμμαθητές του. Έτσι η γνώση γίνεται μια διαδραστική διαδικασία. (Σγουροπούλου, Κουτουμάνος, 2001).

Η γνώση δεν είναι κάτι που παραδίδεται στους μαθητές, παρά κάτι που προκύπτει από τον ενεργό διάλογο μεταξύ αυτών που προσπαθούν να κατανοήσουν και να χρησιμοποιήσουν έννοιες και τεχνικές. Έτσι ακριβώς, στις κοινότητες μάθησης «η εκπαίδευση δεν περιλαμβάνει απλά το ξεχείλισμα του μαθητή με γνώσεις από τον καθηγητή. Η απόκτηση γνώσης είναι μια διαδραστική διαδικασία, όχι μια συσσώρευση απαντήσεων για το Trivial Pursuit.» (Whipple, 1987). Η συμμετοχή στις κοινότητες μάθησης, στην καλύτερη μορφή της, διαμορφώνει την ικανότητα των μαθητών να μαθαίνουν από μόνοι τους, έξω από το ‘προστατευόμενο’ περιβάλλον του εκπαιδευτικού οργανισμού (Johnson and Johnson 1990). Επιπλέον, η συνεργασία έχει ως αποτέλεσμα ένα επίπεδο γνώσης της κοινότητας που είναι μεγαλύτερη από το άθροισμα των γνώσεων του κάθε μέλους ξεχωριστά: «οι συνεργατικές δραστηριότητες οδηγούν στην ανερχόμενη γνώση, που είναι το αποτέλεσμα της διάδρασης μεταξύ (όχι της συνάθροισης) των γνώσεων και απόψεων όλων όσων συμμετέχουν στο σχηματισμό της» (Whipple 1987).

Με την ευρύτερή της έννοια, η συνεργατική μάθηση μπορεί να οριστεί ως η από κοινού εργασία πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα με τρόπο τέτοιο ώστε να προωθείται η ατομική μάθηση μέσω των συνεργατικών διεργασιών. Ο McConnell (1994) περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο η συνεργατική μάθηση αποφέρει κέρδος σε κάθε άτομο με χρήση των πόρων της ομάδας. Ισχυρίζεται ότι η συνεργατική μάθηση αποτελεί πηγή πολύτιμων αποτελεσμάτων που δεν έχουν ακόμα διαπιστωθεί στην ακαδημαϊκή και στη συνεχιζόμενη εκπαίδευση: αυξημένη ικανότητα στην ομαδική εργασία, αυτοπεποίθηση, κ.λπ. Ο McConnell εκτιμά επίσης τον τρόπο με τον οποίο δημοσιοποιώντας κάποιος τη γνώση του αποκτά καλύτερη αντίληψη σχετικά με ένα αντικείμενο. Ο Sharan (1990) συμφωνεί: η συνεργατική μάθηση μπορεί να προσφέρει καλύτερη κατανόηση της μαθησιακής διαδικασίας.

Επιπλέον των ακαδημαϊκών επιχειρημάτων, η χρήση της συνεργατικής μάθησης παρουσιάζει αρκετά σημαντικά πλεονεκτήματα (Slavin 1990). Τα κυριότερα από αυτά είναι τα εξής:

- προώθηση των διαπολιτισμικών σχέσεων και της επαφής με διαφορετικές κουλτούρες, ιδεολογίες, κ.λπ.

- αύξηση αυτοεκτίμησης: στο πλαίσιο της κοινότητας μάθησης τα μέλη της εργάζονται με κοινό στόχο και συμφωνημένους ρόλους. Αυτό συμβάλλει στην ανάπτυξη αισθήματος κοινής ευθύνης, αλληλοϋποστήριξης και καλλιέργειας ενός φιλικού κλίματος που ενθαρρύνει τη μάθηση,
- επιπλέον κίνητρα μάθησης: είναι γνωστό ότι οι άνθρωποι αισθάνονται την ανάγκη να ζουν σε κοινωνικές ομάδες. Παιδιά και έφηβοι σχηματίζουν μικρές ομάδες με κοινούς στόχους (παιχνίδι, διασκέδαση) και από αυτή τη συνύπαρξη αντλούν μεγάλη συναισθηματική ικανοποίηση. Η οργάνωση, επομένως, των μαθητών σε κοινότητες μάθησης με στόχο τη συνεργασία για την επίτευξη κοινών γνωσιακών στόχων είναι απόλυτα προσαρμοσμένη στη φύση και στις ανάγκες τους,
- προώθηση των δεξιοτήτων που σχετίζονται με την οργάνωση και την εργασία στο πλαίσιο ομάδων, δεξιότητες απαραίτητες ώστε να γίνουν ενεργοί μελλοντικοί πολίτες.

Η συνεργατική μάθηση ενθαρρύνει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των μαθητών στο πλαίσιο μιας ομάδας ενισχύοντας και προωθώντας την: θετική αλληλεξάρτηση,

- ατομική υπευθυνότητα,
- αλληλεπίδραση προσωπικό επίπεδο,
- την κατάλληλη χρήση των διαπροσωπικών δεξιοτήτων, όπως ηγετικές ικανότητες, επικοινωνία, ομαδικό πνεύμα και επίλυση διαφορών,
- την τακτική αυτοαξιολόγηση του τρόπου λειτουργίας της ομάδας

Η συνεργατική μάθηση συνιστά μια από τις τρεις βασικές μορφές οργάνωσης της σχολικής τάξης μαζί με την ανταγωνιστική και την εξατομικευμένη, με τις οποίες μπορεί να αντιδιασταλεί.

Στην ανταγωνιστική δομή, το άτομο επιζητά ένα ευεργετικό για τον εαυτό του αποτέλεσμα, εις βάρος όμως των ανταγωνιστών του. Έτσι, οι μαθητές εργάζονται ο ένας εναντίον του άλλου με αποτέλεσμα η αλληλεπίδραση δασκάλου-μαθητών να είναι μονόπλευρη.

Στην εξατομικευμένη μορφή της σχολικής τάξης το βασικό χαρακτηριστικό είναι η απομόνωση. Η επίτευξη των στόχων δεν λαμβάνει ούτε θετική αλλά ούτε και αρνητική κριτική είτε από τους συμμαθητές, είτε από τους εκπαιδευτικούς. Με λίγα λόγια, το άτομο επιζητά το ευεργετικό για το ίδιο αποτέλεσμα της προσπάθειας που

κατέβαλε, αδιαφορώντας όμως για την προσπάθεια των άλλων. Οι μαθητές εργάζονται αλλά δεν συνεργάζονται με αποτέλεσμα να δυσλειτουργούν σε κάποιο κοινωνικό σύνολο ή κοινωνική ομάδα.

Αντίθετα, στη συνεργατική δομή οργάνωσης, οι στόχοι των ατόμων συνδέονται έτσι ώστε υπάρχει μεταξύ τους μια αλληλεξάρτηση, οι στόχοι δεν είναι ατομικοί αλλά ομαδικοί, κοινοί θεσπισμένοι και οριοθετημένοι σε μία από κοινού διαδικασία. Κατά αυτή την έννοια λοιπόν λέμε ότι όλα τα μέλη της ομάδας βρίσκονται έτσι σε άμεση αλληλεπίδραση και αλληλεξάρτηση (Τσιπλιτάρης, 2002). Τονίζεται ωστόσο ότι η απλή εργασία των παιδιών σε ομάδες, δηλαδή παιδιά τοποθετημένα σε ομάδες απλά χωρικά και όχι αλληλεπιδραστικά, δεν ταυτίζεται με τη συνεργατική μάθηση.

Στη συνεργατική μάθηση επομένως:

1. Έχουμε την ύπαρξη μιας ετερογενούς ομάδας με προσεκτικά επιλεγμένη σύνθεση.
2. Τίθενται ατομικοί και ομαδικοί στόχοι και παράλληλα υπάρχει ατομική αλλά και συλλογική ευθύνη.
3. Δεν υπάρχει αρχηγός στην ομάδα.
4. Υπάρχει θετική αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών.
5. Ο δάσκαλος εποπτεύει την εργασία των μαθητών.
6. Είναι απαραίτητη η συζήτηση αλλά και η ανατροφοδότηση για τις διαδικασίες που ακολουθήθηκαν.

Η συνεργατική (collaborative) μάθηση συνιστά μια φιλοσοφία της αλληλεπίδρασης και ταυτόχρονα και της προσωπικής ιδιοσυγκρασίας, προτείνοντας το σεβασμό στην ατομική ικανότητα και συνεισφορά. Η συνεργατική μάθηση δίνει έμφαση στην ανάπτυξη των διαμαθητικών σχέσεων σε αντίθεση με το παραδοσιακό σχολείο με αποτέλεσμα τα παιδιά να μην αισθάνονται ότι απορρίπτονται ή ότι τιμωρούνται στην προσπάθειά τους να κατακτήσουν τη γνώση (Ματσαγγούρας, 1995). Υπάρχει κατά την εφαρμογή αυτής της μεθόδου μια κατανομή της εξουσίας και αποδοχή της ευθύνης των μελών της ομάδας για τις πράξεις ολόκληρης της ομάδας. Η βασική προϋπόθεση της συνεργατικής μάθησης βασίζεται στην οικοδόμηση ομοφωνίας μέσα από τη συνεργασία με τα μέλη της ομάδας, σε αντίθεση με τον ανταγωνισμό στον οποίο τα άτομα υπερέχουν απέναντι στα μέλη της ομάδας. Είναι περισσότερο μαθητοκεντρική.

Η Συνεργατική μάθηση βασίζεται στις παρακάτω αρχές σύμφωνα με τον Panitz (1998):

1. Η συνεργασία οδηγεί σε ένα υψηλότερο επίπεδο κατανόησης από αυτό στο οποίο θα έφθανε κάποιος εάν εργαζόταν μόνος του.
2. Τόσο οι προφορικές όσο και οι γραπτές αλληλεπιδράσεις συνεισφέρουν στην καλύτερη κατανόηση.
3. Υπάρχει θετικός συσχετισμός των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και της κατανόησης.
4. Το υψηλό επίπεδο κατανόησης επηρεάζεται και από στοιχεία της ιδιοσυγκρασίας του μαθητή, που είναι μη προβλέψιμα.
5. Η συμμετοχή στην ομάδα είναι, σε κάθε περίπτωση, εθελούσια.

3.2 Θεωρητικό πλαίσιο της Συνεργατικής Μάθησης

Για να κατανοήσουμε όμως καλύτερα τόσο τη φιλοσοφία της συνεργατικής μάθησης όσο και τις βασικές αρχές στις οποίες στηρίζεται μια εκπαιδευτική δραστηριότητα συνεργατικής μάθησης, υποστηριζόμενη από υπολογιστή, κρίνεται σκόπιμο η μελέτη και η αναφορά στην ιστορική εξέλιξη της συνεργατικής μάθησης.

Τα τελευταία χρόνια γίνεται όλο και πιο έντονη η πεποίθηση ότι η γνώση οικοδομείται σε κοινωνικό επίπεδο, λαμβάνοντας χώρα σε συνεργατικά περιβάλλοντα και διαμέσου συζητήσεων μεταξύ των μελών μιας ομάδας που υλοποιούν μια κοινή δραστηριότητα (Κόμης, 2004).

Βιβλιογραφικά μπορούμε να διακρίνουμε τις διάφορες προσεγγίσεις της συνεργατικής μάθησης σε δύο μεγάλες κατηγορίες:

(α) κίνητρα-παρώθηση και κοινωνική συνοχή (Slavin, 1995; 1996) και

(β) γνωστικές προσεγγίσεις: κοινωνικο-εποικοδομιστική προσέγγιση κάτι που βασίζεται και συνδυάζει τις δύο πιο γνωστές παιδαγωγικές θεωρίες του Piaget και τις διατυπώσεις του για τον μηχανισμό της γνωστικής σύγκρουσης και του Vygotsky τη γνωστή κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση και συγκεκριμένα τη θεωρία του και την προσέγγιση της κοινής/διαμοιρασμένης νόησης (shared cognition) (Dillenbourg et al., 1996). Οι Dillenbourg et al., (1996) διακρίνουν τρεις γενικές εννοιοποιήσεις των μηχανισμών διαμέσου των οποίων επιχειρείται η ερμηνεία της γνωστικής προόδου που επέρχεται από τη συνεργατική μάθηση: επίδρασης, συνθηκών και

αλληλεπιδράσεων. Η πολυσημία του χώρου είναι δεδομένη σε επίπεδο κλίμακας μέτρησης, προσδιορισμού της έννοιας της μάθησης και ακόμη και της ίδιας της έννοιας της συνεργασίας (Dillenbourg, 1999; Järvellä et al., 2004; Koschmann, 1996).

Μέχρι πρόσφατα και για περισσότερα από 50 χρόνια, κυρίαρχη θεωρία μάθησης θεωρείτο ο συμπεριφορισμός. Ενέπνεε μάλιστα όχι μόνο τους σχεδιαστές των αναλυτικών προγραμμάτων αλλά και εκείνους των εκπαιδευτικών πολυμεσικών εφαρμογών και διαδικτυακών τεχνολογιών μάθησης. Η θεωρία αυτή επικεντρωνόταν στη διδασκαλία χωρίς να δίνει σημασία στη μάθηση. Η τελευταία θεωρείται αποτέλεσμα των αλληλεξαρτήσεων μεταξύ των ερεθισμάτων (s=stimuli) που δέχεται το άτομο από το περιβάλλον και των αντιδράσεων (R=response) του σε αυτά. Ο συμπεριφορισμός έδινε έμφαση στην εξωτερικά παρατηρούμενη συμπεριφορά κι όχι στις εσωτερικές νοητικές λειτουργίες. Προέκυψαν όμως πολλά προβλήματα με την εφαρμογή της θεωρίας αυτής, όπως η κατασκευή αδρανούς γνώσης, η έλλειψη κινήτρων και ενδιαφέροντος στους μαθητές κ.ά.

Άρχισε λοιπόν στις δεκαετία του 1980 να αναδεικνύεται η γνωστική θεωρία μάθησης του εποικοδομητισμού, που σε αντίθεση με το συμπεριφορισμό θεωρεί ότι η γνώση και η μάθηση δεν αποκτάται, αλλά κατασκευάζεται με την ενεργό συμμετοχή των ίδιων των υποκειμένων της μάθησης, μέσα από την αλληλεπίδρασή τους με το κοινωνικό τους περιβάλλον. Η ανάδυση του εποικοδομητισμού αφενός έκανε φανερά τα όρια του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας και αφετέρου γέννησε νέες προσδοκίες για την επικείμενη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας.

Ήδη στις μέρες μας, γίνεται όλο και περισσότερο αποδεκτό ότι οι νέες τεχνολογίες θα πρέπει να ενσωματώνονται στα αναλυτικά προγράμματα βάση του εποικοδομητικών προσεγγίσεων για τη μάθηση, και να χρησιμοποιούνται σε πλαίσια κατάλληλα για την ανάπτυξη της γνώσης. Έτσι, δημιουργούνται πλέον προσεγγίσεις μαθητοκεντρικές, που ευνοούν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών, την από μέρους τους οικοδόμηση της γνώσης, που αναγνωρίζουν τη σημασία του κοινωνικού πλαισίου μέσα στο οποίο πραγματοποιείται η μάθηση, χρησιμοποιούν ποικιλία αλληλεπιδραστικών διδακτικών μέσων, και ενισχύουν την επικοινωνία και τη συνεργασία. (Σολομωνίδου, 2006).

Ο βασικός εκπρόσωπος και ερευνητής της ομαδο-συνεργατικής διδασκαλίας ήταν ο Dewey μαζί με τους άλλους εκπροσώπους της Προοδευτικής Εκπαίδευσης¹⁴ υποστήριζαν πως αυτού του τύπου η διδασκαλία προωθεί την κοινωνικοποίηση του ατόμου, τον εκδημοκρατισμό της κοινωνίας και εξασφαλίζει συνθήκες βιωματικής μάθησης.

Δεύτερη σχολή θεωρητικής στήριξης της ομαδο-συνεργατικής διδασκαλίας ήταν η Κοινωνική Ψυχολογία, με εκπρόσωπο τον G. Allport. Τα μέλη της υποστήριζαν ότι για να ξεπεραστούν οι κοινωνικές προκαταλήψεις και επιθέσεις στους «διαφορετικούς» θα πρέπει από νωρίς να εξασφαλιστούν συνθήκες ισότιμης και φυσικής επικοινωνίας.

Τρίτη σχολή αποτελεί ο κλάδος της Κοινωνικής Ψυχολογίας που ασχολείται με τη δυναμική των ομάδων, με εκπρόσωπους τον K. Lewin και τους σύγχρονούς του, Lohanson και Johnson, οι οποίοι μελετούν την πορεία ανάπτυξης της ομάδας, τις δομές της, τις επιπτώσεις της ομάδας στο κάθε μέλος της και τη συμπεριφορά της ομάδας προς άλλες ομάδες.

Τέταρτη σχολή, στην οποία και θα εστιάσουμε, είναι η Ψυχολογία της Γνωστικής Ανάπτυξης και κυρίως εκείνο το τμήμα της που επικεντρώνει το επιστημολογικό του ενδιαφέρον στη διαδικασία της μάθησης και της ανάπτυξης αλλά και στη φύση της γνώσης (Ματσαγγούρας, 2000). Ειδικότερα αναφερόμαστε στην προσέγγιση σύμφωνα με την οποία η γνώση, η μάθηση, η διδασκαλία, η εμπειρία και η γλώσσα, με την οποία διαμορφώνονται είναι κοινωνικά καθορισμένες (Ράπτης, Ράπτη, 2002). Κύριοι εκπρόσωποι αυτής της κατεύθυνσης που είναι γνωστή ως κοινωνικός εποικοδομισμός (social constructivism) θεωρούνται ο L. Vygotsky αλλά και ο J. Piaget, με την έννοια της κοινωνικο-γνωστικής σύγκρουσης που εισάγουν.

¹⁴ Η κεντρική θέση της προοδευτικής εκπαίδευσης είναι συνοψίζεται στο εξής: «Επειδή η εκπαίδευση είναι μια κοινωνική διαδικασία, το σχολείο είναι εκείνη η μορφή της συμβίωσης, όπου είναι συγκεντρωμένοι όλοι εκείνοι οι κοινωνικοί φορείς, που οδηγούν το παιδί με τον πιο αποτελεσματικό τρόπο σε συμμετοχή στην κληρονομιά του ανθρώπινου γένους και στη χρήση των δυνάμεών του για κοινωνικούς σκοπούς. Η εκπαίδευση είναι για τον λόγο αυτό γεγονός ζωής και όχι προετοιμασία για μελλοντική ζωή». Hermann Röhrs, *Το κίνημα της προοδευτικής εκπαίδευσης*, μετφ., Κ. Δεληκωνσταντής-Σ. Μπουζάκης στη σειρά Παιδαγωγική και Εκπαίδευση 8, εκδ. Αφ. Κυριακίδη Θεσ/νίκη, σελ. 23.

3.3 Η συνεργατική μάθηση με υποστήριξη Υπολογιστή

Οι εξελίξεις στον τομέα της νόησης και της γνωστικής ανάπτυξης που θα εξεταστούν παρακάτω οδήγησαν σε μια συνειδητοποίηση του κοινωνικού χαρακτήρα της μάθησης και της σημασίας του πλαισίου για τη νοητική δραστηριότητα. Κατ' επέκταση, το ενδιαφέρον στράφηκε τόσο στην οργάνωση συνεργατικών δραστηριοτήτων γύρω από τον υπολογιστή (Crook, 1994; Littleton & Light, 1999) όσο και από την συνεργατική μάθηση διαμέσου του υπολογιστή (Scardamalia & Bereiter, 1994).

Ιστορικά, η πρώτη εμφάνιση του όρου συνεργατική μάθηση με υποστήριξη υπολογιστή πραγματοποιείται το 1989 σε ένα workshop του NATO. Μέχρι σήμερα έχουν πραγματοποιηθεί διεθνή συνέδρια, έχουν εκδοθεί βιβλία και έχουν δημοσιευτεί εκατοντάδες σχετικές μελέτες.

Ο Koschmann (1996) επισημαίνει ότι το παράδειγμα της συνεργατικής μάθησης με τη βοήθεια υπολογιστή διαφέρει ως προς τις παραδοχές που αποδέχεται για τη φύση της μάθησης και ως προς το ότι προωθεί μια σειρά από νέες ερευνητικές πρακτικές. Ενώ τα προηγούμενα χρόνια διακρίνονταν στα εκπαιδευτικά ρεύματα συμπεριφοριστικές και γνωστικές επιρροές, το παράδειγμα της συνεργατικής μάθησης με υποστήριξη υπολογιστή έχει κατεξοχήν κοινωνικές επιρροές (π.χ. κοινωνιολογία, γλωσσολογία, επικοινωνία κ.α.). Κατ' επέκταση, σύμφωνα με τον Koschmann (1996), η εν λόγω συγκεκριμένη μορφή διαχείρισης της διδασκαλίας εντάσσεται στην οικογένεια των κοινωνικών θεωριών: κοινωνικού εποικοδομητισμού και κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών.

Τα τρία βασικά εκπαιδευτικά μοντέλα που κατά καιρούς εφαρμόστηκαν και ενσωματώθηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία επιγραμματικά είναι τα εξής:

- 1. Ανάπτυξη γνώσης (Knowledge building).** Κυριότεροι εκπρόσωποι αυτής της προσέγγισης είναι οι Scardamalia & Bereiter και οι συνεργάτες τους στο πανεπιστήμιο του Ontario. Ιστορικά αποτελεί το πρώτο διδακτικό μοντέλο στην περίπτωση της συνεργατικής μάθησης με υποστήριξη υπολογιστή. Η συγκεκριμένη τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε αποτελούνταν από μια κοινόχρηστη βάση δεδομένων όπου οι μαθητές μπορούσαν να στείλουν τις σημειώσεις

τους. Οι υπόλοιποι μαθητές μπορούσαν να διαβάσουν τις σημειώσεις αυτές και να τις σχολιάσουν.

- 2. Προοδευτική διερεύνηση (Progressive Inquiry).** Το συγκεκριμένο μοντέλο αποτελεί επέκταση της προηγούμενης προσέγγισης. Βασίζεται εν μέρει στο μοντέλο της ανάπτυξης της γνώσης το οποίο έχουν προτείνει οι Scardamalia & Bereiter, αλλά είναι επιπλέον εμπλουτισμένο με τις δυναμικές και τις πραγματιστικές διαστάσεις της επιστημονικής διερεύνησης, όπως αυτή προσδιορίζεται στη φιλοσοφία της επιστήμης. Όπως αναφέρουν οι Hakkarainen & Sintonen (2002), η βασική ιδέα πίσω από τη διερεύνηση είναι ότι η μάθηση, κατ' αναλογία με την επιστημονική ανακάλυψη και τη διατύπωση θεωριών, μπορεί να θεωρηθεί ως μια διαδικασία εργασίας προς μια γενική και πλήρη κατανόηση ενός ζητήματος (φαινομένου, προβλήματος κτλ). Η προοδευτική διερεύνηση απαρτίζεται από μια σειρά από επί μέρους βήματα: (α) δημιουργία πλαισίου, (β) συμμετοχή σε διερεύνηση ερωτημάτων, (γ) δημιουργία προσωρινών θεωριών, (δ) κριτική αξιολόγηση της προώθησης της γνώσης, (ε) αναζήτηση νέων επιστημονικών πληροφοριών, (στ) συμμετοχή σε βαθύτερη διερευνητική διαδικασία και (ζ) μοίρασμα εμπειρίας και εξειδίκευσης (Muukkonen, Hakkarainen & Lakkala, 1999; Lehtinen, 2003). Στην συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης τον ρόλο αυτό καλούνται να διαδραματίσουν οι εννοιολογικοί χάρτες για κάθε θέμα- άρθρο που αναλαμβάνουν τα παιδιά.
- 3. Σύνθεση γνώσης (Knowledge Integration)** Το συγκεκριμένο μοντέλο έχει πολλές ομοιότητες με τα δύο προηγούμενα: ο λόγος και ο διάλογος παίζουν κομβικό ρόλο για την διερεύνηση και την κατανόηση όπως επίσης και η τεχνολογία (KIE, Knowledge Integration Environment) χρησιμοποιείται για να διαμεσολαβήσει αλλά και να δομήσει το διάλογο αυτό. Διαμέσου της διαδικασίας αυτής, εξετάζεται η συσχέτιση των νέων ιδεών με τις υπάρχουσες για το φαινόμενο, γίνεται διαχείριση των ιδεών αυτών (εναλλακτικών και άλλων) και εν τέλει διαμορφώνεται μια γενική συνεκτική άποψη για το φυσικό φαινόμενο (Hoadley & Linn, 2000). Η υπόθεση πίσω από τη διδακτική αυτή προσέγγιση αυτή είναι η εξής: όταν οι μαθητές σχολιάζουν μια θέση που υπάρχει στη συζήτηση ή απαντούν σε ένα

πρόβλημα ή μια ερώτηση που τίθεται, τότε πρέπει να εξηγήσουν τις ιδέες τους. Εάν με τη σειρά τους οι συμμαθητές τους σχολιάσουν τις ιδέες τους, τότε οι ίδιοι μπορούν να σκεφτούν τις ιδέες τους περαιτέρω και να τις αναθεωρήσουν με βάση τα σχόλια των συμμαθητών τους. Αυτό που συμβαίνει είναι κύκλοι από απαντήσεις-σχόλια, στοχασμός πάνω σε αυτά και αναθεώρηση των αρχικών ιδεών. Οι ερευνητές υποστηρίζουν ότι αυτοί οι διαδοχικοί κύκλοι προωθούν την ολοκλήρωση της γνώσης και μπορούν να οδηγήσουν σε μια ποιοτικότερη κατανόηση των επιστημονικών ιδεών. Το συγκεκριμένο τρόπο σχολιασμού, αξιολόγησης και προβληματισμού επιχειρείται και σε μεγάλο βαθμό επιτεύχθηκε στο wiki της σχολικής τάξης, όπου όλα θέματα ακόμα και τα άρθρα ή οι κανόνες συμπεριφοράς στην πλατφόρμα αναρτήθηκαν προς συζήτηση και σχολιασμό.

- 4. Δημιουργία γνώσης (Knowledge creation)** Το συγκεκριμένο διδακτικό μοντέλο είναι πρόσφατο και αποτελεί μια προσπάθεια ανασύνθεσης των δύο πρώτων μοντέλων που παρουσιάστηκαν παραπάνω. Το μοντέλο που προτείνουν οι Lipponen, Hakkarainen & Paavola (2004) απαρτίζεται από δύο συστατικά στοιχεία: (α) την ανάπτυξη της γνώσης (knowledge building) και (β) τη διευρυνόμενη μάθηση (expansive learning). Οι ερευνητές αποδέχονται το επιχείρημα του Bereiter (2002) ότι υπάρχει διαφορά μεταξύ ανάπτυξης γνώσης (knowledge building) και μάθησης (learning), καθώς στη θεωρία του Popper η μάθηση στον κόσμο (υποκειμενικός κόσμος) ενώ η ανάπτυξη γνώσης ανήκει στον κόσμο (κόσμος των ιδεών).

3.4 Κοινότητες μάθησης και συνεργατική θεωρία μάθησης

Η ιδέα της κοινωνικο-πολιτισμικής θεωρίας, που ανέπτυξε ο Vygotsky, οδήγησε τους Jean Lave και Etienne Wenger να διατυπώσουν τη θεωρία της εγκατεστημένης μάθησης σύμφωνα με την οποία, η μάθηση περιλαμβάνει μια διαδικασία συμμετοχής σε «κοινότητες μάθησης». Πρόκειται για μια διαδικασία συγκερασμού της δραστηριότητας του περιβάλλοντος που συνιστά το πλαίσιο μάθησης και της κουλτούρας μέσα στην οποία πραγματοποιείται (Βρασιδάς, Ζεμπυλας, Πέτρου, 2005).

Αντιμετωπίζεται έτσι ως διαδικασία κοινωνικής συμμετοχής, μια κοινωνικο-πολιτισμική λειτουργία που πραγματοποιείται διαμέσου της επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τους άλλους ανθρώπους. Η γνώση και η μάθηση έχουν νόημα

μόνο μέσα σε συγκεκριμένες συνθήκες που εμφανίζονται στις λεγόμενες κοινότητες πρακτικής (communities of practice) (Κόμης, 2004).

Οι εκπαιδευόμενοι εισέρχονται σε τέτοιες κοινότητες υιοθετώντας έναν ή περισσότερους ρόλους και συνεργάζονται με άτομα που φέρουν διαφορετικές εμπειρίες το καθένα. Τα μη έμπειρα μέλη της κοινότητας στην αρχή λειτουργούν «περιφερικά», δηλαδή στην περιφέρεια της ομάδας, όμως με το πέρασμα του χρόνου και καθώς αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον και τα εμπειρότερα μέλη αρχίζουν να δραστηριοποιούνται, να αναγνωρίζεται η αξία τους από τα υπόλοιπα μέλη και προχωρούν και αυτοί προς το κέντρο της κοινότητας, πλέον ως εμπειρογνώμονες. Η θεωρία αυτή δίνει έμφαση στο πώς μπορούμε να βελτιώσουμε τον τρόπο που μαθαίνουμε λαμβάνοντας υπόψη τη συμμετοχή σε μία κοινότητα αλλά και την ταυτότητα (ρόλο) που παίρνουμε συμμετέχοντας σε αυτήν.

Αρχικά οι κοινότητες ορίζονταν ως σύνολα ανθρώπων που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, όπως το μέγεθος, η τοποθεσία, ο χώρος και ο χρόνος (Preece, 2000). Ένας τέτοιος ορισμός συνδέει την έννοια της κοινότητας με την επικράτεια στην οποία αυτή υπάρχει, δίνοντας περισσότερο έμφαση στη συνύπαρξη ατόμων στον ίδιο χώρο και στον ίδιο χρόνο (Farenback & Thompson, 1995, αναφ. από Oren et al., 2000; Jones, 1997). Ένας διαφορετικός ορισμός της κοινότητας τονίζει περισσότερο την ύπαρξη κοινού ενδιαφέροντος ανάμεσα στα μέλη (Jones, 1997; Oren et al., 2000; Garber, 2004) και δεν θεωρεί αναγκαστική την ταυτόχρονη παρουσία των μελών στον χώρο και τον χρόνο. Φαίνεται όμως ότι ούτε η συνύπαρξη, ούτε τα κοινά ενδιαφέροντα των μελών είναι αρκετά για να προσδώσουν σε μια ομάδα τον χαρακτηρισμό «κοινότητα». Αυτό οφείλεται τόσο στο γεγονός της ύπαρξης δικτυακών τεχνολογιών, η χρήση των οποίων καθιστά ασαφή την έννοια της γειννίας όσο και στην πεποίθηση ότι η συνύπαρξη και η ύπαρξη κοινών ενδιαφερόντων δεν είναι αρκετά και χρειάζεται ένας κοινός σκοπός τον οποίο η κοινότητα προσπαθεί να επιτύχει (Scholer, 1996). Κατά συνέπεια μια κοινότητα μπορεί να οριστεί ως μια ομάδα ατόμων που συναθροίστηκαν, πραγματικά ή δικτυακά, με πνεύμα επίτευξης κοινών στόχων (Conrad, 2002).

Οι Κοινότητες Μάθησης αποτελούν μαθησιακά περιβάλλοντα στα οποία οι συμμετέχοντες (μαθητές ή χρήστες, εκπαιδευτές ή συντονιστές) μπορούν να συνευρίσκονται, να επικοινωνούν, να θέτουν στόχους, να συνεργάζονται και τελικά να οικοδομούν γνώση.

Αυτές οι αρχές παρουσιάστηκαν και αναλύθηκαν αρχικά στην πρόσωπο με πρόσωπο εκπαίδευση των συμμετεχόντων και τέθηκαν από κοινού πριν την πραγματοποίηση της δραστηριότητας. Βασικές αρχές δεοντολογίας που είθισται να ενστερνίζονται όσοι συμμετέχουν στις κοινότητες αυτές είναι η ειλικρίνεια, η ανταπόκριση, η αλληλεγγύη, η καλή συμπεριφορά, ο σεβασμός, η διαμόρφωση κοινών στόχων σε συνδυασμό με την προσπάθεια επίλυσης κάποιων κοινά αποδεκτών προβλημάτων, με βάση τις έννοιες της αλληλεπίδρασης, της συλλογικότητας και της πνευματικής ιδιοκτησίας.

Η ισχύς και ο τύπος των σχέσεων ανάμεσα στα μέλη της κοινότητας αποτέλεσαν νέα βελτιωμένα κριτήρια για τον ορισμό της κοινότητας (Wellman, 1997; Haythornthwaite & Wellman, 1998, αναφ. από Preece, 2000). Προκειμένου να αναπτυχθεί μια κοινότητα χρειάζεται κάτι περισσότερο από έναν κοινό στόχο. Το σύνολο των αλληλεπιδράσεων μέσω των οποίων θα επιτευχθεί ο κοινός στόχος, καθώς και το σύνολο των σχέσεων που θα δημιουργηθούν, είναι αυτά που περιγράφουν μια κοινότητα. Όταν οι άνθρωποι έρχονται σε επαφή, τότε δεσμεύονται σε ένα δίκτυο σχέσεων, που συνδυάζει κοινές δραστηριότητες και κοινωνική αλληλεπίδραση (Preece, 2000). Κατά συνέπεια, η κοινότητα συνδυάζει άτομα που έχουν κάτι κοινό, που αλληλεπιδρούν σε έναν πραγματικό χώρο ή διαμέσου μιας κοινής ταυτότητας (Graves, 1992; Westheimer & Kahne, 1993; Brooks, 1997; Corry & Tu, 2002), είναι αφοσιωμένα στην κοινότητα μέσω της διαρκούς συμμετοχής και τα οποία αλληλοβοηθούνται και δείχνουν εμπιστοσύνη το ένα στο άλλο (McMillan & Chavis, 1986; Rovai, 2002).

Με τη χρήση των υπολογιστών και της δικτυακής τεχνολογίας σχηματίζονται δικτυακές ή εικονικές κοινότητες. Ως δικτυακές κοινότητες ορίζονται οι κοινωνικές δομές που αναδύονται από το δίκτυο όταν αρκετοί άνθρωποι παίρνουν μέρος σε συζητήσεις για αρκετό καιρό, με επαρκές συναίσθημα ώστε να σχηματίζουν διαπροσωπικές σχέσεις στο διαδίκτυο (Rheingold, 1993). Οι Hiltz και Wellman (1997) χρησιμοποιούν έναν ορισμό που βασίζεται στο κοινό ενδιαφέρον και θεωρούν την έλλειψη συνύπαρξης στον ίδιο πραγματικό χώρο (Virnoche & Marx, 1997) ως κάτι θετικό, επειδή η σύνθεση των δικτυακών κοινοτήτων δεν επηρεάζεται από γεωγραφικούς περιορισμούς, με συνέπεια αυτές να είναι περισσότερο ανομοιογενείς και οι συζητήσεις να γίνονται χωρίς χρονική πίεση (Lapachet, 1994).

Σύμφωνα με την Preece (2000), μια δικτυακή κοινότητα:

- αποτελείται από άτομα που αλληλεπιδρούν κοινωνικά, επιδιώκοντας να ικανοποιήσουν τις δικές τους ιδιαίτερες ανάγκες, ή να υποδυθούν ειδικούς ρόλους (ηγητικούς, διαμεσολαβητικούς),
- χαρακτηρίζεται από έναν κοινό σκοπό (ενδιαφέρον, ανάγκη, ανταλλαγή πληροφοριών ή παροχή υπηρεσιών), ο οποίος αποτελεί το λόγο ύπαρξης της κοινότητας,
- διέπεται από κανόνες με τη μορφή προϋποθέσεων, πρωτοκόλλων, κανονισμών και νόμων που καθοδηγούν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των ατόμων,
- υποστηρίζεται από συστήματα υπολογιστών, τα οποία διαμεσολαβούν στην κοινωνική αλληλεπίδραση και διευκολύνουν μια αίσθηση συνύπαρξης.

Το άτομο που αναπτύσσει μια δικτυακή κοινότητα οφείλει να καθορίσει εκ των προτέρων τα είδη των αλληλεπιδράσεων που είναι σημαντικά για την κοινότητα (Garber, 2004), καθώς και την τεχνολογία που θα χρησιμοποιηθεί (Preece, 2000). Οι αλληλεπιδράσεις αυτές οδηγούν στην κοινωνικοποίηση των μελών και ο σχεδιασμός τους ορίζει την κοινότητα, τη διαφοροποιεί από άλλες κοινότητες και της δίνει συγκεκριμένη ταυτότητα (Oren et al., 2000). Χωρίς τις αλληλεπιδράσεις αυτές, οι δικτυακές κοινότητες θα ήταν ακόμη ένα πλήθος πληροφοριών προς κατανάλωση (Lapachet, 1994).

Τα μέλη πρέπει να αισθάνονται ότι έχουν επενδύσει στην κοινότητα και ότι αποτελούν μέρος αυτής (Oren et al., 2000). Η ύπαρξη αυτή ισχυρών συναισθηματικών δεσμών ανάμεσα στα μέλη της δικτυακής κοινότητας, αποτελεί βασικό συστατικό μιας δικτυακής κοινότητας (Whittaker, Issacs & O'Day, 1997, αναφ. από Preece, 2000).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι οι βασικές αρχές της θεωρίας αυτής είναι :

1. Η γνώση είναι αναγκαίο να παρουσιαστεί σε ένα αυθεντικό πλαίσιο, όπου δηλαδή θα περιλαμβάνεται σε εμπειρικές συνθήκες,
2. Η μάθηση απαιτεί την κοινωνική αλληλεπίδραση και την ομαδική συνεργασία. Η γνώση άλλωστε θα επέλθει μέσα από δραστηριότητες στις οποίες συμμετέχουν και άλλοι, σε ένα κοινωνικό πλαίσιο και σε πολιτισμικές καταστάσεις που απαιτούν τη χρήση των νέων εργαλείων και τη τεχνογνωσία κάθε εποχής (Βοσνιάδου, 1998).

Αυτά τα εργαλεία μπορεί να είναι για παράδειγμα οι βιβλιοθήκες ή το Διαδίκτυο. Έτσι, η μάθηση αντιμετωπίζεται ως «κατανεμημένη» μέσα στον κόσμο (distributed) παρά ως κάτι κλεισμένο μέσα στο μυαλό μας (Gardner 1993).

3.5 Δικτυακά Περιβάλλοντα

Ως φυσική συνέχεια των κοινοτήτων μάθησης αλλά και με την παράλληλη αλματώδη ανάπτυξη της τεχνολογίας αρχίζουν να αναπτύσσονται και να καταλαμβάνουν σημαντικό χώρο στην εκπαίδευση και τα δικτυακά περιβάλλοντα.

Τα δικτυακά περιβάλλοντα χρησιμοποιούνται ευρέως από εκπαιδευτικές μονάδες όλων των βαθμίδων. Η χρήση τους αποσκοπεί τόσο σε πρακτικούς, όσο και σε εκπαιδευτικούς στόχους.

Ανάμεσα στους πρώτους λόγους αυτή της συνεχιζόμενης και αυξανόμενης χρήσης συγκαταλέγονται η δυνατότητα συμμετοχής των ατόμων χωρίς γεωγραφικούς και χρονικούς περιορισμούς (Porter, 1997), η συμμετοχή απομονωμένων χρηστών/ριών στην εκπαιδευτική διαδικασία, η δυνατότητα επικοινωνίας με εξειδικευμένο προσωπικό οπουδήποτε στον κόσμο (Dede, 1996) και η ελαχιστοποίηση των εξόδων εκπαίδευσης και επιμόρφωσης (Hazemi et al., 1998; Sasse et al., 1998; Petre et al., 2000).

Τα δικτυακά περιβάλλοντα μπορούν να βοηθήσουν άτομα, που για συναισθηματικούς λόγους αισθάνονται μη αποδεκτά στην τάξη, να δραστηριοποιηθούν εντονότερα μέσα στο δικό τους χώρο και με τη βοήθεια του υπολογιστή που ως μέσο μειώνει το άγχος της σχολικής απόδοσης.

Οι λόγοι που δημιούργησαν τα συγκεκριμένα περιβάλλοντα είναι πολλοί.

- Ως εκπαιδευτικοί λόγοι μπορούν να αναφερθούν οι αυξημένες δυνατότητες που προσφέρουν τα δικτυακά περιβάλλοντα για τη συνεργασία των χρηστών/ριών και την αλληλεπίδραση μεταξύ τους (Chellappa et al., 1997; Van Dusen, 1997; Norman, 1998; Graves, 2001).
- Ως κοινωνικοί ή έμφυτη ανάγκη του ανθρώπου να κοινωνικοποιηθεί, να επικοινωνήσει αλλά και να διαμοιραστεί σκέψεις, γνώσεις αλλά και συναισθήματα. Οι μαθητές και οι πολίτες μεταφέρουν και στο διαδίκτυο την πραγματικότητα της σχολικής τάξης ή του επαγγελματικού του

χώρου ή και της τοπικής γειτονιάς. Δηλαδή δημιουργεί και διαδικτυακά τον δικό του μικρόκοσμο έτσι ώστε να λειτουργήσει αλλά και να έχει νόημα ότι «ανεβάζουν» μέσα από τον σχολιασμό και την επικοινωνία.

Τα δικτυακά περιβάλλοντα που χρησιμοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία σχεδιάζονται τόσο από ερευνητικές ομάδες, όσο και από εταιρίες παραγωγής. Στην πρώτη κατηγορία συγκαταλέγονται περιβάλλοντα όπως το CSILE και το CoVis, αλλά και τα πιο πρόσφατα Synergieia και Claroline. Στη δεύτερη κατηγορία ανήκει πληθώρα περιβαλλόντων, όπως BlackBoard, IntraLearn, LearningSpace, LearnLinc, TopClass, Virtual-U, WebCT.

Η αξιολόγηση των περιβαλλόντων αυτών γίνεται με κριτήρια ευχρηστίας (Τσέλιος & Αβούρης, 2005), λειτουργικότητας, χρήσης, διαθεσιμότητας στην αγορά (Αυγερίου κ.ά, 2005), και με κριτήρια οικοδόμησης γνώσης (Papastergiou & Solomonidou, 2003). Η αποτελεσματικότητα των συστημάτων αυτών ποικίλει και αυτό οφείλεται τόσο στον τρόπο σχεδιάσής τους, όσο και στον τρόπο χρήσης τους από τους/ις τελικούς/ές ενδιαφερομένους/ες ή ακόμα και τον αρχικό λόγο σχεδιασμού τους.

Η ενθάρρυνση των μαθητών/ριών να υποστηρίξουν ο ένας τον άλλο και να αισθανθούν ως μέλη μιας κοινότητας (Misanchuk & Anderson, 2000) είναι και ο αρχικός παράγοντας που συντελεί στην επιτυχή εφαρμογή της συνεργατικής μάθησης. Σύμφωνα με τον Conrad (2002), η έννοια της κοινότητας έχει γίνει ευρέως αποδεκτή ως συστατικό στοιχείο για τη δημιουργία ενός δικτυακού περιβάλλοντος μάθησης (Palloff & Pratt, 1999, Stacey, 1999). Η παρουσία μιας κοινότητας αποτελούμενη από δικτυακούς/ές μαθητές/ριες έχει καθιερωθεί στην εποικοδομητική άποψη ως κλειδί για την επίτευξη του είδους της αλληλεπίδρασης, η οποία προωθεί την οικοδόμηση γνώσης και την εμπέδωσή της όπως έχει εκτενώς αναφερθεί σε έρευνες και βιβλιογραφία (Bullen, 1998, Garrison & Archer, 2000, Gunawardena & Zittle, 1997, Kanuka & Anderson, 1998).

Συχνά, όμως, γίνεται η παραδοχή ότι απλά με τη χρήση δικτυακής τεχνολογίας έχουμε χτίσει μια δικτυακή κοινότητα μάθησης (Garber, 2004). Δικτυακά περιβάλλοντα που επιτρέπουν την πρόσβαση σε πηγές και την επικοινωνία ανάμεσα στους/ις χρήστες/ριες δεν διαθέτουν αναγκαστικά τα χαρακτηριστικά μιας δικτυακής κοινότητας (Oren et al., 2000) και ούτε μπορούμε να υποθέσουμε ότι μια

κοινότητα μάθησης θα αναπτυχθεί από μόνη της μέσα από ένα δικτυακό περιβάλλον μάθησης (Schwier, 2002).

Το ζητούμενο είναι πώς οι μαθητές/ριες και οι εκπαιδευτικοί θα οικοδομήσουν και θα διατηρήσουν μια αίσθηση κοινότητας (Kreijns & al., 2002), δεδομένου ότι η καλλιέργεια προσωπικών σχέσεων θεωρείται ως ιδιαίτερα σημαντικός παράγοντας (Misanchuk & Anderson, 2000, Northrup, 2001, Garber, 2004), ο οποίος συχνά επισκιάζεται από την ιδιαίτερη προσοχή που δίνεται στην εκπαιδευτική διάσταση και την ποιότητα των αλληλεπιδράσεων (Gunawardena, 1995, Wegerif, 1998) ή στην επιλογή του τεχνολογικού εργαλείου.

Άλλωστε κρίνοντας από την εφαρμογή και πραγματοποίηση της συγκεκριμένης εργασίας στη σχολική βαθμίδα αλλά και με την παράλληλη μελέτη των πηγών, η δημιουργία της μαθητικής κοινότητας και των συνθηκών για να υπάρξει συνεργατική μάθηση, βασίζεται πάνω από όλα στο συναισθηματικό κλίμα και στη συνεχή ανατροφοδότηση προς τους μαθητές.

3.5 Τρόποι προώθηση της Συνεργατικής Μάθησης στη σχολική τάξη

Η Συνεργατική Μάθηση αποδείχτηκε ότι έχει θετική επίδραση στη σχολική επίδοση. Η δημιουργία ενός συνεργατικού περιβάλλοντος μάθησης, ανεξάρτητα από τη χρήση ή όχι των ΤΠΕ, δεν είναι καθόλου απλή υπόθεση. Πολλά είναι τα ερωτήματα που ανακύπτουν ως προς τη δημιουργία αλλά και την ομαλή στη συνέχεια λειτουργία ενός τέτοιου περιβάλλοντος, σε σχέση με τις δραστηριότητες που ενδείκνυνται για συνεργασία, το χωρισμό σε ομάδες, τις δεξιότητες που πρέπει να καλλιεργηθούν στους μαθητές, τη διαχείριση των συγκρούσεων στο εσωτερικό των ομάδων, αλλά και σε σχέση με την αξιολόγηση του ατομικού αποτελέσματος στα πλαίσια της συνεργασίας.

Εκπαιδευτικοί που την έχουν χρησιμοποιήσει και εφαρμόσει αναφέρουν ότι πάνω από όλα παρατήρησαν μία αλλαγή στην συμπεριφορά των μαθητών τους. Μειώθηκε η αρνητική συμπεριφορά και επέτρεψε να αναπτυχθούν πιο ισχυροί δεσμοί στην ομάδα.

Ο συνδυασμός συνεργατικής μάθησης και ΤΠΕ εγείρει ερωτήματα σχετικά με τον τρόπο χρήσης τους, την ανάπτυξη και χρήση κατάλληλου λογισμικού καθώς και σχετικά με το κατά πόσο αυτό μπορεί να προωθήσει τη συνεργατική μάθηση

(Σολομωνίδου, 2002). Ειδικότερα όταν μιλούμε για τη συνεργατική μάθηση με την υποστήριξη του υπολογιστή, φαίνεται πως οι παράγοντες που πρέπει επιπλέον να ληφθούν υπόψη είναι εκτός από τους παιδαγωγικούς, τεχνικοί και οργανωτικοί. Βέβαια, βασικό παράγοντα αποτελεί και η φύση της δραστηριότητας αλλά και ο εκπαιδευτικός και ο χαρακτήρας της. Προκειμένου να εξασφαλιστεί η όσο το δυνατό αποτελεσματικότερη συνεργασία και συνοχή στην ομάδα είναι απαραίτητο να διασφαλιστούν τουλάχιστον ορισμένες βασικές προϋποθέσεις οι οποίες είναι βασικό να κατηγοριοποιηθούν σε προϋποθέσεις πριν, κατά και μετά την εφαρμογή αυτής της θεωρίας μάθησης στην σχολική τάξη.

Ειδικότερα, πριν από την εργασία της τάξης με αυτό τον τρόπο θα πρέπει να δημιουργηθεί πάνω από όλα ένα κατάλληλο συναισθηματικό κλίμα, να τονωθούν οι σχέσεις των μαθητών αλλά και του εκπαιδευτικού με τους μαθητές.

Παράλληλα, θα πρέπει σταδιακά τα παιδιά να ασκηθούν σε συνεργατικές δραστηριότητες αλλά κυρίως στο να δουλεύουν σε ομάδες και να κατανοήσουν την έννοια της εργασίας σε ομάδες. Στη δημιουργία του κλίματος θα συντελέσουν και εξωτερικοί παράγοντες όπως η οργάνωση του χώρου και διαρρύθμιση των επίπλων, η χρήση επικοινωνιακών παιχνιδιών, η σύσταση ομάδων με ποικίλους τρόπους ελεύθερα από τα παιδιά, τυχαία (π.χ. με κλήρωση κάτι που έγινε στην συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης), με συγκεκριμένη κατηγοριοποίηση που έχει στο μυαλό του ο εκπαιδευτικός.

Στη συνέχεια κατά τη διάρκεια εργασίας σε ομάδες θα πρέπει συνεχώς να ανατροφοδοτείται η διαδικασία έτσι ώστε τα παιδιά να μην χάσουν το ενδιαφέρον τους αλλά να αισθάνονται συνεχώς μία πρόκληση και τη χαρά της επίτευξης κοινών στόχων.

Ως προς το μέγεθος της ομάδας, η έρευνα έχει δείξει άλλες φορές πως όσο αυξάνεται ο αριθμός των μελών, οι διαδικασίες γίνονται πιο χρονοβόρες, το σύστημα επικοινωνίας πολυπλοκότερο και η ενεργή συμμετοχή όλων μικρότερη, αυξάνονται όμως ο αριθμός και η ποιότητα των προτάσεων επίλυσης σε πολύπλοκα προβλήματα.

Άλλες φορές πάλι αν η ομάδα που είναι πολυάριθμη είναι πιο συναισθηματικά δεμένη γιατί εργάζονται και συνεργάζονται, είτε πιο πολλά χρόνια μαζί, είτε πιο καλά παρά το μεγάλο της αριθμό μπορεί να λειτουργεί με επιτυχία και πολλές φορές με μεγαλύτερες ταχύτητες από ότι μία μικρότερη ομάδα.

Βασικό χαρακτηριστικό της εργασίας σε ομάδες είναι και ο καταμερισμός ρόλων, αρμοδιοτήτων και υπευθυνοτήτων. Ο Dillenbourg (1999) σε σχέση με αυτή την

προϋπόθεση, κάνει αναφορά στην επίτευξη συνεργασίας με ένα «σενάριο βασισμένο σε ρόλους». Είναι πολύ βασικό οι μαθητές να δουλεύουν σε ομάδα συνεργατικά αλλά και να κατορθώνουν να λειτουργούν αυτόνομα σε αυτή διεκπεραιώνοντας αυτό που έχουν αναλάβει. Χρειάζεται, επομένως, συνδυασμός εξατομίκευσης και συνεργασίας, καθώς η μάθηση ενέχει στοιχεία προσωπικά μα και κοινωνικά.

Χρειάζεται διαρκής εξάσκηση των μαθητών σε διαπροσωπικές δεξιότητες επικοινωνίας, καλλιέργειας κλίματος εμπιστοσύνης αλλά και συλλογικής εργασίας: να μπορεί δηλαδή ο μαθητής να εκφράσει τις ιδέες του και τα συναισθήματά του με σαφήνεια αλλά και να διαπιστώνει ότι αντιλαμβάνεται ορθά τα μηνύματα των άλλων, να ενθαρρύνει την ανταλλαγή των σκέψεων και συναισθημάτων αλλά και τη συμμετοχή και των άλλων μελών της ομάδας, καθώς και να είναι σε θέση να επισημάνει τις διαφορές των απόψεων που παρουσιάζονται, να κατανοεί την προοπτική των υπολοίπων μελών, να αναθεωρεί εφόσον χρειαστεί τις δικές του απόψεις αλλά και να συνθέτει άλλες κ.ά.

Ο εκπαιδευτικός δεν αποτελεί πλέον έναν απλό μεταδότη γνώσεων αλλά ένα ισότιμο μέλος της ομάδας έτσι ώστε η επικοινωνία να είναι αμφίδρομη. Έχει ρόλο διαμεσολαβητικό: διευκολύνει τα παιδιά, τα καθοδηγεί να συνδυάσουν τις πληροφορίες, να ξεπεράσουν τα εμπόδια, να μεταφέρουν τη μάθηση σε άλλα αντικείμενα / πεδία αλλά και προσαρμόζει τις πληροφορίες στο κατάλληλο κάθε φορά επίπεδο. Επιπλέον, πρέπει να αφήνει χώρο στους μαθητές του να εκφράζονται, να μετέχουν στην εκπαιδευτική διαδικασία με το να την οργανώνουν, να την αξιολογούν και αν αυτό παραστεί αναγκαίο να την αναπροσαρμόζουν.

Η εκμάθηση των κοινωνικών δεξιοτήτων διευκολύνεται με τη χρήση στρατηγικών διδασκαλίας που παρέχουν βιωματικές εμπειρίες σ' ένα υποστηρικτικό κοινωνικό περιβάλλον. Μεταξύ αυτών, η συνεργατική μάθηση μεγιστοποιεί την κατάκτηση των κοινωνικών δεξιοτήτων από τους μαθητές, επειδή από τη φύση της δυναμιτίζει την αλληλεπίδρασή τους (Cohen, 1994). Η συνεργατική μάθηση είναι μια δυναμική μορφή μάθησης που προϋποθέτει μια κοινή προσπάθεια προκειμένου να επιτευχθεί ένας κοινός στόχος (Dyson, 2002). Στη συνεργατική μάθηση, οι μαθητές εργάζονται σε ανομοιογενείς ομάδες, όπου ενθαρρύνουν και υποστηρίζουν ο ένας τον άλλο, χρησιμοποιούν κοινωνικές δεξιότητες που σχετίζονται με τη συνεργασία, έχουν υπεύθυνη στάση για την προσωπική τους μάθηση και τη μάθηση των άλλων μελών της ομάδας, και μπορούν να αξιολογούν την πρόοδο της ομάδας (Johnson & Johnson, 1989). Κυρίαρχο χαρακτηριστικό στη συνεργατική μάθηση είναι η θετική

αλληλεξάρτηση ενώ συνυπάρχουν τα στοιχεία της ανομοιογένειας, της προσωπικής υπευθυνότητας και της ύπαρξης συνεργατικών δεξιοτήτων.

Ένα ουσιαστικό ερευνητικό ερώτημα των σύγχρονων εκπαιδευτικών προγραμμάτων είναι ποιο περιβάλλον στη σχολική πραγματικότητα και κάτω από ποιες προϋποθέσεις προσφέρεται για την ενίσχυση των κοινωνικών και συνεργατικών δεξιοτήτων των μαθητών (Hellison, 1995; Dyson, 2001; Grineski, 1989).

Στη συγκεκριμένη εργασία η οποία πραγματοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια του σχολικού έτους 2009-2010, ερευνήθηκαν τα εργαλεία αλλά και το εκπαιδευτικό σενάριο που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την ουσιαστική εφαρμογή της συνεργατικής μάθησης με την συνδρομή των συνεργατικών εργαλείων του διαδικτύου αλλά τις παιγνιώδεις εφαρμογές που θα πλαισιώσουν διαφορετικά τον γνωστικό στόχο του σχολικού γραμματισμού.

3.5 Πλεονεκτήματα και οφέλη της Συνεργατικής Μάθησης

Είναι γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια αναγνωρίζεται διεθνώς όλο και περισσότερο η σημασία της συνεργατικής μάθησης, καθώς οδηγεί σε καλύτερα μαθησιακά αποτελέσματα αλλά και συντελεί στην ανάπτυξη της σκέψης και της κοινωνικότητας των μαθητών (Κόκκοτας, 2004).

1. Βασικό εκπαιδευτικό όφελος αποτελεί η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης των μαθητών. Αντί να είναι παθητικοί ακροατές στην παρουσίαση της πληροφορίας από το δάσκαλο, συμμετέχουν ενεργά τη μαθησιακή διαδικασία. Έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν ικανότητες επίλυσης προβλημάτων, διαμορφώνοντας τις ιδέες τους, συζητώντας τις και διαπραγματευόμενοι αυτές, ενώ την ίδια στιγμή μαθαίνουν να αμφισβητούν ό,τι δεν τους φαίνεται τεκμηριωμένο. Κυρίως όμως αισθάνονται ότι η γνώμη τους μετράει αφού μετέχουν στη διαδικασία αλλάζοντας την και προσαρμόζοντάς την σε αυτό που πραγματικά θέλουν να μάθουν και να ερευνήσουν.
2. Καλλιεργούνται οι επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών. Οι μαθητές έχουν μέσα στην ομάδα την ευκαιρία να μιλήσουν και με το ρήμα «μιλάω» δεν εννοείται μόνο η κλασική προφορική ομιλία αλλά και η ομιλία πια σε πραγματικό χρόνο μέσα από το Διαδίκτυο, αρκετά κι έτσι ο λόγος τους βελτιώνεται ποιοτικά, τόσο γιατί μιλούν περισσότερο αλλά και γιατί

χρησιμοποιούν λειτουργικά τη γλώσσα, εκφράζοντας το δισταγμό τους, τις υποθέσεις τους, ζητώντας εξηγήσεις, επιχειρηματολογώντας. Επιπλέον, επεξηγώντας και συνεργαζόμενοι ο ένας με τον άλλο, αναγκάζονται να κατανοήσουν πλήρως το υπό διαπραγμάτευση θέμα και να το αποδώσουν προφορικά.

3. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν, μοιράζονται ιδέες και πληροφορίες, λαμβάνουν αποφάσεις, παρουσιάζουν τα ευρήματά τους σε όλη την τάξη, διδάσκουν και διδάσκονται. Εμπλέκονται δηλαδή ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, τροποποιώντας μαζί του τις δραστηριότητες που πραγματοποιούνται στην τάξη.
4. Συνειδητοποιούν έτσι πως ο δάσκαλος δεν είναι η μοναδική πηγή γνώσης καταργώντας έτσι την ιδέα της αυθεντίας που οι παραδοσιακότερες μορφές μάθησης καλλιεργούσαν προκειμένου ο εκπαιδευτικός να κρυφτεί πίσω από αυτόν τον χαρακτηρισμό και να μην αξιολογηθεί ή αμφισβητηθεί από τους μαθητές του.
5. Μέσα από την εφαρμογή, τη σύνθεση και την αξιολόγηση (δεξιότητες επικοινωνίας, σφαιρική εξέταση ενός θέματος, μεταφορά της γνώσης σε νέες καταστάσεις, δημιουργική λύση προβλημάτων) τις οποίες χρησιμοποιούν οι μαθητές προκειμένου να απαντήσουν στο εκπαιδευτικό ερώτημα ενισχύονται ανώτερες γνωστικές λειτουργίες και τα παιδιά πλέον εθίζονται στο συγκεκριμένο τρόπο σκέψης και συλλογισμού.
6. Μέσα από τη μαθησιακή διαδικασία με αυτόν τον τρόπο προσφέρεται συναισθηματική ικανοποίηση και ασφάλεια, καθώς οι μαθητές εμπλέκονται ενεργά, όπως ήδη ειπώθηκε κι έτσι δίνεται αξία στις ατομικές ικανότητες του καθενός. Παράλληλα, όταν αισθάνονται τον εκπαιδευτικό συνοδοιπόρο και ισότιμο μέλος της ομάδας τους είναι πολύ πιο εύκολο να εκφράσουν απορίες, ερωτήματα ή και τις προσωπικές τους απόψεις.
7. Με τον τρόπο αυτό αυξάνεται η αυτοεκτίμηση των μαθητών, καθώς όλοι ωφελούνται και προβάλλονται σε αντίθεση με το ανταγωνιστικό περιβάλλον όπου ένας μαθητής συγκεντρώνει όλες τις επιβραβεύσεις. Με την αλληλοβοήθεια μεταξύ τους οι μαθητές χτίζουν μια υποστηρικτική κοινότητα που αναδεικνύει και αυξάνει την επίδοση κάθε μέλους, άρα και την αυτοεκτίμησή του.

8. Το συναίσθημα της ευθύνης αλλά και της ανάληψης κάποιου συγκεκριμένου ρόλου ως προς τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας καλλιεργεί την αίσθηση του κοινωνικού χρέους και της συμμετοχικότητας σε μία μικρογραφία της μελλοντικής κοινωνίας.

Κεφάλαιο 4^ο : Συνεργατικά εργαλεία Διαδικτύου

4.1 Προηγμένα συνεργατικά εργαλεία διαδικτύου (web 2.0) στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σε συνδυασμό με όσα αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια για τη συνεργατική μάθηση αλλά και τη συμβολή των κοινωνικοπολιτισμικών θεωριών στη σχεδίαση και την υλοποίηση εκπαιδευτικών σεναρίων και δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη είναι εύλογο και επόμενο η αναζήτηση προς χρήση εργαλείων εύχρηστων και ελκυστικών για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.

Η ανάπτυξη των συγκεκριμένων εργαλείων ακολούθησε μία συγγενή πορεία με την εξέλιξη της ηλεκτρονικής μάθησης και των μοντέλων εισαγωγής των ΤΠΕ στο εκάστοτε εκπαιδευτικό σύστημα.

Εργαλεία του Web 2.0 εισάγονται σταδιακά για να αυξήσουν την επικοινωνία αλλά και ως απαραίτητα εργαλεία για την επίτευξη των στόχων του μαθήματος, αφού αποδεδειγμένα οδηγούν στην αλληλεπίδραση, στην αύξηση της κοινωνικότητας και στην αλλαγή του τρόπου διδασκαλίας αλλά και του τρόπου που μαθαίνουν οι εκπαιδευόμενοι.

Η αλληλεπίδραση μπορεί να επιτευχθεί με μεθόδους όπως η συμμετοχή σε forum και chat, με δημιουργία ερωτήσεων που θα απαντήσουν οι υπόλοιποι εκπαιδευόμενοι, με ανάρτηση κριτικής σε απόψεις των μελών της ομάδας, με τη δημιουργία blogs και podcasts, κλπ. Ήδη έρευνα του Πανεπιστημίου Νότιγγχαμ (Hartnell-Young, 2008) και της κοινοπραξίας MOBIlearn προτείνουν τη δημιουργία μοντέλων μάθησης μέσω κινητών τεχνολογιών (κινητά τηλέφωνα, PDAs, laptops), καθώς και την έρευνα, από παιδαγωγικής πλευράς, για την αποτελεσματικότητα και τη χρησιμότητα τέτοιων συστημάτων.

Στην εποχή μας οποιαδήποτε εκπαιδευτική εφαρμογή που βασίζεται στον παγκόσμιο ιστό (Web-based) θεωρείται ότι είναι και «συνεργατική», αφού μιλάμε για το παγκόσμιο δίκτυο με τα θετικά του αλλά και τα αρνητικά του στοιχεία. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό είναι γιατί εν δυνάμει οποιαδήποτε τεχνολογική εφαρμογή που εμπλέκει τα βασικά χαρακτηριστικά του Web 2.0, δηλαδή τη συμμετοχικότητα και το

διαμοιρασμό, μπορεί να θεωρηθεί ότι πραγματοποιήθηκε κάτω από συνθήκες συνδημιουργίας και συνεργασίας.

Άλλωστε, η έννοια της ομάδας, είναι δυνατό σταδιακά να μετεξελιχτεί σε ένα νέο σχήμα μέσω της κοινωνικής δικτύωσης. Στο πλαίσιο της Διαδικτυακής κοινωνικής δικτύωσης η πρωτοβουλία, η αυτονομία και η ενεργός συμμετοχή είναι καθοριστική, τόσο για το περιεχόμενο της μάθησης καθαντό όσο και για τη διασφάλιση της βιωσιμότητας της κοινότητας μάθησης και συνεργασίας. Γιατί αντίθετα από ό,τι συμβαίνει στην ομάδα, το δίκτυο, που θα μπορούσε κανείς να παρομοιάσει με οικοσύστημα, είναι ανοικτό, ευέλικτο και δυναμικό, χωρίς προκαθορισμένους ρόλους και ημερομηνία λήξης (Downes 2007).

Στο νέο αυτό πλαίσιο, η χρήση των συνεργατικών Διαδικτυακών εργαλείων στην εκπαίδευση, μπορεί να ξεπεράσει τα όρια της προσωπικής έκφρασης ώστε να γίνουν οι χώροι αυτοί δημιουργήματα-φορείς οικοδόμησης και ανανέωσης της γνώσης σε συνεργατικό επίπεδο.

Η ενσωμάτωση Διαδικτυακών συνεργατικών εργαλείων στο διδακτικό πρόγραμμα, σήμερα, είναι κάτι παραπάνω από εφικτή, καθώς η συνεργατική μάθηση και η χρήση ΤΠΕ, αλλά και η υλοποίηση σχεδίων εργασίας υποστηρίζονται από το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών της υποχρεωτικής εκπαίδευσης όπως έχει αναφερθεί εκτενώς σε προηγούμενο κεφάλαιο (ΦΕΚ 303/13-3-2003).

Η αυτονόμηση είναι μια από τις βασικές αρχές που προτείνει το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (ΔΕΠΠΣ-ΦΕΚ303/13-3-2003) ώστε μέσω της ανάπτυξης μεταγνωστικών στρατηγικών και δεξιοτήτων στη διάρκεια της πορείας τους στην εκπαίδευση οι μαθητές να ανεξαρτητοποιούνται ολοένα και περισσότερο από τον/την εκπαιδευτικό για να μπορέσουν αργότερα να αντεπεξέλθουν στις αναγκαιότητες που οι κοινωνικοοικονομικές εξελίξεις δημιουργούν. Έτσι, οι σημερινοί μαθητές ως αυριανοί πολίτες θα μπορέσουν να ανταπεξέλθουν αποτελεσματικά στις απαιτήσεις μιας κοινωνίας που αλλάζει με ραγδαίους ρυθμούς. (Βιβίτσου κ.ά. 2008).

Επιπλέον, η αξιοποίηση του διαδικτύου και των δυνατοτήτων του επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να κάνει το μάθημά του πιο παραγωγικό και ευχάριστο, χρησιμοποιώντας αυθεντικά κείμενα και πλήθος άλλο υλικού, ενισχύοντας τις δυνατότητες των μαθητών για εξερεύνηση, πειραματισμό, δημιουργία και επικοινωνία (Παϊζάνου και Γύπαρη, 2001). Καταλήγουμε, επομένως, πως είναι ζητούμενο της αναδιοργάνωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας η μελέτη και η

γνωριμία με τα συνεργατικά εργαλεία. Για την καλύτερη κατανόηση των συνεργατικών εργαλείων που χρησιμοποιήθηκαν κρίνεται απαραίτητο μία αναφορά στα γνωστότερα συνεργατικά εργαλεία αλλά και στην ιστορική εξέλιξή τους.

4.2. Συνεργατικά εργαλεία

Υπάρχουν πολλά εργαλεία και συστήματα που ως στόχο έχουν τη δημιουργία ενός πλαισίου επικοινωνίας. Άλλωστε αυτό σημαίνει Web 2.0. Οι χρήστες στα πρώτα βήματα του διαδικτύου υπήρξαν απλοί παρατηρητές και συλλέκτες πληροφοριών. Είναι γεγονός πως είχαν στη διάθεσή τους μία ανεξάντλητη πηγή πληροφοριών την οποία μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν ανά πάσα στιγμή δεν είχαν όμως τη δυνατότητα δημιουργίας και διαμοιρασμού δικού τους περιεχομένου.

Οι τεχνολογίες Web 2.0 αποτελούν τμήμα των εργαλείων κοινωνικού λογισμικού/κοινωνικής δικτύωσης (social software/social networks). Ο όρος social software ισχύει για οποιοδήποτε εργαλείο το οποίο επιτρέπει σε δύο ή περισσότερα άτομα να συνεργαστούν όντας κάθε πρόσωπο σε μια διαφορετική θέση. Ανεξαρτήτως της απόστασης ή της μορφής συνεργασίας, ο απώτερος στόχος του social software είναι η διαμόρφωση κοινοτήτων γνώσης στις οποίες οι συμμετέχοντες δίνουν και λαμβάνουν συνεχώς πολύτιμες πληροφορίες. Ο όρος Web 2.0 αναφέρεται γενικά στη δεύτερη γενιά των διαθέσιμων υπηρεσιών του διαδικτύου που επιτρέπουν στους ανθρώπους να συνεργαστούν και να μοιραστούν τις πληροφορίες on-line.

Η φράση Web 2.0 ειπώθηκε για πρώτη φορά το 2004 κατά τη διάρκεια ενός συνεδρίου μεταξύ της O'Reilly Media και της MediaLive International όπου προτεινόταν ιδέες για την αναβάθμιση του παγκόσμιου ιστού. Ο Dale Dougherty και O'Reilly VP, παρατήρησε ότι το διαδίκτυο είχε αρχίσει να γίνεται πολύ δημοφιλές και σημαντικό μέρος της καθημερινότητας όλο και μεγαλύτερου ποσοστού ανθρώπων. Έχοντας όλα αυτά ως δεδομένα εξέτασαν το Web 2.0 ως μια δεύτερη γενιά υπηρεσιών βασισμένων στο Διαδίκτυο. Ο χρήστης θα μπορεί να δρα στον Παγκόσμιο Ιστό όπως δρούσε μέχρι τώρα στον υπολογιστή του. Το Web 2.0 αντοπροσωπεύει έναν νέο τρόπο σχεδίασης των ιστοσελίδων ο οποίος βασίζεται στην διάδραση του χρήστη.

Το Web 2.0 ορίζεται όχι μόνο από τεχνολογίες όπως τα Digital storytelling, τα Online meetings, τα blogs, τα wikis, τα podcasts, τα vodcasts, τα RSS feeds, το

Educational gaming, τα MMOGs, Mashups, το Mobile learning και τα GoogleMaps (Delich P., 2008), αλλά από την κοινωνική δικτύωση που επιτυγχάνει (Conklin et al., 2001). Χαρακτηριστικές εφαρμογές του Web 2.0, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν σε μεγάλο βαθμό και στην παρούσα εργασία είναι τα κοινωνικά μέσα (social media) και τα wiki. Πολλές από τις εντολές διάδρασης που χαρακτηρίζουν τη λειτουργία του Web 2.0 είναι ήδη γνωστές στα παιδιά, και αυτό είναι θετικό αφού πλέον «εξωσχολικές δραστηριότητες» ενσωματώνονται στη μαθησιακή διαδικασία, όπως το facebook, το youtube ή το msn messenger. Δυνατότητες που παρέχει η νέα δομή του Διαδικτύου και οι οποίες είναι και από τις πιο δημοφιλή είναι η **αναζήτηση** (search), το **tag**, η παράθεση **links** ή το **authoring** οι οποίες ενσωματώθηκαν σε ένα wiki όπου οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν άρθρα αλλά και να ανανεώσουν ή να διαγράψουν ήδη υπάρχοντα.

Τα παραπάνω εργαλεία ανάλογα με τις παροχές τους αλλά και τη χρηστικότητα τους χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες. Η βασικότερη όμως ομαδοποίηση που θα μπορούσε να γίνει μελετώντας τη βιβλιογραφία είναι ανάμεσα σε ασύγχρονη και σύγχρονη συνεργασία, δηλαδή σε διαδικασίες και δραστηριότητες που γίνονται στον επιλεγμένο χρόνο του χρήστη χωρίς την άμεση και παράλληλη διάδραση των υπολοίπων μελών και σε δραστηριότητες σύγχρονες σε πραγματικό χρόνο όλα τα μέλη της ομάδας ή όσα τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή είναι on-line συνεργάζονται.

Το γεγονός ότι στηρίζονται στη γραπτή γλώσσα έχει ως αποτέλεσμα την ανάπτυξη της ικανότητας του να είναι κανείς αναλυτικός στο γραπτό λόγο. Εκφράζοντας οι μαθητές τη σκέψη τους με το γραπτό λόγο και κάνουντάς την ταυτόχρονα ορατή και στους υπόλοιπους συμμαθητές τους διαμέσου των υπολογιστών, τους βοηθά να αντιδρούν τόσο στις δικές τους όσο και στις ιδέες των άλλων και ταυτόχρονα να μοιράζονται τις γνώσεις τους. Επιπλέον, η βάση δεδομένων που έχει δημιουργηθεί μπορεί να λειτουργήσει ως «συλλογική μνήμη» για μια κοινότητα μάθησης, λειτουργώντας ως «αποθήκη» της διαδικασίας κατασκευής της γνώσης για μελλοντικές χρήσεις ή και επαναλήψεις.

Πολλές είναι οι έρευνες που αποκαλύπτουν τα οφέλη από τα δίκτυα των υπολογιστών για τη συνεργασία, καθώς διαμέσου των δικτύων καταλύονται τα φυσικά και χρονικά εμπόδια του σχολείου, εκμηδενίζοντας το χρόνο και την απόσταση.

Έπειτα από σειρά μελετών, οι Bonk & King (1995) κατέληξαν στα ακόλουθα συμπεράσματα σε σχέση με τα διαδικτυακά εργαλεία:

1. αλλάζουν τον τρόπο με τον οποίο αλληλεπιδρούν οι μαθητές και οι δάσκαλοι
2. ενθαρρύνουν και προωθούν δυνατότητες συνεργατικής μάθησης
3. διευκολύνουν τη συζήτηση της τάξης, και
4. μετατρέπουν το γράψιμο από μια μοναχική σε μια περισσότερο ενεργή, κοινωνική διαδικασία μάθησης (Lehtinen, Hakkarainen., Lipponen, ,Rahikainen, & Muukkonen, 1998).

Συμπληρωματικά θα μπορούσαμε να πούμε πως δημιουργούν ισχυρότερους συναισθηματικούς δεσμούς αφού προϋποθέτουν και τη συνέχιση της δραστηριότητας και εκτός της σχολικής τάξης δένοντας περισσότερα τα μέλη της ομάδας αρχικά αλλά και τα μέλη του μεγαλύτερου συνόλου-δικτύου.

4.2.1 Εργαλεία ασύγχρονης επικοινωνίας με δυνατότητα χρήσης ως συνεργατικά

Θα αναφέρουμε ενδεικτικά σε κάποια συνεργατικά εργαλεία ασύγχρονης και σύγχρονης διαδικτυακής επικοινωνίας που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση καθώς και με περισσότερες πληροφορίες στα συνεργατικά διαδικτυακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν σε αυτήν την εκπαιδευτική παρέμβαση.

- **Εργαλεία ηλεκτρονικής συζήτησης** (Online Discussion Tools) παρέχουν τη δυνατότητα στο χρήστη, να εκφράσει την άποψή του, να διαβάσει τις απόψεις των άλλων και να απαντήσει σε αυτές με νέες ιδέες.
- **Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail)**: Πρόκειται για το παλαιότερο και ευρέως διαδεδομένο ασύγχρονο από απόσταση συνεργατικό εργαλείο. Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο αποτελεί την κατ' εξοχήν δραστηριότητα ανάπτυξης της δεξιότητας της γραπτής διάδρασης. Όταν δε παίρνει πραγματικές διαστάσεις και δεν εξαντλείται στα πλαίσια της σχολικής άσκησης, έχει εμφανή οφέλη ως προς την καλλιέργεια της διαπολιτισμικής συνείδησης και τη γλωσσική αφύπνιση (Κάκκαρη, 2002). Ακόμα αποτελεί το κύριο μέσο επικοινωνίας στις περιπτώσεις των σχολικών συμπράξεων και συνεργασιών στα πλαίσια ευρωπαϊκών προγραμμάτων (e-twinning, Comenius, κλπ.) και βέβαια είναι και το πιο δημοφιλές ανάμεσα στα παιδιά

και στους μαθητές. Αν και παραγκωνισμένο στις εκπαιδευτικές διαδικασίες λόγω κυρίως φόβων και κινδύνων.

- **Συστήματα λήψης αποφάσεων (argumentation tools):** Εργαλεία όπου οι χρήστες ελεύθερα ή σχολιάζουν και επιχειρηματολογούν πάνω σε ένα ήδη υπάρχον θέμα ή δημιουργούν μόνοι τους κάποιο νέο θέμα.

4.3. Σύγχρονα εργαλεία συνεργατικότητας

- **Εργαλεία Σύγχρονης Ηλεκτρονικής Συζήτησης και Άμεσων Μηνυμάτων (Chat & Instant Messaging Tools)** γνωστά ως chat tools, text messaging tools, instant messaging tools κ.α. Πρόκειται για ηλεκτρονική συνομιλία μεταξύ δύο ή περισσότερων ατόμων που διεξάγεται σε πραγματικό χρόνο όπως ακριβώς συμβαίνει σε μια πραγματική τηλεφωνική συνδιάλεξη. Ένα πολύ απλό εργαλείο που συνήθως τα παιδιά χρησιμοποιούν και έχουν εξοικειωθεί στη χρήση τους από την παιδική τους ηλικία.
- **Ηλεκτρονικός πίνακας (Whiteboard):** Ουσιαστικά, πρόκειται για την προσομοίωση ενός παραδοσιακού μαυροπίνακα. Εδώ, μπορεί ο εκπαιδευτικός να παρουσιάσει το υλικό του και οι μαθητές να σχολιάσουν ή να προσθέσουν κάτι. Ένα γνωστό εργαλείο αυτής της κατηγορίας είναι το Groupboard.
- **Εργαλεία Διαμοιρασμού Εφαρμογών (Application Sharing Tools).** Επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να διαμοιράζεται με τους εκπαιδευόμενους την οθόνη του. Έτσι, μπορούν όλοι να βλέπουν τι ακριβώς συμβαίνει στην οθόνη που χρησιμοποιεί εκείνος. Υπάρχει επίσης και η δυνατότητα διαμοιρασμού των αρχείων, ενισχύοντας έτσι τις συνεργατικές δραστηριότητες.
- **Εργαλεία Τηλεδιάσκεψης (Audio & Video Conferencing Tools):** Υποστηρίζουν διαμέσου ήχου και βίντεο σύγχρονη επικοινωνία. Ένα χαρακτηριστικό εργαλείο της κατηγορίας αυτής είναι το Net meeting.
- **Τρισδιάστατα συνεργατικά εικονικά περιβάλλοντα:** Οι μαθητές μέσω εργαλείων σύγχρονης επικοινωνίας (συνομιλία βασισμένη σε κείμενο-text based chat) επικοινωνούν βλέποντας μια τρισδιάστατη αναπαράσταση φυσικών περιβαλλόντων και χαρακτήρων. Ένα ακόμη παράδειγμα που αρχίζει και

χρησιμοποιείται στην εκπαίδευση είναι και το Secondlife όπου εκτός από ιδιωτικές επιχειρήσεις που έχουν δημιουργήσει χώρους εκπαίδευσης πολλά πανεπιστήμια παγκοσμίως αναγνωρισμένα ήδη μετέχουν ενεργά στο παιχνίδι με εικονικές διαλέξεις αλλά και παροχή των βιβλιοθηκών τους προς χρήση.

- **Φόρουμ**

Ένα φόρουμ ηλεκτρονικής συζήτησης, σύμφωνα με τους Henri & al. (2001), είναι «ένας εικονικός τόπος όπου δομείται ο λόγος μιας ομάδας και ο μαθητής αποκτά νέες γνώσεις συζητώντας με άλλους, μια ‘αγορά’ συνεργασίας και κοινωνικοποίησης». Τα φόρουμ τα οποία βρίσκονται σε διάφορες ιστοσελίδες και πλατφόρμες εκπαίδευσης μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον διδάσκοντα ως χώρος συζήτησης, προετοιμασίας και επίλυσης προβλημάτων μεταξύ των συμμετεχόντων, ενισχύοντας έτσι την αυτοπεποίθηση των επιφυλακτικών μαθητών, το ενδιαφέρον για την εργασία και για το ίδιο το μάθημα. Η σύγχρονη επικοινωνία διευκολύνει την εργασία της ομάδας ενώ αποφεύγεται η δημιουργία λογαριασμού αλληλογραφίας σε ηλεκτρονικό ταχυδρομείο σε περίπτωση που αυτό δεν είναι επιθυμητό από τους γονείς.

4.4 Wiki ως συνεργατικό εργαλείο

Η κύρια παιδαγωγική θεωρία που χρησιμοποιείται κατά τη χρήση και ανάπτυξη των wikis είναι αυτή του εποικοδομισμού (constructivism). Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή η μάθηση είναι μια δυναμική διαδικασία κατά την οποία ο ρόλος του συμμετέχοντα είναι ενεργητικός, αφού οικοδομεί, μέσα από ατομικές πορείες, νέες ιδέες ή αντιλήψεις σχετικές με τη γνώση που κατέχει και σύμφωνα πάντα με τις συνθήκες που έχουν καθοριστεί στην αρχή. Οι συνθήκες αυτές συν-διαμορφώνονται από όλους και αποτελούν ένα είδος δεσμευτικού συμβολαίου σεβαστό από όλους.

Άλλη παιδαγωγική θεωρία που βρίσκει εφαρμογή κατά την χρήση των wikis είναι αυτή του κοινωνικού εποικοδομισμού, αφού οι συμμετέχοντες εργάζονται και αλληλεπιδρούν ομαδικά. Αυτή η δραστηριοποίηση βοηθά τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν καλύτερα με την εφαρμογή κοινωνικών, συναισθηματικών και ακαδημαϊκών δεξιοτήτων το υπό διαπραγμάτευση θέμα.

Τα wikis έχουν περιγραφεί ως το πιο εύκολο και πιο αποτελεσματικό εργαλείο συνεργασίας που υπάρχει στον παγκόσμιο ιστό (web-based). Η συνυφασμένη

απλότητα παρέχει στους εμπλεκόμενους άμεση πρόσβαση στο περιεχόμενο της ιστοσελίδας, γεγονός σημαντικό στην ομαδική επεξεργασία (Educause 2005). Οι εκπαιδευτικοί φορείς πρέπει να γνωρίζουν τις δυνατότητες των wikis και να τα θεωρήσουν ως ένα εργαλείο σύνθεσης της γνώσης με βάση ένα συνεργατικό σχέδιο δράσης (collaborative authoring project) (Parker and Chao 2007).

Προσπαθώντας να δώσουμε τον ορισμό του wiki μέσα από την πρόσφατη βιβλιογραφία θα λέγαμε πως είναι ένας συνεργατικός ιστότοπος. Δημιουργείται εύκολα και συνήθως δωρεάν, δίνοντας τη δυνατότητα σε πολλούς χρήστες να αποθηκεύουν σε αυτό κείμενα και εικόνες. Επιπλέον δίνει τη δυνατότητα να αναιρούνται οι όποιες τυχόν λανθασμένες ενέργειες, αφού το περιεχόμενό του δεν διαγράφεται οριστικά αλλά αναθεωρείται διαρκώς (revisions).

Wiki στα χαβανέζικα σημαίνει γρήγορα. Θα μπορούσαμε απλουστευμένα να χαρακτηρίσουμε ένα wiki ως κάτι ανάμεσα σε μια ιστοσελίδα και ένα έγγραφο word. Ένα άρθρο wiki μπορεί να δει και να επεξεργαστεί κανείς χρησιμοποιώντας έναν οποιονδήποτε φυλλομετρητή ιστού (mozilla firefox, opera, i.e. κλπ). Η πραγματική δύναμη των wiki όμως κρύβεται στο γεγονός ότι αποτελούν εξαιρετικά εργαλεία συνεργατικής μάθησης.

Μία άλλη εξήγηση της προέλευσης του ονόματός του είναι και αυτή που αναφέρεται στο ότι πιο τεχνικά το wiki είναι ένα πρόγραμμα εξυπηρετητή (server program) που επιτρέπει στους χρήστες τη συνεργασία για τη δημιουργία ιστοσελίδων (whatis.com). Σήμερα ο όρος wiki αναπαριστά την έκφραση “what I know is” (Wiki, 2006). Η έκφραση αυτή περιγράφει ακριβώς τη λειτουργία που ιδανικά υπηρετεί, δηλαδή άνθρωποι μοιράζονται αυτό που γνωρίζουν γύρω από ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (Fitch 2008). Για να λειτουργήσει σωστά ένα wiki πρέπει να ισχύει κυρίως η αρχή της συνεργατικής εμπιστοσύνης (principle of collaborative trust) (whatis.com).

Συνοψίζοντας θα λέγαμε πως πρόκειται για ένα διαδικτυακό χώρο όπου μπορεί οποιοσδήποτε να προσθέσει υλικό ή να αλλάξει το ήδη δημοσιευμένο, αρκεί να έχει πρόσβαση σε αυτά και να διαθέτει έναν web browser, χωρίς να χρειάζεται να εγκαταστήσει κάποιου είδους ειδικό λογισμικό (Leuf and Cunningham 2001).

Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, τους Leuf & Cunningham ένα wiki είναι «ένα ελεύθερα επεκτεινόμενο σύνολο ιστοσελίδων, ένα υπερκειμενικό σύστημα για αποθήκευση και τροποποίηση πληροφοριών, μια βάση δεδομένων, όπου κάθε σελίδα

μπορεί εύκολα να τροποποιηθεί από οποιοδήποτε χρήστη με ένα φυλλομετρητή που δίνει τη δυνατότητα χρήσης φορμών»

Το πρώτο wiki δημιουργήθηκε από τον Ward Cunningham το 1995 και ονομαζόταν WikiWikiWeb. Ουσιαστικά αποτελεί το πέρασμα από την παθητική πρόσληψη της πληροφορίας στην ενεργή συμμετοχή για τη δημιουργία της. Το όραμα εξάλλου του δημιουργού του Διαδικτύου (World Wide Web) Tim Berners – Lee ήταν η παροχή της δυνατότητας ύπαρξης συνεργατικών online χώρων όπου όλοι μπορούν εκεί να συναντιούνται και να γράφουν. Έχουμε λοιπόν μεταφερθεί από ένα Διαδίκτυο ανάγνωσης (read-only) σε ένα Διαδίκτυο ανάγνωσης και συγγραφής (read-write).

Η δυνατότητα της αλληλεπίδρασης και η ευκολία της λειτουργίας του, κάνει ένα wiki, αποτελεσματικό εργαλείο συνεργατικής γραφής. Τα οφέλη στην εκπαίδευση από τη χρήση Wikis φαίνονται να είναι σημαντικά. Μία σειρά από μελέτες τονίζουν την συνεισφορά των Wikis στην προώθηση της συνεργατικότητας. Σύμφωνα με τον Wagner, τα Wikis είναι η πιο συνεργατική μέθοδος μάθησης που μπορεί να υπάρξει. Όλοι συμμετέχουν σε όλα, επεξεργάζονται προσθέτουν, αφαιρούν, συμπληρώνουν, σχολιάζουν (Τερζίδου κ.α. 2009).

Είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τις δικτυακές ομάδες μάθησης και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να υποστηρίξουν τη διάδοση των πληροφοριών, την ανταλλαγή ιδεών και τη διευκόλυνση της αλληλεπίδρασης της ομάδας (Augar, Raitman & Zhou, 2004). Τα Wikis είναι εργαλεία ιδανικά για τη δημιουργία και τη συνεργασία ομάδων μαθητών (Duffy & Bruns, 2006).

Συνήθως, τα μέλη μίας ομάδας, συνεργάζονται ανταλλάσσοντας έγγραφα μέσω του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, όπου, στο τέλος της διαδικασίας, πραγματοποιείται μια προσπάθεια συντονισμού των εγγράφων. Το wiki ως εργαλείο επιτρέπει σε όλους τους συνεργάτες να διαβάζουν την πληροφορία αλλά επιπλέον - όταν και όσο το επιθυμούν- να γίνουν μέρος της δημιουργικής διαδικασίας, προβάλλοντας ταυτόχρονα ο καθένας τους δικούς τους στόχους και έμφαση στα σημεία που θεωρεί ότι αξίζει να δοθεί έμφαση (Friedman, 2006).

Τα διαδραστικά και δυναμικά εξελισσόμενα περιβάλλοντα προσφέρουν μεγάλες δυνατότητες για διαδικτυακή συνεργασία. Σημαντικό πλεονέκτημα τους είναι ότι οι χρήστες τους δεν χρειάζεται να γνωρίζουν τεχνικές λεπτομέρειες ή πολύπλοκες γλώσσες προγραμματισμού (Godwin-Jones 2003). Με τον τρόπο αυτό όλοι οι εμπλεκόμενοι έχουν ίσα δικαιώματα έκφρασης (McLeod & Vasinda 2008). Αυτό συμβαίνει γιατί επιτρέπουν στους μη -ειδικούς- στη δημιουργία ιστοσελίδων-

χρήστες, να συνεισφέρουν στο υπερκείμενο, αφού καθιστούν τη συγγραφή σχεδόν τόσο εύκολη όσο και την ανάγνωση (Millard et al. 2008). Τα wikis είναι σχεδιασμένα για να δίνουν τη δυνατότητα ανταλλαγής πληροφορίας μέσα σε ομάδες ή ανάμεσα σε ομάδες (Goodnoe 2005), γεγονός που τα καθιστά ιδανικά για ομαδικές εργασίες. Αποτελούν ένα συνεργατικό περιβάλλον που ταιριάζει φυσικά με τα σχέδια δράσης (project) και ένα αξιοποιήσιμο εργαλείο για ομαδική δημιουργία γνώσης από τα μέλη μιας ομάδας (Jakes 2006).

Η χρήση όμως ενός Wiki προσελκύει όλα τα μέλη της ομάδας να συναντηθούν εικονικά και να εργαστούν μαζί για την εργασία (Byron, 2005). Έτσι, μια γεωγραφικά διασκορπισμένη ομάδα εργασίας ή μια ομάδα εργασίας που για καθημερινούς λόγους δεν μπορεί να συναντηθεί, μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα Wiki για να έχουν τα μέλη της επαφή, να μοιράζονται ιδέες και να δουλεύουν για την εργασία.

Η χρήση των Wikis ενισχύει τη διδασκαλία και τη μάθηση και επιτρέπει την απόκτηση δεξιοτήτων, τόσο στη σύνταξη κειμένου, όσο και στην αξιολόγησή του (Παπαλίτσα κ.α. 2009). Ένα Wiki μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο παρουσίασης αντί ενός συμβατικού λογισμικού, όπου οι μαθητές μπορούν άμεσα να σχολιάσουν και να αναθεωρήσουν το περιεχόμενο της παρουσίασης. Οι εκπαιδευόμενοι δημιουργούν εκπαιδευτικό υλικό με τη χρήση νέων εφαρμογών και τα προσθέτουν σε δομημένα μαθήματα ή ελεύθερες δραστηριότητες με συνεργατικές διεργασίες (Καρακύριος, 2009). Αν και για την ακρίβεια και αξιοπιστία των κειμένων της Wikipedia που είναι ένα από παράδειγμα παρόμοιων διεργασιών, έχουν ακουστεί πολλά σχόλια, έρευνα στο περιοδικό Nature εξομοιώνει την ακρίβεια των επιστημονικών άρθρων της με αυτήν της Encyclopaedia Britannica(Giles, 2005).

4.4.1 Τα πλεονεκτήματα του Wiki ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Τα Wikis εμπλέκουν ενεργά τους μαθητές στη δική τους κατασκευής της γνώσης και παρουσιάζουν τα ακόλουθα πλεονεκτήματα (Parker and Chao 2007):

- Κάθε χρήστης μπορεί να συμμετέχει στη σύνταξη-διόρθωση του περιεχομένου.
- Υπάρχει ευκολία στην εκμάθηση και στη χρήση του μέσου (Kille 2006).

- Στις μέχρι τώρα μελέτες από κανέναν δεν διατυπώθηκαν αιτήματα για βοήθεια και προβλήματα στη χρήση του wiki, λόγω της απλότητας του μέσου, γεγονός που δείχνει την απλότητα του μέσου που χρησιμοποιήθηκε (Godwin-Jones 2003).
- Είναι σχεδιασμένα ώστε να βοηθούν τα μέλη μιας ομάδας να συνεργάζονται να μοιράζονται και να δημιουργούν online περιεχόμενο, χωρίς να έχουν γνώσεις πάνω στη γλώσσα HTML, ενώ η χρήση τους εν γένει δεν απαιτεί ιδιαίτερη τεχνογνωσία.
- Επιτρέπουν στους μαθητές να αλληλεπιδρούν σε σχέση με τη διαδικασία μαθήσεώς τους και μετέχοντας σε αυτή να την καταλαβαίνουν. Αυτή η αλληλεπίδραση επιτρέπει να γίνεται συνεργατικά πλησιάζοντας έτσι σε μια ολοκληρωτικά κοινωνικού εποικοδομισμού προσέγγιση της μαθήσεως. Στηριζόμενα σε μια τέτοια φιλοσοφία, επιτρέπουν στους μαθητές να εμπλέκονται στην κατασκευή της γνώσης, χτίζοντάς την μαζί με τους άλλους καθώς και για τους άλλους έχοντας το επίκεντρο της προσοχής στην ομάδα-στην κοινότητα και όχι το άτομο.
- Με την προσθήκη υλικού στο wiki, αυτό μεγαλώνει και εξελίσσεται, ενώ συγχρόνως εφαρμόζονται παιδαγωγικοί στόχοι όπως η εμπλοκή, η εργασία σε ομάδες, η εξέταση και η επιθεώρηση από τον συντονιστή (peer and review), το μοίρασμα γνώσεων και η δημιουργία ενιαίας οπτικής (Minocha and Thomas 2007).
- Παρέχουν χαμηλού κόστους αλλά ωστόσο αποτελεσματικά επικοινωνιακά και συνεργατικά εργαλεία, δίνοντας έμφαση περισσότερο στο κείμενο και λιγότερο στο λογισμικό, ενώ φαίνεται να υπερέχουν από άλλα ασύγχρονα εργαλεία (της πρώτης ή της δεύτερης γενιάς Διαδικτύου) για την υποστήριξη της online συνεργασίας κυρίως γιατί εμφανίζονται να είναι δυναμικά, μη γραμμικά και στηριζόμενα στην ομαδική συγγραφή.
- Γίνεται εξοικονόμηση χρόνου στην έκδοση και την ανανέωση του περιεχομένου.
- Υπάρχει δυνατότητα συνεργασίας στο ίδιο έργο πολλών ανθρώπων που δεν βρίσκονται φυσικά κοντά.
- Διευρύνει την πρόσβαση στις διαδικτυακές εκδόσεις ακόμα και για χρήστες με περιορισμένες τεχνολογικές γνώσεις.

- Το wiki δεν έχει προκαθορισμένη δομή με αποτέλεσμα να είναι ένα ευέλικτο, αλλά παράλληλα και ένα εργαλείο που ενισχύει τη δημιουργικότητα αφού ουσιαστικά αποτελεί ένα κενό template όπου τα παιδιά θα κλιθούν να διαμορφώσουν εξ αρχής από μόνοι τους αποφασίζοντας το στήσιμο του.
- Επιπλέον, ενσωματώνουν και τα πλεονεκτήματα της χρήσης του Διαδικτύου στη μαθησιακή διαδικασία, αφού τα παιδιά εξοικειώνονται με διαφορετικά εργαλεία αποκτώντας δεξιότητες για ψηφιακού γραμματισμού.
- Υπάρχει μεγάλη ποικιλία από ανοικτού κώδικα λογισμικό για δημιουργία εφαρμογών wiki (Wagner 2004).
- Ο διαχειριστής μπορεί εύκολα να ιχνηλατήσει τις παρεμβάσεις των μελών του στο wiki παρακολουθώντας έτσι τη γνωστική τους εξέλιξη (Schrock 2007), αλλά και τη συμμετοχή τους.

Τα χαρακτηριστικά των wikis έχουν έναν δυναμικό χαρακτήρα αφού ότι θεωρείται ως πλεονέκτημα μπορεί σε κάποια περίπτωση να θεωρηθεί μειονέκτημα και αντίστροφα (Καράκιζα & Θεοφανέλλης 2009).

4.4.2 Μειονεκτήματα του wiki ως εκπαιδευτικό εργαλείο

Πολλοί ωστόσο θεωρούν το wiki ως ένα αυθαίρετο εργαλείο το οποίο δεν μπορεί να αποτελέσει ένα διδακτικό εργαλείο που θα συνεισφέρει στην εκπαιδευτική διαδικασία. Συγκεκριμένα, υποστηρίζουν ότι:

- Ο καθένας μπορεί να τροποποιήσει το περιεχόμενο. Αυτό μπορεί να αποτελεί υπερβολική ελευθερία για κάποιες εφαρμογές, αλλά ως ανταπάντηση πρέπει να αναφερθεί η δυνατότητα ρύθμισης της πρόσβασης που έχουν οι χρήστες στο περιεχόμενο.
- Το wiki είναι ευάλωτο στο spam και τον βανδαλισμό αν δεν γίνουν οι απαραίτητες ρυθμίσεις και χειρισμοί προστασίας. ως αντίδοτο όμως υπάρχουν εύκολοι τρόποι επαναφοράς μιας σελίδας καθώς και ο περιορισμός της πρόσβασης μόνο σε εγγεγραμμένους στη σελίδα χρήστες, ελαχιστοποιεί τον βανδαλισμό.
- Η ευελιξία της δομής ενός wiki μπορεί να σημαίνει ότι η πληροφορία μπορεί να γίνει ανοργάνωτη. Όσο μεγαλώνει το μέγεθος ενός wiki, η κοινότητα

σχεδιάζει και διαχειρίζεται τη δομή του συλλογικά και δεν υπακούουν όλοι τη βασική δομή ή τις οδηγίες του διαχειριστή σχετικά με την οργάνωση.

Το wiki είναι ένα νέο εργαλείο, συνεργατικό που προκειμένου να κατανοηθεί και να χρησιμοποιηθεί με επιτυχία στην σχολική τάξη θα πρέπει πρώτα ο εκπαιδευτικός να αποδεχθεί τον ρόλο του ως συνδρομητικού, να δεχθεί να μην υπάρχει η πειθαρχημένη και συνηθισμένη δομή των εργασιών αλλά και να αποδεχθεί τον πιο ελεύθερο τρόπο εργασίας.

4.4.3 Τεχνικά Χαρακτηριστικά του wiki και συγκεκριμένα του pbwiki

Τα βασικά τεχνικά χαρακτηριστικά των πεισσοτέρων Wiki συνοψίζονται στα εξής:

1. Τα wiki αρχικά χαρακτηρίζονται ανάλογα με τις υπηρεσίες τους και ανάλογα με τον παρέχονται δωρεά ή όχι συγκεκριμένα χωρίζονται σε:
 - τα εντελώς δωρεάν wikis όπως το Google Docs (<http://docs.google.com>), το WetPaint (www.wetpaint.com), το Pbworks (<http://www.pbworks.com>), όπου οι σελίδες φιλοξενούνται από τους servers των υπηρεσιών του wiki και δεν απαιτούν τοπική εγκατάσταση λογισμικού. Αυτά ωστόσο, παρουσιάζουν κάποιους περιορισμούς στα χαρακτηριστικά τους (αριθμός εγγεγραμμένων χρηστών, περιορισμός στον αριθμό σελίδων, που μπορούν να δημιουργηθούν, στην ασφάλεια πρόσβασης των σελίδων κ.ά.)
 - τα wikis που στηρίζονται σε αμοιβές μηνιαίες ή ετήσιες προκειμένου να προσφέρουν κάποιες αναβαθμίσεις. Έχουν τα χαρακτηριστικά των δωρεάν wikis, προσφέροντας όμως περισσότερες σελίδες και εγγεγραμμένους χρήστες, μόνο που για να κρατήσει κάποιος την ιδιότητα του διαχειριστή του wiki θα πρέπει να συμβάλλει οικονομικά, αναβαθμίζοντας το wiki.
 - Τα αυτό-φιλοξενούμενα wikis που μπορούν να εγκατασταθούν απευθείας σε ένα προσωπικό ή εκπαιδευτικό server. Εδώ προσφέρεται μια μεγάλη ποικιλία δωρεάν, ανοικτού κώδικα λογισμικό wiki διαθέσιμο για να κατέβει από το Διαδίκτυο. Κάποια παραδείγματα: το MediaWiki (www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki) και το TWiki (www.twiki.org/). Με αυτό τον τρόπο επιτρέπεται ο μέγιστος δυνατός έλεγχος πρόσβασης, ασφάλειας και αποθήκευσης, ωστόσο πρέπει κανείς να έχει το δικό του server και κάποια τεχνογνωσία

- Τέλος, υπάρχουν και αυτά που είναι ενσωματωμένα σε συστήματα LMS, όπως στο moodle και παρουσιάζουν τα χαρακτηριστικά των δωρεάν φιλοξενούμενων wikis. Συνήθως προσφέρουν τη δυνατότητα κατασκευής μιας μόνο σελίδας.
2. Ο βαθμός πρόσβασης είναι το βασικότερο χαρακτηριστικό αλλά και το χαρακτηριστικό που προσδιορίζει και το επίπεδο της συνεργατικότητας αλλά και της ομαδικότητας. Τα μέλη ενός wiki μπορούν, αναλόγως του βαθμού πρόσβασης που αποκτούν να:
- δημιουργήσουν νέες σελίδες και
 - να διαμορφώσουν άλλες που έχουν ήδη δημιουργηθεί. Οι σελίδες ωστόσο είναι διαθέσιμες για όλους προς ανάγνωση και σχολιασμό. Συνήθως αν και υπάρχει η δυνατότητα απαγόρευσης πρόσβασης ορισμένων μελών από κάποιες σελίδες, για να προωθηθεί η συνεργατικότητα και να συνάδει η δραστηριότητα με τη φιλοσοφία του wiki αυτό δε γίνεται. Ειδικότερα, οι διαβαθμίσεις στους ρόλους των χρηστών και τα δικαιώματά τους είναι:
 - ✓ **Administrator:** Πρόκειται για το δημιουργό του wiki. Μπορεί να σβήσει ή να προσθέσει οποιαδήποτε σελίδα, να αλλάξει το βαθμό πρόσβασης οποιουδήποτε μέλους, να έχει πρόσβαση στα χαρακτηριστικά του wiki.
 - ✓ **Editors:** Είναι συγγραφείς με επιπρόσθετα προσόντα. Μπορούν να διαγράψουν αρχεία και σελίδες.
 - ✓ **Writers :** Οι Writers μπορούν να γράψουν και να επεξεργαστούν τις σελίδες ή να τις επιστρέψουν σε προηγούμενες εκδόσεις τους. Επίσης, μπορούν να δημιουργήσουν νέες σελίδες και να ανεβάσουν νέα αρχεία, χωρίς όμως να σβήσουν οτιδήποτε.
 - ✓ **Readers:** Οι Readers δεν μπορούν να κάνουν καμιά αλλαγή στο wiki παρά μόνο να διαβάσουν τις σελίδες και τους φακέλους που υπάρχουν και να έχουν πρόσβαση στα RSS feeds.

Υπάρχουν wikis που επιτρέπουν την πρόσβαση μόνο στα μέλη μιας ομάδας μέσω ενός κλειδιού που τους δίνεται και μόνο σε αυτά επιτρέπουν τη διαμόρφωση

περιεχομένου των σελίδων, αν και οποιοσδήποτε μπορεί να τις δει και ας μην είναι μέλος. Υπάρχουν και άλλα που επιτρέπουν στον οποιοδήποτε, αδιακρίτως, να δει και να διαμορφώσει τις σελίδες. Δηλαδή, η ομάδα αυτή μπορεί να είναι ανοιχτή από όλους που «έρχονται» με οποιοδήποτε τρόπο στο wiki ή κλειστή με μόνο εγγεγραμμένα και εγκεκριμένα από τον συντονιστή μέλη μπορούν να συμμετέχουν.

Τα οφέλη που προκύπτουν από την χρήση τους, όπως και από άλλες διαδικτυακές δραστηριότητες, σχετίζονται με την συμμετοχή στο περιεχόμενο τους και όχι μόνο με το απλό διάβασμά του (Hokanson 2004).

Ένα wiki δηλαδή μπορεί να είναι public, δηλαδή ορατό από οποιονδήποτε στο διαδίκτυο ακόμη και αν δεν είναι μέλος ή private, ορατό δηλαδή μόνο από τα εγγεγραμμένα μέλη.

3. Υπάρχει **αρχείο- ιστορικό** με όλες τις αλλαγές που έγιναν από οποιοδήποτε μέλος και το έγγραφό μπορεί να **επιστρέψει** στην **προηγούμενη του μορφή** ανά πάσα στιγμή. Δηλαδή, το λογισμικό κρατάει στοιχεία για κάθε τροποποίηση που γίνεται και η επαναφορά σε προηγούμενες εκδόσεις αποτελεί απλή διαδικασία (Raman 2006).
4. Κάθε φορά που πραγματοποιείται μια νέα πληροφορία τα μέλη που είναι χαρακτηρισμένα ως admin μπορούν να ειδοποιηθούν μέσω του **ηλεκτρονικού ταχυδρομείου**, ενώ μπορούν επίσης να βλέπουν μόνο τα στοιχεία που δεν έχουν ήδη διαβάσει (μέσω των **RSS-Really Simple Syndication**) και έτσι επιτρέπεται η πληροφόρηση υτόματα εάν μια συγκεκριμένη σελίδα που έχουν επιλέξει έχει αλλάξει ή εάν έχουν επιλέξει όλο το site εάν έχει προστεθεί νέα.
5. Η **επικοινωνία** στο wiki μπορεί να γίνει ασύγχρονα ή και σύγχρονα είτε μέσω των σχολίων που μπορεί κανείς να παραθέσει στο τέλος κάθε σελίδας, είτε χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα που δίνει το wiki για την εισαγωγή μιας εφαρμογής chat.
6. Περιλαμβάνουν **κυρίως κείμενο**, επιτρέπουν όμως την εισαγωγή ήχου, εικόνων, βίντεο. Επίσης, περιλαμβάνουν και τα λεγόμενα Widgets, μικρά προγράμματα που ενσωματώνονται στις σελίδες τους και μπορούν να προσφέρουν **αλληλεπιδραστικότητα** και **λειτουργικότητα** συμπεριλαμβάνοντας παιχνίδια, ημερολόγια, media players, εφαρμογές flash αλλά και διάφορα gadgets του google τα οποία το κάνουν πιο διασκεδαστικό και πιο ελκυστικό στα παιδιά. κ.ά.

7. Η χρήση τους είναι ιδιαίτερα απλή και δεν απαιτεί ειδική τεχνογνωσία. Πατώντας το κουμπί «Edit» αποκτά πρόσβαση στην επεξεργασία της σελίδας και στη συνέχεια για να διατηρηθεί το περιεχόμενο της σελίδας που δημιούργησε και να είναι διαθέσιμο και στους υπόλοιπους πατά το κουμπί «Save» ή το «Save and continue». Προσφέρει επίσης τη δυνατότητα δημιουργίας συνδέσμων με άλλες ιστοσελίδες ή και με αρχεία του ίδιου του wiki. Παρόλο όμως που δίνουν αρκετές δυνατότητες στον κειμενογράφο τους, όπως επεξεργασία γραμματοσειρών, χρωμάτων, κουκκίδων, απλών πινάκων, παρουσιάζουν και αρκετές ελλείψεις, κυρίως σε πιο πολύπλοκα χαρακτηριστικά όπως ένας σύνθετος πίνακας. Ωστόσο οι υπηρεσίες συνεχώς αναβαθμίζονται και συγκεκριμένα το Pbwiki που χρησιμοποιήθηκε χαρακτηρίστηκε ιδιαίτερα εύχρηστο και απλό από τα παιδιά.

4.4.4 Τα εκπαιδευτικά είδη του wiki

Είναι γεγονός πως αρχίζουν και χρησιμοποιούνται ευρέως από αρκετά πανεπιστήμια και εκπαιδευτικά ιδρύματα, παρέχοντας στους εκπαιδευτικούς τη δυνατότητα να σχεδιάσουν αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες, να παρακολουθούν τις συζητήσεις που διεξάγονται μέσα στο wiki, ώστε στη συνέχεια να εμπλουτίσουν το μάθημά τους σύμφωνα με τις επιθυμίες των μαθητών τους, ενώ χρησιμοποιούνται ακόμη και ως «αποθήκες γνώσης» (knowledge repositories) (Καμπουράκης, Λουκής, 2006).

Επίσης, μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές για να αναπτύξουν ερευνητικές εργασίες, για να γράψουν περιλήψεις των όσων τους ζητήθηκε να διαβάσουν χτίζοντας έτσι συνεργατικά μια πηγή βιβλιογραφιών. Πολλές φορές χρησιμοποιούνται ως χάρτες εννοιών, στα πλαίσια πρακτικών όπως ο καταγισμός ιδεών.

Διακρίνονται λοιπόν στους εξής εκπαιδευτικούς τύπους:

- Τα χρησιμοποιούμενα από ένα χρήστη (Single-user wikis) που επιτρέπουν σε ένα χρήστη να συγκεντρώσει τις σκέψεις του χρησιμοποιώντας ένα διαδικτυακό περιβάλλον (ως πηγή περιεχομένου)
- Τα χρησιμοποιούμενα ως εργαστηριακό βιβλίο (Lab book wikis) που επιτρέπουν στους μαθητές να κρατούν τις σημειώσεις τους online με το

πλεονέκτημα όμως να τις μοιράζονται με τους συμμαθητές τους και να αλλάζουν από αυτούς.

- Τα χρησιμοποιούμενα ως αποθήκη γνώσης (Knowledge base wikis) για μια ομάδα.
- Τα συνεργατικής συγγραφής (Collaborative writing wikis) που χρησιμοποιούνται από μια ομάδα για συνεργατική συγγραφή (Parker and Chao 2007).

Πέρα από το χώρο της εκπαίδευσης χρησιμοποιούνται και από επιχειρήσεις για την ανάπτυξη συλλογικών δράσεων. Έχουν καταγραφεί περισσότερα από 200 wikis, γνωστότερο των οποίων είναι η διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια wikipedia, η σύνταξη της οποίας γίνεται από τους χρήστες. Ανάμεσα στα υπόλοιπα αναφέρονται τα: Dolphin wiki, Php Wiki, Twiki Clone, Zwiki Clone, Open Wiki κ.ά.

Η χρήση των wikis ως εργαλεία έχει να προσφέρει πολλά στη συνεργασία. Με το τεχνικό κομμάτι να είναι απλό, δεν απαιτούνται προχωρημένες γνώσεις, ενώ το αποτέλεσμα υπάρχει στον παγκόσμιο ιστό με εύκολη δυνατότητα πρόσβασης από όλους ή μόνο από τους εμπλεκόμενους. Η δραστηριότητα έχει σημαντικό κοινωνικό χαρακτήρα αφού οι εμπλεκόμενοι μαθαίνουν να συνεισφέρουν σε ένα κοινό σκοπό, σεβόμενοι την αρχή της συνεργατικής εμπιστοσύνης.

Ωστόσο, είναι βασικό να τονίσουμε και πάλι πως το εργαλείο από μόνο του δεν μπορεί να πραγματώσει και να προωθήσει τη συνεργατικότητα αν δεν την προωθούν και οι πρωταγωνιστές της εκπαιδευτικής τάξης δηλαδή οι εκπαιδευτικοί που άλλωστε είναι και η κινητήρια δύναμη της διαδικασίας.

4.5 Εννοιολογική χαρτογράφηση

Τα εργαλεία χαρτογράφησης εννοιών είναι ένα ακόμα ένα μέσο που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα πρόταση. Άλλωστε τα εργαλεία αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν ως περιβάλλοντα έκφρασης και οργάνωσης ιδεών αλλά και ως εργαλεία επικοινωνίας στο πλαίσιο δικτυακών μαθησιακών περιβαλλόντων οδηγώντας στη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης όπου οι μαθητές ακόμη και από απόσταση μπορούν να έχουν πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων και σε εργαστηριακούς χώρους, οικοδομώντας τη γνώση. (Κωνσταντίνου, 2005).

Τα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης αποτελούν μια ιδιαίτερη κατηγορία συστημάτων εκπαιδευτικού λογισμικού με ανοικτό χαρακτήρα και

μπορούν πρακτικά να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις βαθμίδες (ξεκινώντας από την προσχολική εκπαίδευση) και σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα.

Η τεχνική της εννοιολογικής χαρτογράφησης, αποτελεί ένα διαμεσολαβητικό, γνωστικό εργαλείο που ευνοεί την οικοδόμηση νέων γνώσεων, ενισχύει την αλληλεπίδραση και εμπλέκει τα άτομα σε νοητικές διεργασίες για ανάλυση και κριτική αντιμετώπιση του περιεχόμενου της διδασκαλίας, καθώς και στην οργάνωση και αναπαράσταση της γνώσης τους, λαμβάνοντας υπόψη το κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, (Jonassen, 2000). Η διδακτική αξιοποίηση των λογισμικών εννοιολογικής χαρτογράφησης, αποσκοπεί στην ενεργητική κι αποτελεσματική μάθηση, καλλιεργεί τη δημιουργική και την κριτική σκέψη, την ικανότητα μεταγνώσης, ενισχύει την ομαδοσυνεργατική μάθηση κι αποτελεί εργαλείο επίλυσης προβλημάτων.

Η εννοιολογική χαρτογράφηση είναι μια ειδική τεχνική οπτικοποίησης των σχέσεων ανάμεσα σε διάφορες έννοιες. Με άλλα λόγια, η εννοιολογική χαρτογράφηση συνιστά ένα συνήθη τρόπο για την αναπαράσταση της γνώσης, της οποίας αποτελεί μία ιδεατή εννοιολογική δομή. Χρησιμοποιείται επίσης για την ανάδυση των αναπαραστάσεων αυτών που μαθαίνουν κάνοντας χρήση γράφων σε μορφή δικτύου.

Η τεχνική της εννοιολογικής χαρτογράφησης αναπτύχθηκε από τον καθηγητή Joseph D. Novak, στο πανεπιστήμιο του Cornell. Βασίστηκε στις θεωρίες του David Ausubel (1968), ο οποίος τόνισε τη σημασία των πρότερων γνώσεων για την εκμάθηση νέων εννοιών. Ο Novak (1991), κατέληξε στο συμπέρασμα ότι "η μάθηση με νόημα περιλαμβάνει την αφομοίωση των νέων εννοιών και την ενσωμάτωσή τους στις υπάρχουσες γνωστικές δομές". Οι Εννοιολογικοί Χάρτες του Novak προέρχονται από τη θεωρία μάθησης του Ausubel (Novak 1984), που έδινε έμφαση στην οικοδόμηση συνδέσεων μεταξύ των ιδεών. Οι Εννοιολογικοί Χάρτες του Novak χρησιμοποιούνται σήμερα σε μεγάλη κλίμακα στη διδασκαλία της επιστήμης από το δημοτικό σχολείο μέχρι το πανεπιστήμιο.

Βασικά συστατικά της εννοιολογικής χαρτογράφησης είναι οι κόμβοι που αναπαριστούν έννοιες (αλλά και σε μερικές περιπτώσεις συμβάντα ή γεγονότα) και οι σύνδεσμοι που αναπαριστούν σχέσεις ανάμεσα στις έννοιες ή αιτίες που προκαλούν ένα γεγονός. Κόμβοι που συνδέονται με συνδέσμους σχηματίζουν έναν εννοιολογικό χάρτη (concept map) που μπορεί να έχει τη μορφή ενός σημασιολογικού δικτύου (semantic network). Η όλη διαδικασία παραπέμπει στη δομή ενός υπερκειμένου. Η

διαδικασία της εννοιολογικής χαρτογράφησης, που στις απαρχές της διεξαγόταν με χαρτί και μολύβι, έχει βελτιωθεί ριζικά με τη χρήση κατάλληλων λογισμικών. Σε γενικές γραμμές, ένα λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και στην κατηγορία αυτή συγκαταλέγονται τα λογισμικά σημασιολογικών δικτύων (semantic networks) και νοητικών χαρτών (mind maps), περιέχει τρία βασικά στοιχεία: έννοιες (concepts), συνδέσμους (links) και στιγμιότυπα (instances).

Οι εννοιολογικοί χάρτες, όπως και το wiki, συνδέονται με την εποικοδομιστική μάθηση. Ο εποικοδομισμός, όπως έχει ήδη αναφερθεί, θεωρεί ότι κάθε άτομο αναπτύσσει σχήματα ή νοητικά μοντέλα που εξυπηρετούν τη μελλοντική σκέψη ή δράση του. Η διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης εξαρτάται από αυτές τις προϋπάρχουσες νοητικές δομές μας. Η αποτελεσματική μάθηση βασίζεται στη δημιουργία νέων μοντέλων ή στην αναθεώρηση, προέκταση, αναδόμηση των ήδη υπαρχόντων.

Τα λογισμικά κατασκευής σημασιολογικών δικτύων αποτελούν ένα γνωστικό εργαλείο που παρέχει στους μαθητές δυνατότητες κατασκευής εννοιολογικών χαρτών. Ένα κατάλληλο λογισμικό καθιστά πολύ ευκολότερη τη διαδικασία κατασκευής, ανακατασκευής και αναθεώρησης ενός εννοιολογικού χάρτη σε σχέση με την ίδια διαδικασία, όταν αυτή γίνεται με μολύβι και χαρτί. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνουν οι Anderson-Imman et al. (1998), τα πλεονεκτήματα ενός εννοιολογικού χάρτη κατασκευασμένου σε λογισμικό περιβάλλον εκτείνονται πέρα από τα πρακτικά ζητήματα. Είναι πιθανόν η εννοιολογική χαρτογράφηση σε λογισμικό να βοηθά στην «αναδιοργάνωση νοητικών λειτουργιών», με τρόπο που δε συμβαίνει εκτός του ηλεκτρονικού μέσου.

Οι εννοιολογικοί χάρτες αποτελούν ένα γνωστικό εργαλείο που μπορεί πολύπλευρα να αξιοποιηθεί στη μαθησιακή διαδικασία. Αποτέλεσαν αντικείμενο έρευνας ήδη από τη δεκαετία του 1980, κατά την οποία εισήχθησαν από τους Novak και Gowin (Novak, 1977, Novak & Gowin, 1984, Novak, 1990, Novak, 1998). Δημιουργήθηκαν με βάση τις ψυχολογικές απόψεις του Ausubel (Ausubel, 1978) και αποτελούν έναν πολύ γνωστό τρόπο αναπαράστασης της γνώσης (Novak & Gowin, 1984, Mc Aleese, 1998, Fisher et al., 2000) και ανάδυσης των αναπαραστάσεων αυτών που μαθαίνουν (Jonassen & Marra, 1994, Fisher, 1990). Εμπλέκουν τους μαθητές στη διαδικασία ανάλυσης των δομικών σχέσεων του υπό μελέτη αντικείμενου (Jonassen et al., 1994) και οργάνωσής του σε πιο ιεραρχικώς ισχυρά σχήματα. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά και είναι οι κύριοι πρωταγωνιστές στην

οικοδόμηση των γνώσεών τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας οι μαθητές διερευνούν και τις δικές τους γνωστικές δομές. Με αυτόν τον τρόπο η γνώση που δομείται καθίσταται πιο αποτελεσματική (Kozma, 1987, 1992), ενισχύεται η μνήμη του μαθητή και η ικανότητά του να εφαρμόζει τη γνώση και σε άλλες περιπτώσεις (Jonassen et al., 1994), βελτιώνεται η κατανόηση (Davis, 1990). Οπότε, οι εννοιολογικοί χάρτες μπορούν να αποτελέσουν μεταγνωστικό εργαλείο που ωθεί το μαθητή στην ενσυνείδητη μάθηση (Novak et al., 1998).

Παράλληλα, μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά διδακτικά εργαλεία με διττό ρόλο. Αρχικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μελέτη των προϋπαρχουσών γνωστικών δομών των μαθητών, ώστε η στοχοθεσία της διδασκαλίας να είναι ρεαλιστική και ουσιαστική. Κατά τη διάρκεια της διδακτικής παρέμβασης μπορούν να αξιοποιηθούν και για τη μελέτη των γνωστικών αλλαγών των μαθητών αφού αποτελούν αναπαραστάσεις των γνωστικών δομών τους και η ίδια η μάθηση περιγράφεται, τουλάχιστον μερικώς, ως αναδιοργάνωση των δομών αυτών (Jonassen et al, 1993, Rumelhart, 1980, Rumelhart & Ortony, 1977, Anderson-Imman & Ditson, 1999).

Μπορούν, δηλαδή, να αποτελέσουν ένα ισχυρό διδακτικό εργαλείο τόσο για τον αρχικό σχεδιασμό της διδασκαλίας όσο και για την αξιολόγησή της. Πολλοί ερευνητές έχουν ασχοληθεί με τη συνεργατική δόμηση εννοιολογικών χαρτών. Υποστηρίζουν ότι αυτή η διαδικασία εγείρει μεταξύ των συμμετεχόντων συζητήσεις και κοινωνιογνωστικές συγκρούσεις ωφέλιμες για τη μάθηση. Οι van Boxtel, van der Linden & Kanselaar (van Boxtel et al., 2000) παρατήρησαν μεγαλύτερο αριθμό τέτοιου είδους συνδιαλέξεων μεταξύ των μαθητών που κατασκεύαζαν συνεργατικά εννοιολογικούς χάρτες. Επιπλέον οι Osmundson, Chung, Herl & Kanselaar (Osmundson et al., 1999) παρατήρησαν έντονες συζητήσεις μεταξύ δεκάχρονων και εντεκάχρονων μαθητών που σε μικρές ομάδες κατασκεύαζαν εννοιολογικούς χάρτες σε υπολογιστικό περιβάλλον. Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε ότι η συνεργατική δόμηση εννοιολογικών χαρτών εγείρει μεταξύ των μαθητών συζητήσεις για το νόημα των εκάστοτε θεμάτων, δραστηριότητα κρίσιμη στη μαθησιακή διαδικασία (Osmundson et al., 1999).

Η κατασκευή εννοιολογικών χαρτών με κατάλληλο λογισμικό συμβάλλει στο να ξεπεραστούν κάποια πρακτικά προβλήματα που έχουν προκύψει από την χρήση εννοιολογικής χαρτογράφησης στην τάξη. Έρευνες έχουν καταστήσει φανερό ότι συχνά οι μαθητές χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη για να σχηματίσουν δομικού

τύπου σχέσεις και για να αναθεωρήσουν τους χάρτες τους. Επίσης οι μαθητές δεν χρησιμοποιούν αυθόρμητα την κατασκευή εννοιολογικών χαρτών γιατί δυσκολεύονται στην οργάνωση και τροποποίησή τους.

Ένα κατάλληλο λογισμικό όπως στην περίπτωση μας το Kidspiration καθιστά πολύ ευκολότερη τη διαδικασία κατασκευής, ανακατασκευής και αναθεώρησης ενός εννοιολογικού χάρτη. Επιπλέον η δυνατότητα ψηφιακής αποθήκευσης των παραγόμενων χαρτών καθιστά δυνατή την ηλεκτρονική του αποστολή ή τη δημοσίευσή του σε κάποια ιστοσελίδα. Αρκετοί συγγραφείς συμπληρώνουν επίσης τη δυνατότητα υπογράμμισης, σχολίων, παρουσίασης, δυναμικών συνδέσμων και επικοινωνίας κάτι που στη δική μας περίπτωση θα γίνει μέσα από το wiki τον ενεργό χώρο εργασίας της ομάδας.

4.5.1 Η εκπαιδευτική χρήση των εννοιολογικών χαρτών

Όπως ήδη έχουμε αναφέρει η χαρτογράφηση παρέχει ένα σύντομο και σαφή μέσο για την αναπαράσταση δεδομένων και πληροφοριών σε τεράστιες ποσότητες, με τρόπο που να είναι οπτικά ενδιαφέρον και κατανοητός. Κατ' αυτόν τον τρόπο η χαρτογράφηση αποκαλύπτει σημαντικά πρότυπα και τάσεις. Υπ' αυτή την προσέγγιση και σύμφωνα με τους Romance & Vitale (1999), η επιτυχής οπτική αναπαράσταση μεγάλου εύρους πληροφοριών αποτελεί το κλειδί της επιτυχίας στη εποχή των πληροφοριών και επικοινωνιών που ζούμε, γιατί μας δίνει την αίσθηση του ελέγχου, κάτι σαν ένα καλό οδικό χάρτη, όταν οδηγούμε σε μια περιοχή που δεν γνωρίζουμε από πριν.

Στο χώρο της εκπαίδευσης, η Εννοιολογική Χαρτογράφηση αποτελεί μια γραφική στρατηγική «μάθησης με νόημα», που δίνει τη δυνατότητα στον εκπαιδευόμενο να σκεφτεί σχέσεις μεταξύ εννοιών, τις οποίες αποτυπώνει στον Εννοιολογικό Χάρτη (concept map). Με τη σειρά του, ο Εννοιολογικός Χάρτης αποτελεί «εργαλείο για τη γνώση». Σύμφωνα με τους Novak and Gowin (1984), είναι πιο σημαντικό να εστιάζουμε στην επεξεργασία της γνώσης, παρά στην ανακάλυψη της γνώσης. Ακριβώς αυτή η θεωρητική θέση αποτέλεσε σημείο αναφοράς για την ανάπτυξη της θεωρίας διδασκαλίας του Ausubel (Novak, 1984), που βασίστηκε πάνω στις αρχές της μάθησης με νόημα (meaningful learning).

Η ανθρώπινη μάθηση είναι κατ' εξοχήν μάθηση «σημασιών» (meaning) είτε με τη μορφή εννοιών είτε με τη μορφή γλωσσικών κανόνων και σχέσεων. Κατά τον Ausubel, η «σημασία» είναι φαινόμενο της ενσυνείδητης κατάστασης του ατόμου και όχι της εξωτερικής συμπεριφοράς του. Μια ιδέα, μια έννοια, ένας κανόνας αποκτά νόημα και σημασία για ένα άτομο και η μάθηση πραγματώνεται ευκολότερα, όταν μια νέα ιδέα ή έννοια συσχετίζεται και ενσωματώνεται, με ήδη προϋπάρχοντα στοιχεία στις γνωστικές δομές του ατόμου.

Τα γνωστικά εργαλεία, σύμφωνα με τον McAleese (1992), είναι κατασκευές που επιτρέπουν στο χρήστη τους να αποσαφηνίσει, να καταστήσει ξεκάθαρα και να συζητήσει σκέψεις, με τη βοήθεια μιας διεπιφάνειας χρήσης υπολογιστή. Τα γνωστικά εργαλεία επεκτείνουν τις γνωστικές ικανότητες των ανθρώπινων όντων στη σκέψη, στην επίλυση προβλήματος και στη μάθηση και, εάν είναι ορθά σχεδιασμένα και υλοποιημένα, μπορούν να ενεργοποιήσουν και να υποστηρίξουν γνωστικές και μεταγνωστικές στρατηγικές μάθησης (Jonassen, 1996).

Σύμφωνα με την Βασιλοπούλου (2001), πριν από το σχεδιασμό ενός χάρτη, θεωρείται απαραίτητη μια προκαταρκτική φάση. Αυτή η φάση χρειάζεται, όταν για πρώτη φορά οι μαθητές έρχονται σε επαφή με χάρτες εννοιών. Στη φάση αυτή εξηγούμε στους μαθητές, τι είναι η έννοια. Τους φέρνουμε παραδείγματα από συγκεκριμένα αντικείμενα ή γεγονότα, που ομαδοποιούνται σε μια κοινή κατηγορία και αποτελούν έννοιες.

Συνοψίζοντας θα λέγαμε ότι η προσφορά τους εντοπίζεται εκτός από το γνωστικό όφελος των μαθητών αλλά κυρίως στις κοινωνικές δεξιότητες που αποκτούν από τη διαδικασία. Ειδικότερα τα μαθησιακά εκπαιδευτικά οφέλη είναι τα εξής:

- Προώθηση και ενίσχυση της Ενεργητικής- Αποτελεσματικής μάθησης: Οι μαθητές-τριες οργανώνουν τη σκέψη τους γύρω από μια γνωστική περιοχή, λειτουργώντας σε όλα τα επίπεδα της πυραμίδας του Bloom (1956), (γνώση, κατανόηση, εφαρμογή, ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση) οικοδομώντας έννοιες μόνοι τους και επιλύοντας τις εσωτερικές τους συγκρούσεις με το τι νόμιζαν ότι γνώριζαν, τι ενακάλυψαν στην πορεία και τι εν τέλει έμαθαν.
- Καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης. με τη συνεχή εξάσκηση σε διαδικασίες του brainstorming (Osborn, 1948, Dunn, 1981), οι ιδέες γίνονται σαφέστερες και το μυαλό πιο ελεύθερο για να συλλάβει νέες ιδέες. Αυτές οι νέες ιδέες μπορεί να

συνδεθούν με τις υπάρχουσες και να προκαλέσουν νέες συνδέσεις που θα οδηγήσουν και σε άλλες ιδέες.

- **Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης:** Χρησιμοποιώντας εννοιολογικούς χάρτες οι μαθητές-τριες οξύνουν τις δεξιότητες εξαγωγής συμπερασμάτων και κριτικής θεώρησης αυτών και αποφεύγουν την απόκτηση και τη συσσώρευση άχρηστων γνώσεων. (Hannafin,1992).
- **Εργαλείο μεταγνώσης:** Οι εννοιολογικοί χάρτες βοηθούν τους εκπαιδευόμενους με το "να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν", να αποκτούν δηλαδή επίγνωση των διαδικασιών μάθησης, δίνοντάς τους επιπλέον τη δυνατότητα να παρατηρούν τις αλλαγές που υπόκειται η γνωστική αυτή δόμηση μέσα στο χρόνο (Symington & Novak, 1982).
- **Ενίσχυση ομαδοσυνεργατικής μάθησης:** Ένας χάρτης εννοιών που κατασκευάζεται από μια ομάδα παιδιών αντιπροσωπεύει τις ιδέες της ομάδας. Αποτελεί επομένως ένα επικοινωνιακό εργαλείο μεταξύ των μελών της ομάδας που πρέπει να εκφράσουν και να διαπραγματευτούν τις ιδέες τους και να συμφωνήσουν σε μια κοινή δομή των εννοιών και των μεταξύ των συνδέσεων στο χάρτη. Οι εννοιολογικοί χάρτες αποτελούν εργαλεία διαπραγμάτευσης νοήματος (tools for negotiating meaning) (Novak & Gowin, 1997). Έτσι ενισχύεται η αλληλεπίδραση μεταξύ των μελών της ομάδας κι ενδυναμώνεται η μάθηση (Ματσαγγούρας, 2000).
- **Ανάπτυξη μεθοδολογίας για την επίλυση προβλημάτων:** Η χαρτογράφηση εννοιών μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενισχύσει και να εμπλουτίσει τις φάσεις της μεθόδου επίλυσης προβλήματος (problem-solving), με παραγωγή εναλλακτικών λύσεων και επιλογών κυρίως με το συνηθίζει τα παιδιά να χρησιμοποιούν μία λογική ανάλυσης και συσχέτισης των γνώσεων τους ώστε να ανασυνθέσουν μία νέα έννοια ή προοπτική .

4.5.2 Τα είδη των εννοιολογικών χαρτών και η χρήση τους

Οι Εννοιολογικοί Χάρτες που προτείνει ο Novak χαρακτηρίζονται από μια ιεράρχηση των εννοιών, μεταβαίνοντας από τις γενικότερες στις ειδικότερες έννοιες, σύμφωνα πάντα με το εκάστοτε συγκεκριμένο (Novak & Gowin ό.π.). Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό είναι οι διασυνδέσεις (crosslinks), όπου γεγονότα, αντικείμενα, σύμβολα ή εικόνες μπορούν να προστεθούν σε συγκεκριμένα μέρη του

χάρτη εννοιών, τα οποία βοηθούν στην αποσαφήνιση της σημασίας μιας δεδομένης έννοιας.

Στις αρχικές τους μελέτες, κατά τη δεκαετία του 1980, ο Novak και οι συνεργάτες του δεν χρησιμοποιούσαν πάντοτε «ετικέτες» για να χαρακτηρίσουν τις γραμμές που συνέδεαν δύο έννοιες. Όμως, σύντομα συνειδητοποίησαν ότι έπρεπε να δώσουν έμφαση στη χρήση συνδετικών λέξεων, προκείμενου να έχουν μια αναπαράσταση της προτασιακής γνώσης και των νοημάτων που προκύπτουν από την προτασιακή σύνδεση και διασύνδεση των εννοιών (Novak & Gowin ό.π.).

Οι Εννοιολογικοί Χάρτες (Κόκκινος & Κουνέλη, 2006, σελ. 101-102) μπορούν σχηματικά να αναπαρασταθούν με πολλούς τρόπους και να προκύψουν οι παρακάτω τύποι:

1. Εννοιολογικός Χάρτης “αράχνη” (Spider):

Η βασική έννοια τοποθετείται στο κέντρο του χάρτη, ενώ επιμέρους έννοιες την περιβάλλουν κυκλικά.

2. "Ιεραρχικός" Εννοιολογικός Χάρτης (Hierarchy) :

Ο χάρτης αυτός παρουσιάζει πληροφορίες με καθοδικά κλιμακούμενη σειρά σημασίας. Η πιο σημαντική πληροφορία τοποθετείται στην κορυφή ενώ διαχωριστικοί παράγοντες καθορίζουν την τοποθέτηση της πληροφορίας.

3. Εννοιολογικός Χάρτης με μορφή “διαγράμματος ροής” (Flowchart):

Ο χάρτης αυτός αναπαριστά τα διαδοχικά βήματα μιας διαδικασίας ή την εξέλιξη ενός συστήματος.

4. Εννοιολογικός Χάρτης τύπου “συστήματος” (Systems):

Ο χάρτης αυτός οργανώνει τις έννοιες σε μορφή παρόμοια με αυτή του διαγράμματος ροής, με την προσθήκη όμως εισόδων και εξόδων.

4.6 Χρήση και επιλογή του Kidspiration

Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration ανήκει – μαζί με άλλα παρεμφερή λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης – στα περιβάλλοντα ποιοτικής μοντελοποίησης τα οποία «αναπαριστούν γνώσεις που δεν είναι δυνατόν να εκφραστούν με μετρήσιμο τρόπο» (Κόμης & Ράπτης, 2002: 54).

Το λογισμικό ανήκει στο λογισμικό Inspiration (<http://www.inspiration.com/>), είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα

λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης για παιδιά νηπιαγωγείου και δημοτικού σχολείου. Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα σχεδίασης εννοιολογικών χαρτών οποιουδήποτε τύπου.

Ταυτόχρονα παρέχει έτοιμες βιβλιοθήκες με διάφορα θέματα κάθε μια από τις οποίες περιέχει αρκετές φωτογραφίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στους χάρτες.

Παράλληλα ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει καινούριες βιβλιοθήκες από τις ήδη υπάρχουσες ή και άλλες με άλλα θέματα εισάγοντας δικές του φωτογραφίες ή γραφικά.

Στην τελευταία έκδοση δίνεται η δυνατότητα γραφής στην ελληνική γλώσσα αλλά και η ηχογράφηση φωνής και χρήση τους πάνω στα γραφικά., δημιουργώντας έτσι μία πολυμεσική πλατφόρμα. Ο καταιγισμός και η οργάνωση των εννοιών και η χαρτογράφηση των ιδεών αναφέρονται ως πρωταρχικές λειτουργίες του προγράμματος στο εγχειρίδιο του χρήστη (Inspiration Software Inc., 1994).

Το πρόγραμμα μας παρέχει δύο βασικά μέσα για την προσέγγιση της γνώσης: το “Picture view” και το “Writing view”. Στην πρώτη περίπτωση το λογισμικό προσφέρει μία ιδιαίτερα φιλική διεπιφάνεια χρήσης, στην οποία το παιδί μπορεί να βρει διάφορες εικόνες και σύμβολα από τις λεγόμενες «βιβλιοθήκες συμβόλων» και να προχωρήσει στη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων που, όπως προαναφέρθηκε, έχει σχεδιάσει ο εκπαιδευτικός. Στη δεύτερη περίπτωση, η οποία βρίσκεται σε άμεση σχέση με την πρώτη, το παιδί έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει λέξεις.

Τα παιδιά με τη χρήση αυτού του εργαλείου μπορούν να:

- να κατασκευάζουν σενάρια
- να οργανώνουν πληροφορίες
- να κατανοούν έννοιες
- να εκφράζουν και να μοιράζονται τις σκέψεις τους

Το λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης Kidspiration αποτελεί ένα ανοικτό υπολογιστικό περιβάλλον, ο παιδαγωγικός σχεδιασμός του οποίου βασίζεται στη θεωρία της οπτικής μάθησης και στον εποικοδομισμό.

Σύμφωνα με τη δομή του λογισμικού, το παιδί καλείται να φέρει εις πέρας δραστηριότητες τριών κατηγοριών:

1. Να κατασκευάσει ένα νοητικό χάρτη για μία συγκεκριμένη έννοια που έχει οριστεί από τον εκπαιδευτικό

2. Να συμπληρώσει τη δομή ενός νοητικού χάρτη, που επίσης έχει δοθεί από τον εκπαιδευτικό, τοποθετώντας τις έννοιες – εικόνες στη θέση που εκείνο θεωρεί σωστή.

3. Να τοποθετήσει μέσα σ' ένα σύνολο, το λεγόμενο SuperGroup, αντικείμενα που έχουν μια κοινή ιδιότητα, που ο εκπαιδευτικός έχει ορίσει, επιλέγοντάς τα μέσα από μία πληθώρα εικόνων.

Πρόκειται για ένα λογισμικό με τη βοήθεια του οποίου μπορεί να καλυφθεί η διδακτική προσέγγιση διάφορων γνωστικών αντικειμένων, ενώ παράλληλα υποβοηθά τον ενεργητικό τρόπο μάθησης. Επιπλέον, η ηχητική υποστήριξη ηχογράφησης το καθιστούν ιδιαίτερα εύχρηστο ακόμη και από παιδιά που δε γνωρίζουν ανάγνωση και γραφή.

Τα λογισμικά αυτού του είδους συνιστούν ανοιχτά περιβάλλοντα μάθησης και εδράζονται στις παιδαγωγικές αρχές που απορρέουν από τη θεωρία του εποικοδομισμού. Στο πλαίσιο αυτό παρέχουν στους μαθητές χειροπιαστά αντικείμενα, οικείους διαδικαστικούς όρους και εργαλεία σκέψης και τους επιτρέπουν να τα χειρίζονται αυτόνομα και δυναμικά, να δρουν πάνω σ' αυτά, να πειραματίζονται με αυτά και, καθώς το περιβάλλον αυτό ανταποκρίνεται κατάλληλα στις πειραματικές τους προσπάθειες, να αυτοελέγχονται και να αυτοδιορθώνονται. (Ράπτης & Ράπτη, 2006).

Οι μαθητές, επομένως, χρησιμοποιούν τους εννοιολογικούς χάρτες για κάθε θέμα που πρέπει να εξερευνήσουν και να καταγράψουν. Στη συνέχεια στο λεγόμενο **Δημοσιογραφικό μαθητικό εργαστήρι** έναν δηλαδή υπερσύνδεσμο στο wiki θα αναρτάται ο πρόχειρος σχεδιασμός του άρθρου ή της συνέντευξης που θα έχει γίνει με τη βοήθεια του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης. Στην συνέχεια θα αξιολογούν την ολοκλήρωση του άρθρου με ένα μικρό σχολιασμό τους και θα διατυπώνουν συμβουλές – tips για τους συμμαθητές τους βάσει της εμπειρίας τους.

Οι βασικότεροι λόγοι για την επιλογή του συγκεκριμένου εργαλείου ήταν κυρίως:

- η ευκολία του στη χρήση και την εκμάθησή του
- το γεγονός πως το είχαν χρησιμοποιήσει και παλαιότερα σε κάποιες εκπαιδευτικές δραστηριότητες οπότε δεν θα χανόταν πολύτιμος χρόνος ούτε θα είχαν δύο νέα λογισμικά να μάθουν.
- Επιπλέον, πως αν και απλό αρκετά παρέχει όλες τις δυνατότητες αυτών των λογισμικών (εισαγωγή ήχων από βιβλιοθήκη, ηχογράφηση, εισαγωγή εικόνων, φωτογραφιών, δυνατότητα γραφής στα ελληνικά κ.α).

- Κρίνεται κατάλληλο ως εργαλείο για τη σταδιακή εξοικείωση που θα οδηγήσει στη χρήση ανάλογων και βαθμιαία πιο δύσκολων λογισμικών εννοιολογικής χαρτογράφησης.

Κεφάλαιο 5^ο

Ψηφιακές εφαρμογές σε περιβάλλον flash και η χρήση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

5.1 Το Παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση όλων των εποχών. «Το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό» (Huizinga, 1989), μια και η ύπαρξη πολιτισμού προϋποθέτει πάντα την ύπαρξη ανθρώπινης κοινωνίας, ενώ η ύπαρξη παιχνιδιού δεν απαιτεί παρόμοια προϋπόθεση, παράδειγμα οι απλούστερες μορφές παιχνιδιού στα ζώα. Βρίσκεται στο κέντρο της παιδικής ηλικίας. Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων, «ό,τι ανήκει ή ό,τι αναφέρεται στο παιδί». (Huizinga, 1989). Η λέξη εμπεριείχε την έννοια της ξεγνοιασιάς, της ευθυμίας και της χαράς. (Huizinga, 1989) «Το στοιχείο της ευθυμίας χαρακτηρίζει την ουσία του παιχνιδιού.» (Huizinga, 1989). «Η ουσία ή το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι η λειτουργική ευχαρίστηση, η χαρά της δραστηριότητας της αντίληψης, της νόησης, του μυϊκού συστήματος και μάλιστα η συμμετοχή όλων αυτών των ικανοτήτων και των ψυχικών λειτουργιών σε αυτή τη δραστηριότητα.» (Παπαδόπουλος,1991)

Το παιχνίδι, αν και θεωρείται μια πράξη χωρίς σκοπό, αποτελεί μια ανάγκη, η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη σωματική, ψυχοπνευματική, κοινωνική ανάπτυξη και ενηλικίωση του ατόμου. (Παπαδόπουλος,1991).

5.2 Παιδαγωγικές θεωρίες για το παιχνίδι

Έχουν αναπτυχθεί ποικίλες θεωρίες μέσω των οποίων γίνεται προσπάθεια να ερμηνευθεί η φύση και η σημασία του παιχνιδιού. Γενικά, το παιχνίδι δεν είναι μια απλή μηχανική δραστηριότητα, όπως πίστευαν παλαιότερα, που αποσκοπεί μόνο στη ψυχαγωγία του παιδιού. Άλλωστε, πέρα από την απλή ικανοποίηση και πέρα από απλός καθρέφτης της νοητικής ανάπτυξης του παιχνιδιού, όπως υποστηρίζει ο Piaget, ο Vygotsky συμπληρώνει πολύ ορθά ότι το παιχνίδι αποτελεί μέσο δια του οποίου τα παιδιά:

1. Διαμορφώνουν πολιτισμικές αντιλήψεις και ιδέες
2. Αναπτύσσουν ανώτερες ψυχολογικές λειτουργίες
3. Βιώνουν εμπειρίες διασκέδασης
4. Τα παιδιά συμμετέχουν ουσιαστικά όταν τα παιχνίδια είναι διαδραστικά.
5. Τα παιχνίδια έχουν αποτελέσματα και δίνουν πληροφορίες.
6. Τα παιχνίδια έχουν συγκρούσεις / συναγωνισμό / πρόκληση / αντίθεση, κάτι που βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους, τη δυναμικότητά τους αλλά και να επιλύσουν τις συγκρούσεις και τα αρνητικά συναισθήματά τους.
7. Τα παιχνίδια είναι διαδραστικά, και οδηγούν στη δημιουργία κοινωνικών ομάδων.
8. Τα παιχνίδια έχουν αναπαραστάσεις και ιστορίες, και με τον τρόπο αυτό τα παιδιά εισάγονται σε μία πληθώρα συναισθημάτων.

Μελετώντας παρακάτω τη βιβλιογραφία καταλήγουμε πως το παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό μέσο για την κοινωνική, συναισθηματική και νοητική ανάπτυξη των παιδιών, καθώς και για μια ένδειξη της ανάπτυξής τους.

Ο ψυχολόγος G. Stanley Hall παρατήρησε ότι η παιχιδιάρικη συμπεριφορά αλλάζει με την ηλικία και, στηριζόμενος στο βιογενετικό νόμο του Haeckel υποστήριξε ότι το παιχνίδι των παιδιών αντανακλά την πορεία της εξέλιξης από την προϊστορική εποχή ως σήμερα. "Η ιστορία του ανθρώπινου γένους ανακεφαλαιώνεται στην ανάπτυξη του κάθε παιδιού"(Carvey,1990). Ο Γερμανός φιλόσοφος K. Groos – θεμελιωτής της Θεωρίας της Προπαρασκευής ή Αυτοαγωγής - υποστήριξε , ότι το παιχνίδι έχει ενστικτώδη βιολογικό χαρακτήρα (Αντωνιάδης, 1994, Carvey, 1990) .

Σύμφωνα με την Ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία της Κάθαρσης, με εκπρόσωπο της τον Ελβετό ψυχολόγο J. Freud, ο οποίος θεωρεί ότι το παιχνίδι δεν είναι απλώς ένα αναπτυξιακό επίτευγμα ή ένα μέσο για να περάσει το παιδί την ώρα του αλλά είναι σημαντικό "γιατί απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα". (Hoxter, 1996). Το παιχνίδι δηλαδή επιτελεί μια καθαρτική λειτουργία, που επιτρέπει στο παιδί να απελευθερωθεί από τους φόβους του δημιουργώντας ένα ασφαλές πλαίσιο όπου έχει τη δυνατότητα να εκδηλώσει συμπεριφορές και συναισθήματα αρνητικά (Σ.Αυγητίδου,2001).

Ο Vigotsky εντάσσοντας το παιχνίδι στο συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο που κάθε φορά αναπτύσσεται θεωρεί ότι το παιδί επηρεάζεται άμεσα από αυτό. Η φαντασιακή κατάσταση, που αποτελεί χαρακτηριστικό στοιχείο

του παιχνιδιού, αποτελεί διαχείριση της πραγματικότητας από το παιδί και έχει πάντα κανόνες.

Στο πλαίσιο του Μπιχεβιορισμού αναπτύχθηκαν αρκετές θεωρίες για το παιχνίδι:

- Παιχνίδι μέσα από δευτερογενείς ενισχύσεις.
 - Παιχνίδι σαν μιμητική μάθηση.
 - Παιχνίδι σαν εξερεύνηση και διερεύνηση.
 - 4) Παιχνίδι σαν ανάγκη για επάρκεια.
 - 5) Παιχνίδι σαν αναζήτηση του νέου, του σύνθετου και του αβέβαιου."
- (Αντωνιάδης, 1994).

5.2.1 Η σημασία του παιχνιδιού για το παιδί

Παρά την ανάπτυξη ποικίλων θεωριών για το παιχνίδι είναι αποδεκτό ότι η επίδραση του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού είναι πολύ σημαντική.

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι του μαθαίνει να βασίζεται σε εσωτερικές τάσεις και κίνητρα και όχι μόνο σε ερεθίσματα που του παρέχουν τα εξωτερικά αντικείμενα. Το παιδί όταν παίζει αναπτύσσει δράση σε μια φανταστική κατάσταση και μαθαίνει να ρυθμίζει τη συμπεριφορά του λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο την άμεση αντίληψη των αντικειμένων ή την κατάσταση που το επηρεάζει άμεσα, αλλά και το νόημα αυτής της κατάστασης.

Το παιχνίδι συμβάλλει στην απόκτηση αφηρημένης σκέψης, αυτοελέγχου καθώς και στη γλωσσική και εννοιολογική του αυτονόμηση. Παράλληλα συμβάλλει στην απόκτηση γνώσεων, κινήτρων, δεξιοτήτων και στάσεων, που είναι αναγκαία και για την κοινωνική του προσαρμογή και συμμετοχή. Συγχρόνως, το παιχνίδι διαδραματίζει και τον ρόλο της ηρεμίας, του ασφαλούς περιβάλλοντος όπου τα παιδιά μπορεί να εκφράσει τα συναισθήματα, είναι δηλαδή ο χώρος κάθαρσης που το παιδί ελεύθερα μπορεί να υποδυθεί όποιον ρόλο επιθυμεί.

Η φράση πως το παιχνίδι δεν είναι απαραίτητως αστείο και η μάθηση δεν είναι απαραίτητως σοβαρή. Άλλωστε σύμφωνα με τον Marshall McLuhan (1978) "οποιοσδήποτε διακρίνει τα παιχνίδια από τη μάθηση προφανώς δεν έχει την παραμικρή ιδέα από αυτά τα δύο". Το παιδί μέσα από το παιχνίδι του μαθαίνει να λειτουργεί σε ένα χώρο περισσότερο γνωστικό παρά εξωτερικό και οπτικό. Βασίζεται έτσι σε εσωτερικές τάσεις και κίνητρα και όχι μόνο σε ερεθίσματα που του παρέχουν

τα εξωτερικά αντικείμενα. Τα αντικείμενα, δηλαδή μέσα στο παιχνίδι, αρχίζουν να χάνουν την αποφασιστική τους δύναμη, επομένως το παιδί αρχίζει να ενεργεί ανεξάρτητα από αυτά που βλέπει. Μέσα από τη δράση του σε μια φανταστική κατάσταση το παιδί μαθαίνει να ρυθμίζει τη συμπεριφορά του λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο την άμεση αντίληψη των αντικειμένων ή την κατάσταση που το επηρεάζει άμεσα, αλλά επίσης και το νόημα αυτής της κατάστασης.

Ο Vygotsky παραλληλίζει τη σχέση παιχνίδι-ανάπτυξη με τη σχέση αγωγή-ανάπτυξη. Και το παιχνίδι αλλά και η αγωγή δημιουργούν μια ζώνη επικείμενης ανάπτυξης. Και στα δύο πλαίσια τα παιδιά επεξεργάζονται κοινωνικά διαθέσιμες γνώσεις και δεξιότητες και μετά τις εσωτερικεύουν. Το παιχνίδι όμως προσφέρει ένα πολύ πιο ευρύ πεδίο για τις αλλαγές των αναγκών και της συνείδησης. Το παιδί μέσα στο παιχνίδι ουσιαστικά αναλαμβάνει δραστηριότητες των ενηλίκων δανειζόμενο ερεθίσματα μέσα από το συγκεκριμένο πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο ζει. Έτσι προβάλλει τους μελλοντικούς ρόλους και τις αξίες όπως το ίδιο τις αντιλαμβάνεται μέσα από τις δραστηριότητες και τις σχέσεις των ενηλίκων.

Το παιχνίδι προηγείται της ανάπτυξης, γιατί το παιδί μέσα από το παιχνίδι αποκτά δεξιότητες, κίνητρα και στάσεις απαραίτητα για την κοινωνική του προσαρμογή και συμμετοχή. (Braun, 1991, Vygotsky, 1997)

5.3 Ψηφιακό παιχνίδι

Η τεχνολογική ανάπτυξη άλλαξε ριζικά και το περιβάλλον μέσα στο οποίο μεγαλώνουν οι νέοι μαθητές έτσι ώστε να μιλάμε πλέον για «ψηφιακούς ιθαγενείς» (Prensky, 2001). Δηλαδή νέους οι οποίοι χειρίζονται με άνεση και φυσικότητα τα ηλεκτρονικά μέσα. Αυτή η αλλαγή επηρέασε και το παιχνίδι. Έχουμε λοιπόν τα τελευταία χρόνια την ανάπτυξη των ψηφιακών παιχνιδιών. Ο τρόπος, όμως, και η διαδικασία μάθησης έχει αρχίσει να μετασχηματίζεται, καθώς η μάθηση αλλάζει χαρακτήρα και περιεχόμενο μέσα από ένα ψηφιακό παιχνίδι (Bremer, 2005).

Από τη μία πλευρά, η διδασκαλία γνώσεων και μόνο δεν αρκεί πλέον. Οι δυνατότητες ευελιξίας και προσαρμογής των μαθητών θεωρούνται ως τα πλέον απαραίτητα προσόντα (Funk, 2005). Από την άλλη πλευρά, τα χαρακτηριστικά των μαθητών έχουν αλλάξει. Η καθημερινή ενασχόληση των περισσότερων με την

τεχνολογία και με τα ψηφιακά παιχνίδια επηρεάζει σημαντικά τον τρόπο σκέψης, μάθησης και λειτουργίας τους (Gelfond, 2005). Η ευρεία διάδοση των ψηφιακών παιχνιδιών σε όλο τον κόσμο συνιστά σημαντικό κοινωνικό μετασχηματισμό. Τα ψηφιακά παιχνίδια άλλαξαν και αλλάζουν τον τρόπο σκέψης της νέας γενιάς (Goldstein, 2000).

Το ψηφιακό παιχνίδι έχει γίνει πλέον ουσιαστικό στοιχείο της κουλτούρας της νέας γενιάς, καθώς, όπως επιβεβαιώνουν οι έρευνες, το 70% των παιδιών παίζουν computer games κάθε βδομάδα (Kirriemuir και McFarlane 2004).

Ψηφιακό είναι εκείνο το παιχνίδι το οποίο:

- παρέχει οπτική ψηφιακή πληροφορία σε έναν ή περισσότερους παίκτες
- δέχεται σαν είσοδο δεδομένα από παίκτες
- διαχειρίζεται τα δεδομένα αυτά με βάση κάποιους προγραμματισμένους για το παιχνίδι κανόνες
- τροποποιεί τις ψηφιακές πληροφορίες στους παίκτες
- παίζεται:
 - σε κονσόλες (π.χ. Playstation, Xbox) οι οποίες συνδέονται με την τηλεόραση,
 - σε υπολογιστές,
 - σε φορητές συσκευές (Kirriemuir J. και McFarlane A 2004).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν δώδεκα χαρακτηριστικά (Prensky, 2001) που προκαλούν την ενασχόληση των παικτών μαζί τους:

Χαρακτηριστικά παιχνιδιών.	Επίδραση στον χρήστη.
Είναι διασκεδαστικά.	Ευχαριστούν και διασκεδάζουν τον χρήστη.
Είναι παιχνίδια.	Παρέχουν ένταση και ενεργή ενασχόληση.
Έχουν κανόνες.	Δημιουργούν δομημένο περιβάλλον.
Έχουν στόχους.	Παρέχουν κίνητρα.
Είναι αλληλεπιδραστικά.	Ενεργητικοί παίκτες.
Έχουν προσαρμοστικότητα.	Ταιριάζουν στους παίκτες.
Παρέχουν αποτελέσματα και ενημέρωση.	Προκαλούν μάθηση.
Παρέχουν καταστάσεις νίκης.	Ικανοποιούν τον εγωισμό.

Παρέχουν διλήμματα, ανταγωνισμό, προκλήσεις, αντιθέσεις.	Παράγουν αδρεναλίνη.
Δημιουργούν προβλήματα προς λύση.	Αυξάνουν τη δημιουργικότητα.
Οι παίκτες επικοινωνούν μεταξύ τους.	Δημιουργούνται κοινωνικές ομάδες.
Έχουν σενάριο και περιβάλλον εργασίας.	Προκαλούν συναισθήματα.

Τα παιχνίδια μπορούν να κατηγοριοποιηθούν με διάφορα κριτήρια (SCIENTER,2003):

Το αντικείμενο του παιχνιδιού:	Την ύπαρξη δικτύου ή όχι:
Παιχνίδια δράσης (Action games)	Stand alone PC games
Παιχνίδια στρατηγικής (Strategy games)	Local network games
Παιχνίδια άθλησης (Sport games)	On line, Wide Area Network games
Παιχνίδια περιπέτειας. (Adventure games)	
Παιχνίδια εξομοίωσης (Simulation Games)	
Παιχνίδια ρόλου (Role Playing Game)	
Παιχνίδια εξάσκησης ικανοτήτων και επιτραπέζια (Skill games, board games)	
Παιχνίδια τύχης (Chance games)	

5.4 Το ψηφιακό παιχνίδι και οι παιγνιώδεις εφαρμογές ως υποστηρικτικό περιβάλλον στην εκπαίδευση

Η αξιοποίηση αλλά και η ένταξη των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην εκπαίδευση είχε ως αποτέλεσμα την αναδιαμόρφωση των μοντέλων εκπαίδευσης καθώς και την ανάπτυξη εργαλείων για την καλύτερη ένταξη τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Αν και τα παιχνίδια αποτελούν μέρος της ζωής των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, η μάθηση μέσω ψηφιακών παιχνιδιών είναι μια νέα προσέγγιση στον τομέα της μάθησης, η οποία πολλές φορές αμφισβητείται ως προς την προσφορά της στη μάθηση.

Σύμφωνα με τον Prensky (2001) τα ψηφιακά παιχνίδια με βάση τα κύρια χαρακτηριστικά τους –κανόνες, στόχοι, αποτελέσματα και ανατροφοδότηση,

σύγκρουση, πρόκληση , αλληλεπίδραση, σενάριο- μπορούν να υποστηρίξουν τη διαδικασία μάθησης γιατί βοηθούν στην ανάπτυξη νέων γνωστικών ικανοτήτων, όπως:

- Ανάπτυξη αντανακλαστικών
- Παράλληλη επεξεργασία
- Πληροφορία μέσω γραφικών
- Τυχαία προσπέλαση
- Επικοινωνία
- Ενεργητικότητα
- Αναγνώριση
- Φαντασία
- Φιλική αντιμετώπιση της τεχνολογίας

Σύμφωνα με τον (Cudworth, 1996) ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι θα πρέπει να έχει, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στην μαθησιακή διαδικασία και τη σχολική τάξη:

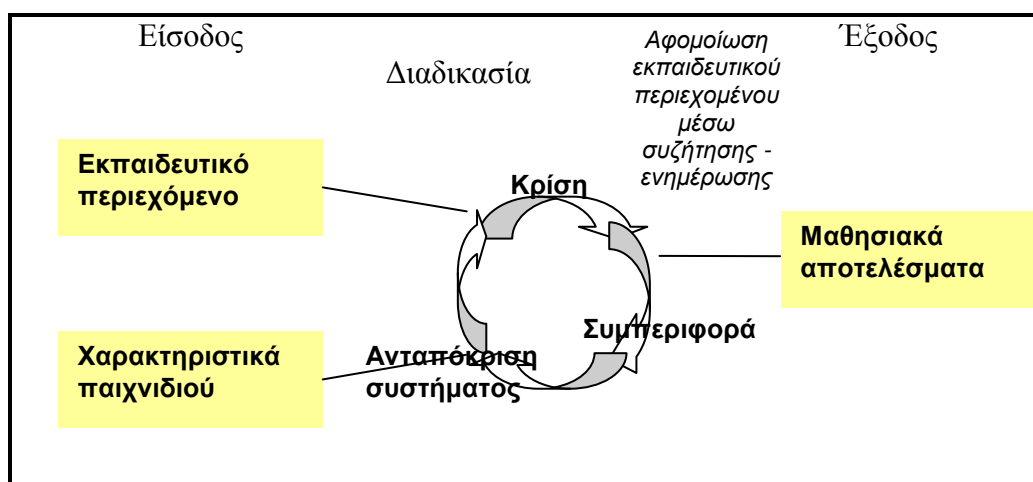
1. Μαθησιακούς στόχους: τα εκπαιδευτικά παιχνίδια σχεδιάζονται για κάποιο συγκεκριμένο σκοπό και αποβλέπουν στην επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου.
2. Σύνολο κανόνων: Θα πρέπει να υπάρχει ένα σαφές σύνολο κανόνων προκειμένου να διευκολύνουν την αλληλεπίδραση του παίκτη με το παιχνίδι.
3. Αλληλεπιδραστικότητα, ενεργός ρόλος παίκτη: η επίτευξη του στόχου από τους παίκτες εξαρτάται αποκλειστικά από τις δικές τους αποφάσεις κι ενέργειες. Χωρίς την ενεργή συμμετοχή των παικτών στο παιχνίδι, δεν μπορεί να υφίσταται και η έννοια του παιχνιδιού.
4. Ανατροφοδότηση (feedback): το παιχνίδι θα πρέπει να επιβραβεύει μια σωστή απόφαση και να τιμωρεί μια λανθασμένη. Μ' αυτό τον τρόπο, οι παίκτες θα μπορούν να διακρίνουν τις επιτυχημένες από τις αποτυχημένες ενέργειες και να επικεντρωθούν στο στόχο τους.
5. Ανταγωνισμό: Ο ανταγωνισμός μπορεί να ενυπάρχει μεταξύ συμπαικτών ή ανάμεσα στον παίκτη και τον υπολογιστή, προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος ή να σημειωθεί ένα μεγάλο σκορ.
6. Στοιχείο πρόκλησης: το στοιχείο της πρόκλησης έχει να κάνει με την αβεβαιότητα ως προς την επίτευξη του στόχου, τις κρυμμένες πληροφορίες, τα πολλαπλά επίπεδα δυσκολίας. Ο βαθμός της πρόκλησης θα πρέπει να είναι

και ανάλογος του επιπέδου και των δυνατοτήτων των μαθητών (Loftus and Loftus, 1983).

7. Στοιχείο διασκέδασης και κινήτρου: η ίδια η ενασχόληση μ' ένα παιχνίδι φαίνεται να ελκύει τα παιδιά και να τα ψυχαγωγεί τόσο όσο και η επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού. (Romiszowski, 1974)
8. Προϋπάρχουσα γνώση: ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι προϋποθέτει και κάποια γνώση πάνω σε ένα τομέα, όπως για παράδειγμα τα μαθηματικά ή τη γλώσσα (Gredler, 1992).

Παράγοντες οι οποίοι θα πρέπει να εκτιμηθούν έτσι ώστε να θεωρηθεί ένα παιχνίδι εκπαιδευτικό είναι αν εξυπηρετεί τη γνώση που θέλουμε να μεταδώσουμε, τον τύπο μάθησης και το στάδιο ανάπτυξης των μαθητών. Επιπλέον ένα ψηφιακό παιχνίδι για να χρησιμοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία θα πρέπει να περιλαμβάνει δραστηριότητες που εντάσσονται στο αναλυτικό πρόγραμμα, να είναι εύχρηστο και λειτουργικό. Να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους μαθητές χωρίς ιδιαίτερες παρεμβάσεις του εκπαιδευτικού, η αλληλεπίδραση του παίκτη με το πρόγραμμα να είναι απλή και εύκολη. Οι ενσωματωμένες τεχνικές θα πρέπει να ενισχύουν την αύξηση των κινήτρων των μαθητών για περαιτέρω διερεύνηση και μάθηση. Να δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να εφαρμόσουν τη γνώση σε πραγματικά περιστατικά, να αποκτήσουν εμπειρία σε ένα εικονικό κόσμο που αργότερα μπορεί να διαμορφώσει τη συμπεριφορά τους. Να παρέχει στους μαθητές την ευκαιρία να αποκτήσουν δεξιότητες και ικανότητες που απαιτούνται στην εξέλιξή τους.

Το παρακάτω σχήμα εμφανίζει την σχέση των παιχνιδιών με τη διαδικασία μάθησης (Garris & Ahlers & Driskell, 2002).



Σύμφωνα με την εργασία των Randel & Morris & Wetzel & Whitehill (Randel & Morris & Wetzel & Whitehill, 1992) η γνώση που αποκτείται από τον μαθητή μέσω των παιχνιδιών συγκρατείται στη μνήμη του για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Τα παιχνίδια είναι περισσότερο αποτελεσματικά εφαρμοζόμενα σε άτυπο περιβάλλον μάθησης (Coffield, 2000), δηλαδή σε ένα περιβάλλον που δεν είναι αυστηρό - επιτηρούμενο, δίνει την δυνατότητα στο παιδί να κάνει λάθη, υπάρχει διαθέσιμος χρόνος, και προκαλεί το ενδιαφέρον του χρήστη.

Το παιχνίδι, μπορεί να ενταχθεί σε ένα περιβάλλον μάθησης, όπου οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ορίσουν τους δικούς τους εκπαιδευτικούς στόχους έτσι τη δυνατότητα προσαρμογής του παιχνιδιού διάφορα εκπαιδευτικά πλαίσια και δεδομένα. Τα κύρια χαρακτηριστικά σε αυτές τις προσεγγίσεις περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, την αλληλεπίδραση, την αντιμετώπιση των προβλημάτων, την κατανόηση, ο μαθητής μαθαίνει μέσα σε ένα περιβάλλον που του δίνει κίνητρα και η γνώση εξαρτάται από το περιβάλλον στο οποίο επιτελείται η διαδικασία μάθησης, συμμετέχουν ενεργά στην απόκτηση γνώσεων, ανιχνεύουν και πειραματίζονται με την γνώση, οι μαθητές μαθαίνουν μέσα από τη βιωματική μάθηση και από τα λάθη τους,

Τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιούνται ως πρόσθετη επιλογή, μαζί με την παραδοσιακή μορφή διδασκαλίας στην αίθουσα διδασκαλίας. Επίσης μπορούν να αποτελέσουν την εισαγωγή στο θέμα της νέας μελέτης, που θα αυξήσει το ενδιαφέρον των σπουδαστών του θέματος, ή ως συμπληρωματική δραστηριότητα για πολλούς άλλους λόγους, για παράδειγμα, για τη δημιουργία σύνθετων ευκαιριών μάθησης, την αύξηση των κινήτρων των φοιτητών, είτε ως δεύτερος τρόπος αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας.

Εντάσσοντας το παιχνίδι στο πλαίσιο της μάθησης, σε αντιδιαστολή με τις δραστηριότητες για τον ελεύθερο χρόνο, μπορεί να την ανάγει και σε διασκέδαση, να επιτύχουμε έτσι καλύτερα αποτελέσματα, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί να αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους, οι μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες πειραματισμού και παρατήρησης, να εκφράσουν συναισθήματα, σκέψεις σχετικά με ειδικές καταστάσεις, κλπ. .

Υπάρχουν συγκεκριμένες εκπαιδευτικές περιοχές όπου η μάθηση η οποία ενισχύεται από τα παιχνίδια έχει ιδιαίτερη αξία. Αυτές οι περιοχές είναι διεπιστημονικά θέματα όπου δεξιότητες- όπως η κριτική σκέψη, η επικοινωνία της ομάδας, η συζήτηση και η λήψη απόφασης - είναι εξαιρετικά σημαντικές. Σε

ορισμένες περιπτώσεις, τα παιχνίδια μπορούν να ενθαρρύνουν την καθιέρωση διαλόγου και την άρση των κοινωνικών και πολιτιστικών συνόρων. Είναι γεγονός ότι τα κατάλληλα παιχνίδια τα οποία παρέχουν ένα διαλογικό περιβάλλον ενθαρρύνουν τους μαθητές για συνεργασία και διάλογο, αμβλύνει τις συγκρούσεις και προωθεί την κοινωνικοποίηση των μαθητών. Παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την προσωπική ανάπτυξη και αυτο-βελτίωση των μαθητών-παικτών (Pivec κ.α 2005). Συμπερασματικά μπορούμε να πούμε ότι σε ένα περιβάλλον μάθησης όπου εντάσσεται και το παιχνίδι έχουμε μια ενεργή βιωματική μάθηση.

Κεφάλαιο 6^ο : Σχεδιασμός υλοποίησης «Η ΦΩΝΗ ΤΗΣ ΣΤ΄3»

6.1 Γενική Περιγραφή

Το παράδειγμα υλοποίησης αφορά στην ανάπτυξη και τη δημιουργία της διαδικτυακής εφημερίδας του 3^{ου} τμήματος της Στ΄ Δημοτικού του ΛΕΟΝΤΕΙΟΥ ΛΕΥΚΕΙΟΥ ΠΑΤΗΣΙΩΝ τη σχολική χρονιά 2009-2010. Συμμετείχε το σύνολο της τάξης δηλαδή 33 παιδιά.

Βασικός άξονας της παρούσας πρότασης είναι η διερεύνηση του κατά πόσο μπορεί να συμβάλει η ανάπτυξη ψηφιακών εφαρμογών με παιγνιώδη χαρακτηριστικά για την καλλιέργεια σε μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης της δημοσιογραφικής γραφή και λόγου με την παράλληλη χρήση των Συνεργατικών Περιβαλλόντων Web 2.0. Ειδικότερα, διερευνήθηκε το πλαίσιο και η μεθοδολογία χρήσης και ένταξης του διαδικτυακού συνεργατικό εργαλείο wiki, του λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης αλλά και των παιγνιωδών εφαρμογών FLASH, σε ένα καλοσχεδιασμένο παιδαγωγικό σενάριο, που θα λειτουργήσει ως μέσο εξοικείωσης και εκμάθησης των παιδιών στα «νέα μέσα επικοινωνίας» καλλιεργώντας έτσι δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού.

Στόχο της παρούσας εργασίας, όπως έχει ήδη αναφερθεί, αποτελεί ο τρόπος αξιοποίησης και σύνθεσης των:

- συνεργατικών εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης,
- των εννοιολογικών χαρτών αλλά και
- των ψηφιακών παιγνιωδών εφαρμογών

για την καλλιέργεια αλλά και την εξοικείωση των παιδιών τόσο με τα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας και τη γλώσσα γραφής τους, όσο και με τα κοινωνικά δίκτυα και τις τεχνολογίες του Web 2.0. Επιμερίζοντας και ειδικεύοντας το γενικότερο στόχο μπορούμε να τον αποκωδικοποιήσουμε ως εξής:

- ως προς το κατά πόσο η δημιουργία μίας διαδικτυακής-ψηφιακής εφημερίδας εξ ολοκλήρου από τα παιδιά θα συντελέσει και θα βοηθήσει στο να μάθουν και να εξοικειωθούν στην αποκρυπτογράφηση και αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων των νέων μέσων αλλά και των μεθόδων γραφής και απεικόνισης των γεγονότων που προβάλλουν.

- καθώς και ως προς το κατά πόσο η ένταξη παιγνιωδών εφαρμογών σε σχέση με πιο παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας θα βοηθήσει περισσότερο στο να κατανοήσουν αλλά και να παράγουν κατάλληλο περιεχόμενο τόσο στη μορφή όσο και στο νόημα για τα νέα μέσα.

6.2 Ταυτότητα της σχολικής μονάδας υλοποίησης της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Σχολείο: Ιδιωτικά Εκπαιδευτήρια «Λεόντειο Λύκειο Πατησίων

(Νεϊγύ 17, Άνω Πατήσια)

Τάξη: Στ΄ Δημοτικού

Δείγμα μαθητών: 33 μαθητές (11 αγόρια και 4 κορίτσια).

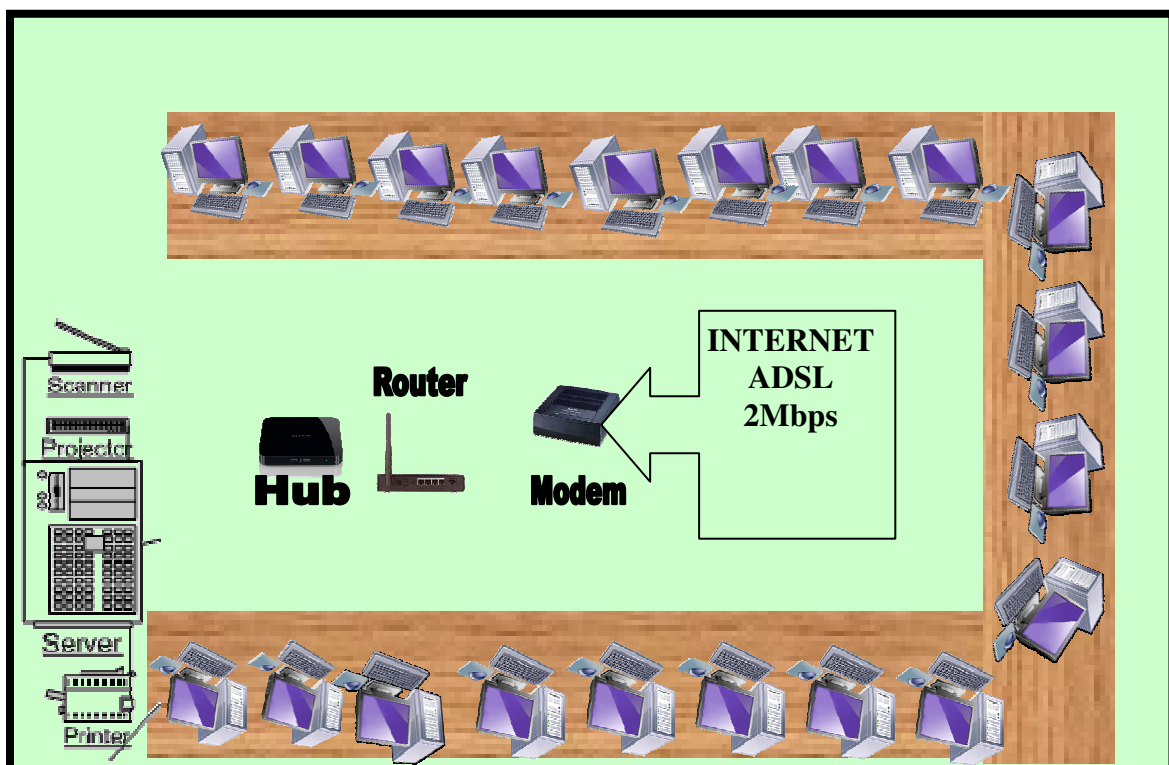
Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 3 ή 2 ατόμων. Η επιλογή έγινε από τα παιδιά.

Μεθοδολογικά εργαλεία: α) Παρατήρηση (συλλογή ποιοτικών δεδομένων μέσα από την παρατήρηση συμπεριφορών -αντιδράσεων-γεγονότων- καταγραφή)

β) Συζήτηση με τους μαθητές, γονείς, εκπαιδευτικό της τάξης.

γ) ερωματολογία που απαντήθηκαν από τα παιδιά στο τέλος της διαδικασίας

Υλικοτεχνική υποδομή: Χρησιμοποιήθηκε το ένα εκ των δύο εργαστηρίων με Η/Υ που υπάρχουν στο σχολείο αλλά και ο διαδραστικός πίνακας που διαθέτει η σχολική μονάδα.



Συγκεκριμένα, το εργαστήριο πληροφορικής που βρίσκεται στο νέο κτήριο του δημοτικού και χρησιμοποιήθηκε περιλαμβάνει:

- 20 Η/Υ με οθόνη 17’’ ιντσών,
- έναν server,
- έναν projector,
- έναν εκτυπωτή laser και
- ένα scanner.

Οι 20 Η/Υ κάθε εργαστηρίου είναι συνδεδεμένοι σε δίκτυο. Το εργαστήριο συνδέεται στο Internet με ADSL γραμμή με ταχύτητα 2 Mbps.

Ακολουθεί ενδεικτικό σχήμα του εργαστηρίου:

Αναλυτικότερα:

- Χαρακτηριστικά server: Επεξεργαστής Intel Pentium 4 στα 3.2 GHz, μητρική Asus με ενσωματωμένη κάρτα ήχου, μνήμη 2GB DDR2, κάρτα γραφικών NVidia στα 256MB, σκληρός δίσκος 170GB, CD-R/DVD-R/Floppy/Ηχεία/Μικρόφωνο/Οθόνη TFT 17’’.
- Χαρακτηριστικά Η/Υ: Επεξεργαστής Intel Pentium 3 στο 1 GHz, μητρική Asus με ενσωματωμένη κάρτα ήχου, μνήμη 256MB, κάρτα γραφικών NVidia στα 64MB, σκληρός δίσκος 120 GB, CD-ROM/Floppy/Ηχεία/Μικρόφωνο/Οθόνη LCD 17’’.
- Λογισμικό Η/Υ: MS/WINDOWS XP, Office 2003 (service pack 1&2) Microsoft Internet Explorer 7 στην προεγκατεστημένη του έκδοση.

Κεφάλαιο 7ο : Μεθοδολογία διδακτικής παρέμβασης

7.1 Πλαίσιο σχεδιασμού της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Η δραστηριότητα ξεκίνησε από την αρχή του σχολικού έτους δηλαδή τον Σεπτέμβριο του 2009 και ολοκληρώθηκε σταδιακά μέχρι και τον Απρίλιο του 2010. Σε όλη τη διάρκεια οι συναντήσεις διαρκούν 2 διδακτικές ώρες δηλαδή 90 λεπτά.

7.1.1 Στάδια εκπαιδευτικής παρέμβασης

- Το στάδιο της προετοιμασίας, δηλαδή οι αρχικές συναντήσεις γνωριμίας όπου αποφασίστηκε η θεματολογία της εφημερίδας, η σύσταση των ομάδων, και ο τίτλος της εφημερίδας καθώς και σε ποιους θα δοθεί η δυνατότητα σχολιασμού και συγγραφικής παρέμβασης. Στο στάδιο της προετοιμασίας αποφασίστηκαν και οι κανόνες της συνεργασίας θέτοντας το εκπαιδευτικό σύμβολο ανάμεσα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς. Στο σημείο αυτό θα ήταν σωστό να τονιστεί τι ακριβώς νοείται ως εκπαιδευτικό σύμβολο. Το «εκπαιδευτικό σύμβολο» (Rogers, 1999), (Κόκκος & Λιοναράκης, 1998) αποτελεί μια συμφωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών το οποίο αφορά στην εκπαιδευτική διαδικασία, τους στόχους της δραστηριότητας, τα προσδοκώμενα αποτελέσματα καθώς κι ένα άτυπο πρωτόκολλο επικοινωνίας που περιλαμβάνει όχι μόνο τους κανόνες επικοινωνίας στην προκειμένη περίπτωση το chat αλλά και τους κανόνες δεοντολογίας που διέπουν τόσο την επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, όσο και την επικοινωνία εξ αποστάσεως αλλά και τη διαδικτυακή μας «συμπεριφορά».
- Το στάδιο της εφαρμογής στην βαθμίδα, όπου μαζί με τους μαθητές σχεδιάσαμε, δημιουργήσαμε και οργανώσαμε τα άρθρα και τα θέματα καθώς και τα εξώφυλλα των τευχών. Οι μαθητές αποφάσισαν με δημοκρατικές διαδικασίες και κυρίως ψηφοφορία τον τίτλο της εφημερίδας ;έτσι ώστε η γραφίστρια και μαθήτρια της τάξης να ζωγραφίσει τη μακέτα για τον τίτλο του wiki αλλά και τα εξώφυλλα για κάθε τεύχος.

- Το στάδιο συγκέντρωσης του υλικού και της διεξαγωγής των συμπερασμάτων για τη δημοσίευση της εφημερίδας στο διαδίκτυο.
- Στάδιο αξιολόγησης και δημιουργικής συζήτησης και βέβαια παράδοση της διαδικτυακής εφημερίδας στο σχολείο και στην τάξη.

Για το σχεδιασμό της παραπάνω πρότασης λάβαμε σοβαρά υπόψη τα ακόλουθα στοιχεία:

- Η τάξη που επιλέχτηκε είναι η Στ΄ Δημοτικού γιατί στη συγκεκριμένη τάξη το μάθημα της Γλώσσας και συγκεκριμένα το σχολικό βιβλίο έχει εκτενείς αναφορές σε μέσα επικοινωνίας. Με βάση το συγκεκριμένο βιβλίο και τη διδακτέα ύλη του τα παιδιά πρέπει να μάθουν να γράφουν μία αγγελία, ένα διαφημιστικό μήνυμα, να χρησιμοποιούν τα μυστικά της συνέντευξης ως μέσο έρευνας και άντλησης πληροφοριών για ένα θέμα.
- Επιπλέον, τα παιδιά αυτά είναι αρκετά ώριμα να κατανοήσουν τους μηχανισμούς της δημοσιογραφικής γραφής αλλά βρίσκονται και σε μία ηλικία που έχουν έντονα τη διάθεση και το ενδιαφέρον να μοιραστούν τις απόψεις, τις ανησυχίες και τα ενδιαφέροντά τους.

Ειδικότερα, μία ομάδα παιδιών και συγκεκριμένα η Στ΄ του τρίτου τμήματος του Ιδιωτικού Δημοτικού σχολείου της Αθήνας ΛΕΟΝΤΕΙΟ ΛΥΚΕΙΟ, δηλαδή 33 παιδιά, κλήθηκαν διαδοχικά να περάσουν από το ρόλο του συντάκτη, του δημοσιογράφου, του φωτογράφου αλλά και του γραφίστα. Η παρούσα, λοιπόν, εργασία καταγράφει το πως επεξεργάστηκαν και πως απόδωσαν τις ειδήσεις που τους ενδιαφέρουν.

Για τους σκοπούς της παραπάνω μελέτης οργανώθηκε από την αρχή του σχολικού έτους (2009-2010) η δημιουργία και η συνεργατική ανάπτυξη μίας διαδικτυακής εφημερίδας.

Αρχικά, μέσα από τις πρώτες επισκέψεις στη βαθμίδα:

- διερευνήθηκαν τα ενδιαφέροντα των παιδιών,
- επιλέχτηκε με ψηφοφορία ο τίτλος της εφημερίδας,
- αποφασίστηκε η σύσταση των πρώτων ομάδων,
- επιλέχτηκαν τα θέματα αλλά και οι στήλες που θα έχει η εφημερίδα και
- στη συνέχεια τα παιδιά ελεύθερα με διακριτική καθοδήγηση και παρακολούθηση από τον εκπαιδευτικό αφέθηκαν να ολοκληρώσουν τα άρθρα τους.

Τα πρώτα τέσσερα τεύχη δημιουργήθηκαν ενταγμένα μέσα σε παιγνιώδη εκπαιδευτικά σενάρια, τα επόμενα τέσσερα προέκυψαν από την ένταξη μικρών παιγνιωδών εφαρμογών που καθοδηγούσαν τα παιδιά στη δημοσιογραφική γραφή.

Επομένως, τα πρώτα τεύχη ακολούθησαν μια πορεία πιο παραδοσιακή όπου μαζί με τα παιδιά αλλά και τον εκπαιδευτικό τους μελετήσαμε το περιεχόμενο διαφόρων εφημερίδων καταδεικνύοντας τα βασικά χαρακτηριστικά τους τόσο στον τρόπο γραφής όσο και στον τρόπο απεικόνισης. Επιλέξαμε θεματικές ενότητες, στήλες, εικόνες αλλά και με διάφορους τρόπους τα άρθρα που θα γράψουν (τυχαία κλήρωση, προσωπική επιλογή των παιδιών, επιλογή από μία συγκεκριμένη θεματολογία κτλ).

Ο σχεδιασμός έγινε σταδιακά μαζί με τα παιδιά ώστε να κτιστεί η σχολική τους εφημερίδα πάντα βασιζόμενοι πάνω στις δικές τους απόψεις και επιλογές, άλλωστε οι δραστηριότητες που έχουν αξία είναι αυτές που μπορούν και πρέπει να τονίζουν την αξία του παιχνιδιού και της ομαδικής εργασίας (Bredenkamp & Corple 1997, Ντολιοπούλου 1999).

Οι συναντήσεις ήταν συχνές εντός και εκτός πλατφόρμας με στόχο την ανατροφοδότηση, την παρακίνηση αλλά και τη διατήρηση του ενδιαφέροντος και του ενθουσιασμού. Έτσι μέσα στην εβδομάδα συνήθως Δευτέρα και Παρασκευή (εκτός από περιπτώσεις που δεν το επέτρεπε η σχολική ζωή και οι εκδηλώσεις του σχολείου) επισκεπτόμουν τα παιδιά συνολικά για ένα δίωρο προκειμένου να επιλύσουμε τα θέματα που προέκυπταν. Παράλληλα, οποιαδήποτε στιγμή μέσα από την πλατφόρμα αλλά και το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο συνομιλούσαμε και οργανώναμε τη μελλοντική μας δράση καθημερινά.

Οι μαθητές μέσω του Διαδικτύου μπορούν να έχουν πρόσβαση στην ιστοσελίδα της εφημερίδας, είτε από το σπίτι τους, είτε από τους υπολογιστές του σχολείου. Δεν απαιτείται εγκατάσταση κάποιου λογισμικού στον υπολογιστή του μαθητή παρά μόνο η χρήση ενός web browser, αφού το pbwiki είναι απλά προσβάσιμο μέσω Διαδικτύου.

Στην συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης υπήρξε **συνδυασμός** του παραδοσιακού τρόπου διδασκαλίας (πρόσωπο με πρόσωπο) με την **εξ αποστάσεως εκπαίδευση** (την εκπαίδευση όπου εκπαιδευτής και εκπαιδευόμενος δεν είναι απαραίτητο να βρίσκονται στον ίδιο φυσικό χώρο).

Χρησιμοποιήθηκε το μοντέλο της **μικτής ή υβριδικής** εκπαίδευσης (blended ή hybrid learning), έτσι ώστε να είναι αποτελεσματικός, να εμπυχωσει τα παιδιά

αλλά κυρίως να μην αισθανθούν μόνοι απέναντι σε ένα τρόπο εργασίας που δεν έχουν συνηθίσει να δουλεύουν αλλά και απέναντι σε νέα τεχνολογικά εργαλεία.

Έτσι κυρίως στην αρχή κάποιες δραστηριότητες πραγματοποιήθηκαν στο χώρο του σχολείου, εξασφαλίζοντας έτσι άμεση αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και των ομάδων που δημιούργησαν καθώς και αλληλεπίδραση των μαθητών με την υπεύθυνη της εκπαιδευτικής παρέμβασης που δεν ανήκε στο εκπαιδευτικό προσωπικό του σχολείου. Θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί και **εξ ολοκλήρου από απόσταση**, παρέχοντας πλήρη καθοδήγηση για κάθε δραστηριότητα και δίνοντας αυτονομία στη μαθησιακή διαδικασία, αλλά αυτό θα ήταν καλύτερο να δοκιμαστεί σε ένα επόμενο στάδιο αφού πρώτα έχουν ολοκληρώσει τη διαδικασία με αυτή τη μεθοδολογία.

Κατά τη διάρκεια τις παρέμβασης ήταν παρών και ο δασκάλα της τάξης και κάποιες φορές και ο υποδιευθυντής του Δημοτικού Σχολείου. Ως εκπαιδευτής έπρεπε να καθοδηγώ τα παιδιά, να παρεμβαίνω σε συνεργασία και με τον εκπαιδευτικό της τάξης σε ενδεχόμενα προβλήματα που προέκυπταν κατά τη διάρκεια τις παρέμβασης αλλά και κυρίως να καταγράφω τις παρατηρήσεις τους και τα σχόλια τους. Αντικείμενο των παρατηρήσεών υπήρξαν οι συμπεριφορές-αντιδράσεις των παιδιών την ώρα που:

- συνεργάζονταν για να δημιουργήσουν το άρθρο τους,
- πρότειναν ιδέες για τον τρόπο σχεδίασης των τευχών
- χρησιμοποιούσαν και εξοικειώνονταν με τα εργαλεία
- έπαιζαν τα δημοσιογραφικά παιχνίδια

Καταγράφηκαν συμπεριφορές που έδειχναν:

- την αποδοχή ή όχι των παιγνιδιών εφαρμογών από μέρους των παιδιών,
- την προτίμηση σε κάποια δραστηριότητα έναντι κάποιας άλλης,
- την προθυμία συμμετοχής τους αλλά και
- την αλλαγή στην συμπεριφορά που φαίνεται ότι είχαν κατά τη διάρκεια της παραδοσιακής διδασκαλίας, κάτι που μαρτυρούσαν οι πληροφορίες που είχαμε συλλέξει από τις δασκάλες και των δύο τάξεων.

Κεφάλαιο 8^ο : Δυσκολίες στην υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

8.1 Τεχνικά προβλήματα

Στο Ιδιωτικό Εκπαιδευτήριο «Λεόντειο Λύκειο Πατησίων» το εργαστήριο πληροφορικής είχε σχεδόν όλα τα απαραίτητα προγράμματα. Στην πρώτη επίσκεψη ελέγχθηκε αν υπάρχει εγκατεστημένο το πρόγραμμα FLASH και σε ποια έκδοση προκειμένου να λειτουργήσουν σωστά και τα παιχνίδια που θα δημιουργηθούν αλλά και επιπρόσθετα plug-ins του wiki.

Επιπλέον, εγκαταστάθηκε το λογισμικό Kidspiration 3 χρησιμοποιώντας την άδεια που είχε δοθεί από την εταιρεία διανομής και δημιουργίας του στο Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών, προκειμένου τα παιδιά να ετοιμάζουν τους εννοιολογικούς χάρτες για κάθε θέμα τους.

Τέλος, ελέγχθηκε ο Internet explorer προκειμένου να έχει όλες τις απαραίτητες ενημερώσεις για να λειτουργήσει σωστά το wiki.

Μοναδικό πρόβλημα ήταν ότι για λόγους ασφαλείας το σχολείο και η διοίκηση είχε «μπλοκάρει» το youtube που πολλές φορές χρειάστηκε για να ενσωματώσουν τα παιδιά κάποιο βίντεο στα άρθρα τους, κάτι που ήταν εξειδικευμένου για μη πεπειραμένους χρήστες.

Ένα πρόβλημα που εν τέλει λύθηκε ήταν η δημιουργία λογαριασμών ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο Google, για την άμεση επικοινωνία των παιδιών. Αφού κάτι τέτοιο δημιουργούσε πρόβλημα στη διοίκηση του σχολείου προτάθηκε και έγινε δεκτή η χρήση μόνο συγκεκριμένων password (κωδικών) στα παιδιά για την είσοδό τους στο wiki και τη μεταφόρτωση του υλικού τους σε αυτό. Κάποιες άλλες δυσκολίες που χρειάστηκε να αντιμετωπιστούν είχαν κυρίως να κάνουν με το χρόνο της εκπαιδευτικής παρέμβασης αλλά και τις μέρες και ώρες που μας διέθετε το σχολείο, κάτι απόλυτα φυσικό αφού η σχολική ζωή όπως απουσίες από τη γρίπη, γιορτές του σχολείου, εκπαιδευτικές εκδρομές και άλλες εκδηλώσεις εμπόδιζαν κάποιες φορές την πραγματοποίηση των συναντήσεών μας. Ωστόσο, σε αυτό το σημείο θέλω να τονίσω ότι υπήρχε συνεννόηση και συνεργασία και άμεση αναπλήρωση των συναντήσεων μας με την τάξη όποτε αυτό κρίνοαταν αναγκαίο ή

ζητούσαν τα παιδιά για κάποιο ενδεχόμενο πρόβλημα μία συνάντηση εκτός προγραμματισμού.

8.2 Γενικές Δυσκολίες

Το σχολικό έτος 2009-2010 όπως σε όλα τα σχολεία χρειάστηκε να αντιμετωπιστεί το πρόβλημα με την επιδημία της νέας γρίπης.

Αυτό είχε ως αποτέλεσμα να μην πραγματοποιηθούν κάποιες συναντήσεις λόγω απουσιών και κλειστών τμημάτων στο σχολείο.

Επιπλέον, οι συχνές απουσίες παιδιών αντιμετωπίστηκαν με ασύγχρονη επικοινωνία μέσα από την πλατφόρμα όταν αυτό ήταν δυνατό και το επιθυμούσαν και τα ίδια τα απιδιά.

Τέλος στην εφαρμογή των τελευταίων τευχών, παρατηρήθηκε μία κόπωση των απιδιών όχι με το εργαλείο ή τη δραστηριότητα αλλά με το φορτωμένο πρόγραμμά τους. Ειδικότερα, στο ιδιωτικό σχολείο αυτό παράλληλα με την ολοκλήρωση των τελευταίων τευχών η έκτη τάξη του δημοτικού συμμετέχει και σε αξιολόγηση σε Γαλλικά και Αγγλικά αφενός για την ένταξή τους σε ανάλογα τμήμα στο γυμνάσιο, αφετέρου για τη συμμετοχή στις εξετάσεις του κρατικού πιστοποιητικού γλωσσομάθειας.

Αυτό είχε ως αποτέλεσμα οι συναντήσεις να μην είναι τόσο συχνές και τα παιδιά να αισθάνονται κούραση. Ωστόσο η επαφή τους με την εφημερίδα και την πλατφόρμα παρέμεινε καθημερινή.

Κεφάλαιο 9^ο: Υλοποίηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

Βασικό άξονα για την ανάπτυξη της εφημερίδας αποτέλεσαν τα συνεργατικά εργαλεία.

Ειδικότερα για την ανάπτυξη και ολοκλήρωση της εφημερίδας χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία:

1. Συνεργατικές ιστοσελίδες (**Wiki**) συγκεκριμένα η πλατφόρμα pbwiki το οποίο επιλέχτηκε γιατί είναι δωρεάν αλλά και γιατί είναι πολύ εύκολο στη χρήση με φιλικό περιβάλλον για τα παιδιά.

2. Διαδικτυακές συζητήσεις (**Chat**) που διαθέτει η ίδια πλατφόρμα αλλά επιπρόσθετα ακόμα ένα που διανέμεται δωρεάν από τον ιστοχώρο www.99chart.com.

9.1 Επιλογή και χρήση συνεργατικών ιστοσελίδων (wiki)

Συγκεκριμένα, οι συνεργατικές ιστοσελίδες (wiki) το βασικό διαδικτυακό ασύγχρονο εργαλείο που χρησιμοποιήθηκε ως ο χώρος πραγμάτωσης και δημοσίευσης της μαθητικής εφημερίδας, επιλέχτηκε γιατί είναι ένα απαραίτητο συνεργατικό εργαλείο για τη συνεργασία και επικοινωνία της ομάδας αφού παρέχει τη δυνατότητα της από κοινού δημιουργίας των σελίδων, έτσι ώστε να λειτουργήσει εν τέλει ως χώρος συνεργατικής εργασίας των μαθητών, περιλαμβάνοντας μάλιστα και συνδέσμους με παρουσιάσεις, ή και με ιστοχώρους που ενσωμάτωσαν τα παιδιά στα άρθρα τους.

Επίσης, λειτουργεί, κατά κάποιο τρόπο, ως ένα είδος «συλλογικής μνήμης» της διαδικασίας της αφού στο ιστορικό που διατηρεί φαίνονται όλες οι ενέργειες της ομάδας. Το ίδιο όμως αυτό χαρακτηριστικό είναι που προσδίδει στο εργαλείο έναν απολύτως μαθητοκεντρικό χαρακτήρα. Προσφέρει δηλαδή, τη δυνατότητα της ενεργού εμπλοκής των μαθητών στο σχεδιασμό της δραστηριότητας μέσω των σελίδων που μπορούν να δημιουργηθούν αποκλειστικά από τους ίδιους.

Επιπλέον, δεσμεύει τους μαθητές και εκτός τάξης μετατρέποντας το γράψιμο στο σπίτι από μοναχική σε κοινωνική διαδικασία ευνοώντας έτσι τη συνεργασία αλλά και την επικοινωνία. Οι μαθητές, μπορούν να εκφράζουν από κοινού τις ιδέες τους, με σύγχρονες συζητήσεις που θα πραγματοποιούνται με το εργαλείο ηλεκτρονικών

συζητήσεων (chat) που έχει ενσωματωθεί στο wiki ή και ασύγχρονες μέσω της δυνατότητας σχολίων κάτω από κάθε σελίδα, και να τις καταγράφουν μαζί με τα συμπεράσματά.

Με τον τρόπο αυτό η κάθε ομάδα σταδιακά έχτισε τα άρθρα της και τα θέματά της, σχολίασε τα θέματα των άλλων ομάδων και έδωσε συμβουλές για κάποιο τεχνικό θέμα για το πώς μπορούν να κάνουν κάτι όσοι δεν μπόρεσαν μόνοι τους . Το wiki μετατρέπεται επομένως σε μία «εξωσχολική»- σχολική αίθουσα όπου η συνεργασία συνεχίζεται και εκτός του σχολείου μετέχοντας σε δραστηριότητες που πια δεν έχουν χαρακτήρα υποχρεωτικό και σχολικό αλλά χαρακτήρα κοινού στόχου και σκοπού.

9.1.2 Κριτήρια επιλογής υλικού

Βασικό κριτήριο για την επιλογή του pbwiki είναι το εύχρηστο περιβάλλον του που θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σε σχέση με τα υπόλοιπα wiki και ως λίγο «παιδικό». Ήταν ένα εργαλείο πολύ φιλικό στη χρήση, με πολύ απλό editor δηλαδή επεξεργαστή της σελίδας που τα παιδιά δεν χρειάστηκαν πάνω από την πρώτη επίσκεψη για την εξοικείωσή τους και την ενασχόλησή τους με αυτό. Επιπλέον, ενσωματώνει όλες τις απαραίτητες λειτουργίες αφού επιτρέπει τη συνεργασία με το youtube, αλλά και τα google gadgets που είναι ιδιαίτερα προσφιλή στα παιδιά.

Δίνει τη δυνατότητα για ενσωμάτωση HTML κώδικά κάτι που είναι σημαντικό για το upload των παιγνιδιών εφαρμογών στο flash, αφού αναρτώνται στο wiki και από εκεί είναι προσβάσιμα για όλους ανά πάσα στιγμή. Τέλος, το chat που διαθέτει το συγκεκριμένο wiki επειδή ήταν λίγο περίπλοκο ως προς την εγγραφή του χρήστη για συνομιλία ενσωματώθηκε κάποιο άλλο chat που παρέχεται δωρεάν και είναι αρκετά εύχρηστο. Είναι, λοιπόν, πολύ σημαντικό πως το pbwiki ως εργαλείο σου προσφέρει ευελιξία και πολλές δυνατότητες βασικό όμως στη δική μας μελέτη περίπτωσης και το τονίζω αυτό ήταν η απλότητα της δομής του και η ευχρηστία του από τα παιδιά ή από ανθρώπους που δεν είχαν εργαστεί και πάλι με wiki.

9. 3.Εννοιολογικοί χάρτες

με τη χρήση του λογισμικού Kidspiration 3.0 προκειμένου τα παιδιά αρχικά να διαμορφώσουν ένα σχεδιάγραμμα για την ανάπτυξη του θέματός του. Τα εργαλεία χαρτογράφησης εννοιών είναι ένα ακόμα μέσο που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα πρόταση. Άλλωστε τα εργαλεία αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν ως περιβάλλοντα έκφρασης και οργάνωσης ιδεών και ακόμη εργαλεία επικοινωνίας στο πλαίσιο δικτυακών μαθησιακών περιβαλλόντων οδηγώντας στη δημιουργία κοινοτήτων μάθησης όπου οι μαθητές ακόμη και από απόσταση μπορούν να έχουν πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων και σε εργαστηριακούς χώρους, οικοδομώντας τη γνώση. (Κωνσταντίνου, 2005).

Το λογισμικό KIDSPIRATION ανήκει στο λογισμικό Inspiration, είναι ένα από τα πιο δημοφιλή και εύχρηστα λογισμικά εννοιολογικής χαρτογράφησης για παιδιά σχολικής ηλικίας. Το πρόγραμμα αυτό δίνει τη δυνατότητα σχεδίασης εννοιολογικών χαρτών οποιουδήποτε τύπου. Ταυτόχρονα παρέχει έτοιμες βιβλιοθήκες με διάφορα θέματα κάθε μια από τις οποίες περιέχει αρκετές φωτογραφίες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στους χάρτες.

Παράλληλα ο χρήστης μπορεί να δημιουργήσει καινούριες βιβλιοθήκες από τις ήδη υπάρχουσες ή και άλλες με άλλα θέματα εισάγοντας δικές του φωτογραφίες ή γραφικά. Στην τελευταία έκδοση δίνεται η δυνατότητα γραφής στην ελληνική γλώσσα αλλά και η ηχογράφηση φωνής και χρήση τους πάνω στα γραφικά., δημιουργώντας έτσι μία πολυμεσική πλατφόρμα. Ο καταγισμός και η οργάνωση των εννοιών και η χαρτογράφηση των ιδεών αναφέρονται ως πρωταρχικές λειτουργίες του προγράμματος στο εγχειρίδιο του χρήστη. Οι μαθητές, επομένως, χρησιμοποιούν τους εννοιολογικούς χάρτες για κάθε θέμα που πρέπει να εξερευνήσουν και να καταγράψουν. Στη συνέχεια στο λεγόμενο **Δημοσιογραφικό μαθητικό εργαστήρι** έναν δηλαδή υπερσύνδεσμο στο wiki θα αναρτάται ο πρόχειρος σχεδιασμός του άρθρου ή της συνέντευξης που θα έχει γίνει με τη βοήθεια του λογισμικού εννοιολογικής χαρτογράφησης. Στην συνέχεια θα αξιολογούν την ολοκλήρωση του άρθρου με ένα μικρό σχολιασμό τους και θα διατυπώνουν συμβουλές – tips για τους συμμαθητές τους βάσει της εμπειρίας τους.

9.3.1 Κριτήρια επιλογής υλικού:

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας. Στη συγκεκριμένη μελέτη περίπτωσης δεν είναι στόχος η τεχνολογική κατάρτιση των παιδιών σε διάφορα εργαλεία, αλλά η καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού και η προώθηση του συνεργατικού τρόπου δουλειάς αλλά και συγγραφής. Επομένως, αν και πολύ απλό τεχνολογικό εργαλείο στη συγκεκριμένη περίπτωση συντελούσε στην απλούστευση της διαδικασίας και την εξοικονόμηση χρόνου λόγω της απλότητάς του αλλά και μία αίσθηση διασκέδασης λόγω της «παιδικής» επιφάνεια εργασίας του. Άλλωστε, εκτός από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες στο flash όλη η δραστηριότητα είχε ένα χαρακτήρα έκπληξης και παιχνιδιού οπότε και αυτό ήταν ένα κομμάτι του εκπαιδευτικού σεναρίου.

9.4 Ψηφιακές εφαρμογές σχεδιασμένες στο Flash

Ο λόγος που σχεδιάστηκαν στο συγκεκριμένο εργαλείο είναι κυρίως για να είναι εύκολη η ανάρτησή τους στο wiki αλλά και η πρόσβαση των παιδιών σε αυτές. Το ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να εξυπηρετήσει ποικίλους εκπαιδευτικούς στόχους, τυπικούς και άτυπους αναπτύσσοντας αντίστοιχες γνώσεις, ικανότητες, δεξιότητες πάνω στις οποίες στηρίζεται η δυνατότητα αξιοποίησης των ψηφιακών παιχνιδιών και στη διδασκαλία της γλώσσας. Ο ψηφιακός αλφαριθμητισμός αναφέρεται στις διαφορετικές χρήσεις του δημοσιογραφικού λόγου ανάλογα την περίπτωση. Η ιδιαίτερη ρητορική που χρησιμοποιείται στα ψηφιακά μέσα σημαίνει την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο σχεδιάζονται και κατασκευάζονται όχι μόνο οι ειδήσεις αλλά και οι δικτυακές τοποθεσίες (Burbules & Callister, 2000: 85-90). Οι δραστηριότητες αυτές πρέπει να δημιουργούν επικοινωνιακές συνθήκες, στις οποίες οι νέοι χρησιμοποιούν τη γλώσσα, συνεργάζονται για να αναζητήσουν στοιχεία και πληροφορίες, τα αξιολογούν και τα ταξινομούν, κάνουν υποθέσεις και προσπαθούν να τις επαληθεύσουν ή να τις διαψεύσουν, διατυπώνουν και υποστηρίζουν απόψεις, θέτουν προβλήματα και αναζητούν λύσεις, κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους και εξασφαλίζουν τη συμμετοχή τους, ευνοούν την ανάπτυξη των διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν σκέψεις μεταξύ τους.

9.4.1. Εφαρμογές που αναπτύχθηκαν

Τα παιχνίδια που χρησιμοποιήθηκαν και αναπτύχθηκαν είναι τα:

- **Παιχνίδια ανάπτυξης και καλλιέργειας δεξιοτήτων δημοσιογραφικής γραφής.** Στα παιδιά δίνεται το πρώτο φύλλο μίας εφημερίδας και αυτά καλούνται να το «τακτοποιήσουν» αφού τα γνωστότερα μέρη ενός πρωτοσέλιδου όπως ο τίτλος, η ημερομηνία ή η λεζάντα της κεντρικής εικόνας έχει αλλάξει θέση. Πρέπει λοιπόν να αναγνωρίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά ενός πρωτοσέλιδου και να



τα τοποθετήσουν στη σωστή σειρά.

- **Βρες τα λάθη:** Τα παιδιά καλούνται να χρησιμοποιήσουν την κριτική τους σκέψη και να διακρίνουν τις λεπτές διαφορές στον εξοπλισμό

Βοήθεια!!!Μπερδέψαμε τον εξοπλισμό μας!

Η φωτογράφος πήρε τον εξοπλισμό της δημοσιογράφου και το αντίστροφο. Βάλε στην τσάντα που έχει η καθεμία δίπλα της τον εξοπλισμό που χρειάζεται. Καλή Επιτυχία!



Βοήθεια!!!Μπερδέψαμε τον εξοπλισμό μας!



ορεπόρτερ και μίας δημοσιογράφου και να τοποθετήσουν στην τσάντα της καθεμίας τον απαραίτητο εξοπλισμό.

- **Βρες τη σωστή σειρά:** Οι μαθητές αρχικά τοποθετούν τις εικόνες στη σωστή σειρά για να μπορούν να διηγηθούν την ιστορία και στη συνέχεια από 3 τίτλους που ταιριάζουν επιλέγουν τον καλύτερο με βάση τα χαρακτηριστικά που έχουν μάθει και τις ανάλογες συζητήσεις που έχουν γίνει στην τάξη για το βασικό θέμα του τίτλου ενός δημοσιογραφικού άρθρου.

Πως πραγματικά συνέβη:



Πως πραγματικά συνέβη:



Πως πραγματικά συνέβη:

Ποιος από όλους είναι ο σωστός
τίτλος για το άρθρο;

Νέα οικονομικά μέτρα

Ελέφαντας σκορπάει τον πανικό σε τσίρκο

Νέες γραμμές μετρό σε λειτουργία

Ελέφαντας..πυροσβέστης

9.4.2 Κριτήρια επιλογής και ανάπτυξης υλικού

Οι εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν έγιναν με τη χρήση του εργαλείου χρήση του προγράμματος Adobe Flash CS3, λαμβάνοντας υπόψη ότι η δράση αποδίδεται καλύτερα με την κινούμενη εικόνα (Beagles-Roos, 1985) η οποία μάλιστα πολλές φορές συνιστά πηγή πρόκλησης κινήτρων μάθησης, στηρίζοντας τη μαθησιακή διαδικασία. Οι δραστηριότητες ήταν απλές και ως στόχο είχαν να τονίσουν στα παιδιά κάποια βασικά χαρακτηριστικά της δημοσιογραφικής δραστηριότητας. Κυρίως όμως να τους δώσουν μία ιδέα για βασικές και λεπτές διαφορές που χρησιμοποιούνται στη δημοσιογραφία όπως η εύστοχη συγγραφή ενός τίτλου που είναι και αυτό που θα μας τραβήξει να διαβάσουμε ένα άρθρο ή η πετυχημένη εικόνα που θα το συνοδέψει. Μέσα από αυτές τις εφαρμογές με τον επαναλαμβανόμενο τρόπο απλά με την αναπαράσταση κατανοούν περισσότερο ως προς τα εξωτερικά χαρακτηριστικά από ότι με τη συζήτηση. Διαμορφώθηκε ένα κατάλληλο υλικό για να εφαρμόσουν τις γνώσεις τους που προήρθαν από τις συναντήσεις, από τα σχόλια των συμμαθητών τους στα προηγούμενα άρθρα αλλά και από τη δική τους τριβή στα προηγούμενα τεύχη.

Παρατηρήσεις που έγιναν από τον Trinidad σε παιδιά που χρησιμοποιούν open-ended λογισμικό όπως οι επεξεργαστές κειμένου και παιχνίδια περιπέτειας έχουν δείξει ότι αυτά τα παιδιά ενθαρρύνονται στην λήψη αποφάσεων και διευρύνουν τη γλωσσική τους ανάπτυξη (Educational Computing Volume 12, No. 1.) με τον τρόπο αυτό οι εφαρμογές αυτές λειτούργησαν διπλά και ως μέσο επανάληψης και ανατροφοδότησης της μέχρι τώρα διαδικασίας αλλά και ως μέσο αξιολόγησης.

Τα παραπάνω εργαλεία χρησιμοποιήθηκαν ως τα πλέον κατάλληλα για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης αλλά και ως μέσο για την εξοικείωση των παιδιών τόσο με τα νέα ψηφιακά μέσα όσο και με τα βασικά εργαλεία που προσφέρει το Web 2.0. Άλλωστε, είναι γεγονός πως στις μέρες μας μπορούμε πια να μιλήσουμε και για ηλεκτρονική μάθηση εννοώντας οτιδήποτε αφορά στη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία (Αποστολάκης, Βαρλάμης, Παπαδοπούλου, 2008).

Το έντυπο υλικό που χρησιμοποιήθηκε ήταν το ακόλουθο:

- ✓ Εφημερίδες και περιοδικά.

- ✓ Επαγγελματικές δημοσιογραφικές κάρτες για κάθε μαθητή.
- ✓ Σαρωτή.
- ✓ Τα πρωτότυπα σχέδια που ζωγράρισαν οι μαθητές για εξώφυλλα των τευχών της εφημερίδας.
- ✓ Τα χειρόγραφα τους σημειώματα με την εξακτίωση του θέματος.
- ✓ Ανακοινώσεις για τους γονείς για τη συμμετοχή του τμήματος στην εφημερίδα αλλά και για την πρόσκληση συγγραφής και σε αυτούς.

9.5 Προετοιμασία της παρέμβασης

Καταρχάς, εξασφαλίστηκαν οι απαιτούμενες συναινέσεις από το Διευθυντή, τον Υποδιευθυντή και τον δάσκαλο της τάξης και του συγκεκριμένου τμήματος του Λεοντείου Δημοτικού, για την επίσκεψή και τη δραστηριότητα που θα αναπτυχθεί.

Οι αρχικές επισκέψεις που πραγματοποιήθηκαν χωρίς την παρουσία των παιδιών είχαν στόχο τόσο να δημιουργηθεί το κατάλληλο κλίμα πριν την εφαρμογή, όσο και για να πραγματοποιηθεί μια εκ των προτέρων αξιολόγηση της κατάστασης. Κατά τη διάρκεια των επισκέψεων:

- Έγινε γνωριμία με τους διευθυντές και υποδιευθυντές και τον δάσκαλο του εκπαιδευτηρίου.
- Ολοκληρώθηκε η καταγραφή της υλικοτεχνικής υποδομής και των ελλείψεων αν υπήρχαν.
- Εγκαταστάθηκαν οι εφαρμογές που κρίθηκε απαραίτητο.

Κυρίως, όμως έγιναν οι απαραίτητες συνεννοήσεις που αφορούσαν όλα τα οργανωτικά και διοικητικά θέματα πριν από την πραγματοποίηση της εφημερίδας.

Οι επισκέψεις που πραγματοποιήθηκαν ορίστηκαν κάθε Δευτέρα για την ανακεφαλαίωση του τεύχους που ολοκληρώθηκε και οργάνωση του επόμενου τεύχους και κάθε 2^η Παρασκευή για επίλυση προβλημάτων, τεχνικών δυσκολιών ή οργανωτικών προβλημάτων.

Η διάρκεια των συναντήσεων ήταν 2 ώρες. Κάθε Δευτέρα πραγματοποιούνταν στο 2ωρο μάθημα της Γλώσσας που άλλωστε έχει και τη μεγαλύτερη συνάφεια με τη δραστηριότητα και κάθε 2^η Παρασκευή στο μάθημα της Γυμναστικής ή της Πληροφορικής εναλλάξ προκειμένου να υπάρξει μία ισορροπία για το ποιο μάθημα θα έχαναν τα παιδιά κάθε φορά.

9.6 Διεξαγωγή της παρέμβασης

Η Στ΄ του τρίτου τμήματος του Ιδιωτικού Δημοτικού σχολείου της Αθήνας ΛΕΟΝΤΕΙΟ ΛΥΚΕΙΟ, δηλαδή 33 παιδιά, κλήθηκαν διαδοχικά να περάσουν από το ρόλο του συντάκτη, του δημοσιογράφου, του φωτογράφου αλλά και του γραφίστα. Η παρούσα, λοιπόν, εργασία καταγράφει το πως επεξεργάστηκαν και πως απόδωσαν τις ειδήσεις που τους ενδιαφέρουν.

9.6.1. Αρχικές συναντήσεις(Μέσα Οκτωβρίου 2009- Δεκέμβριος 2009):

- Πριν τη δημιουργία του πρώτου τεύχους πραγματοποιήθηκαν 2 συναντήσεις όπου:
 - διερευνήθηκαν τα ενδιαφέροντα των παιδιών,
 - Ανακοίνωση και παρουσίαση του σχεδίου εργασίας που θα ακολουθήσουμε για την ανάπτυξη της διαδικτυακής εφημερίδας.
 - επιλέχτηκε με ψηφοφορία ο τίτλος της εφημερίδας,
 - αποφασίστηκε η σύσταση των πρώτων ομάδων,
 - επιλέχτηκαν τα θέματα αλλά και οι στήλες που θα έχει η εφημερίδα και
 - στη συνέχεια τα παιδιά ελεύθερα με διακριτική καθοδήγηση και παρακολούθηση από τον εκπαιδευτικό αφέθηκαν να ολοκληρώσουν τα άρθρα τους.

Το όνομα της εφημερίδας επιλέχτηκε με ψηφοφορία και το λογότυπό της, δηλαδή τι θα υπάρχει ζωγραφισμένο και ποιος από τα παιδιά θα το κάνει.

Τα ονόματα που προτάθηκαν είναι τα παρακάτω:

1. Το Στ΄3 εν δράσει
2. Η γομολάστιχα του Στ΄3
3. The bag of news
4. Στ΄3 news και
5. Η φωνή του Στ΄3

Τα ονόματα σημειώθηκαν στον πίνακα και στην επόμενη συνάντηση ολοκληρώθηκε η επιλογή με ψηφοφορία.

Στη συνέχεια έγινε συζήτηση με τα παιδιά για τον σχεδιασμό της εφημερίδας αλλά και της δραστηριότητας γενικότερα. Παρουσιάστηκαν στα παιδιά τα εργαλεία προκειμένου να γνωρίζουν πότε θα χρησιμοποιήσουν το καθένα και έμαθαν τις απαραίτητες τεχνικές γνώσεις για να μπορέσουν να εισαχθούν στο wiki και να πλοηγηθούν πειραματικά σε αυτό.

Για τον ίδιο λόγο ζητήθηκε από τον εκπαιδευτικό της τάξης ένας ονομαστικός κατάλογος των παιδιών της τάξης, αφού δέχθηκαν να συμμετέχουν όλοι, προκειμένου να δοθούν τα ονόματα χρηστών και οι κωδικοί πρόσβασης.

Στο σημείο αυτό να τονίσω πως στον αρχικό σχεδιασμό της δραστηριότητας σχεδιάζονταν να δοθεί λογαριασμός ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στο google, προκειμένου να υπάρχει η δυνατότητα χρήσης και των google ομάδων για να τονιστεί ακόμα περισσότερο η σημασία της συνεργατικής μάθησης και της από κοινού δημιουργίας, ωστόσο η διοίκηση του σχολείου προτίμησε την χορήγηση απλών μόνων κωδικών χρήστη και πρόσβασης γιατί θεώρησαν το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο επικίνδυνο από την άποψη περιεχομένου.

Αφού λοιπόν αποφασίστηκε η επόμενη συνάντηση προγραμματίστηκαν οι ακόλουθες δράσεις για την επόμενη συνάντηση:

- ✓ Ψηφοφορία τίτλου και
- ✓ απόφαση για το πώς θα είναι σχεδιαστικά και το σημαντικότερο η σύσταση των ομάδων.

➤ Στην επόμενη συνάντηση και σε συνέχεια της προηγούμενης ολοκληρώθηκε η ψηφοφορία του ονόματος της εφημερίδας. Αφού ολοκληρώθηκε η ψηφοφορία επιλέχτηκε το όνομα «Η φωνή του Στ'3» όπου αποφασίστηκε η μαθήτριά που θα ζωγραφίσει τον τίτλο και συγκεκριμένα ένα μολύβι και διάφορα χρώματα στα γράμματα.

➤ Στη συνέχεια είχα ρωτήσει τα παιδιά αν θα συμμετέχουν όλα σε αυτή την εφημερίδα και ποιες θα είναι οι ομάδες εργασίας. Η εργασία σε ομάδες προϋποθέτει την αρμονική συνύπαρξη και αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών. Για να ευοδωθεί η εργασία σε ομάδες πρέπει ο Εκπαιδευτικός να προβλέψει κάποια στοιχεία ρύθμισης της δυναμικής της ομάδας, όπως είναι:

- η προσωπικότητα κι ο χαρακτήρας κάθε μαθητή,
- η αυτο-εικόνα του και η άποψη που έχουν οι άλλοι γι αυτόν, και
- το κύρος που έχει ένας μαθητής μέσα στο σύνολο της σχολικής τάξης.

Πριν ν' αρχίσει η ομαδική εργασία, από κοινού εκπαιδευτικός – ερευνήτρια και μαθητές συζητούν, έχουμε επεξεργαστεί κριτικά (στοχασμός) και καταλήξαμε σε συμφωνημένες αρχές, κανόνες και ρόλους που αποτελούν «το στημόνι και το υφάδι» της κοινής πορείας και εργασίας. Αυτό περιελάμβανε:

- Συζητήσεις για τη λειτουργία και τον ρόλο κάθε μαθητή στην ομάδα - Το κύρος στην ομάδα δηλαδή το στοιχείο που διαφοροποιεί και ιεραρχεί τα άτομα μέσα στην ομάδα. Χαρακτηριστικό κύρους μπορεί να είναι φύλο, εθνικότητα, σχολική επίδοση. Οι σχέσεις στην ομάδα εξαρτώνται από το Χαρακτηριστικό κύρους κάθε μαθητή.
- Κανόνες συμπεριφοράς (τι είναι αποδεκτό;)
- Τρόπους αξιολόγησης και ανατροφοδότησης
- Αναστοχασμό για τη λειτουργία στην ομάδα .

Για τους παραπάνω λόγους αλλά κυρίως θέλοντας όχι μόνο το θεωρητικό πλαίσιο αλλά και το εργασιακό να χαρακτηρίζεται από ομαδικότητα και από ελευθερία αποφάσεων από τα παιδιά τους δόθηκε η ελευθερία να σχηματίσουν μόνοι τις ομάδες και να θέσουν τους κανόνες λειτουργίας όχι μόνο στην τάξη αλλά και στην ηλεκτρονική πλατφόρμα.

Οι ομάδες που σχηματίστηκαν αρχικά ήταν 11 και δημιουργήθηκαν ομάδες των 2,3 και 4 ατόμων. Στη συνέχεια αποφασίστηκαν κανόνες λειτουργίας οι οποίοι θα αναρτηθούν στο wiki με το να γράφει το κάθε παιδί τον κανόνα του. Το πλαίσιο λοιπόν εργασίας διατυπώθηκε και πλέον αποφασίστηκαν τα θέματα που θα υπάρχουν στην εφημερίδα ίσως όχι σε κάθε τεύχος αλλά ανάλογα με το ενδιαφέρον των παιδιών. Τα παιδιά άλλωστε με την ομάδα τους θα διάλεγαν τουλάχιστον στο πρώτο τεύχος το θέμα του άρθρου τους.

Τα θέματα, λοιπόν, που προτάθηκαν είναι τα:

- ✓ Πολιτισμός- Μουσική
- ✓ Σχολικά θέματα (Νέα – Γνώμη- Ποια μαθήματα – Ποια αθλήματα τους αρέσουν)
- ✓ Επικαιρότητα
- ✓ Επιστήμη- Διάστημα- Φύση
- ✓ Διαδίκτυο – Υπολογιστές
- ✓ Αθλητισμός
- ✓ Ιατρικά Θέματα

- ✓ Ιστορία
- ✓ Ψηφιακά Παιχνίδια
- ✓ Αυτοκίνητα, Μέσα συγκοινωνίας
- ✓ Μόδα
- ✓ Οικονομικά- Βουλή

Με την ολοκλήρωση της συζήτησης και αφού ανέλαβε κάθε ομάδα το άρθρο της, δρομολογήθηκε η επόμενη συνάντηση για την τεχνική καθοδήγησης και τη συνδημιουργία του 1^{ου} τεύχους.

Η επόμενη συνάντηση έγινε μετά την ολοκλήρωση των εορταστικών εκδηλώσεων του σχολείου για την Εθνική Γιορτή της 28^{ης} Οκτωβρίου λόγω σχολικών υποχρεώσεων όπως πρόβες χορωδίας, παρέλασης αλλά και του θεατρικού προγραμματίστηκε η επόμενη συνάντηση για τις αρχές Νοεμβρίου.

9.6.2 Δημιουργία 1^{ου} τεύχους

Σε αυτή τη συνάντηση όλα ήταν πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά είχαν ήδη επισκεφθεί την αρχική ιστοσελίδα της εφημερίδας, όπου υπήρχε μόνο ένα κείμενο και μια απλή εικόνα και ήδη είχαν ιδέες και τα άρθρα τους έτοιμα.

Οι ομάδες είχαν συνεργαστεί, είτε από κοντά δηλαδή συνάντηση στο σπίτι κάποιου μέλους, είτε μέσω σχολίων που ήδη είναι διακριτά στην αρχική σελίδα της εφημερίδας.

Στο πρώτο τεύχος δεν παρατηρήθηκαν ιδιαίτερα τεχνικά προβλήματα αφού ήταν αρκετές οι πληροφορίες που είχαν λάβει τα παιδιά κατά τη διάρκεια των προηγούμενων εισαγωγικών συναντήσεων ως προς τη χρήση του wiki. Προβλήματα που αναφέρθηκαν είχαν να κάνουν με πιο δύσκολες ενέργειες επεξεργασία εικόνας.

Τα αρχικά άρθρα των παιδιών χαρακτηρίζονταν από τη μεγάλη έκταση και τον εγκυκλοπαιδικό χαρακτήρα σε μεγάλο βαθμό που φαινόταν πως αντιμετωπίστηκαν ως σχολική εργασία δηλαδή με αντιγραφή και επικόλληση από τις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν. Σε κάποια άρθρα υπήρχαν σχόλια για το μέγεθος αναφέροντας πως είναι μεγάλο και κουραστικό στην ανάγνωση. Οι ομάδες συνεργάστηκαν ανάλογα με τα φιλικά συναισθήματα που είχαν τα παιδιά έτσι υπήρξαν ομάδες που δούλεψαν άρτια αλλά και ομάδες στις οποίες υπήρξαν μικροεντάσεις.

Μία από της μαθήτριες η οποία είναι πολωνικής καταγωγής δεν κατέστη δυνατόν να ενταχθεί σε κάποια από τις ομάδες, γιατί γενικότερα και ως μαθήτρια δεν ανήκει στα δημοφιλή παιδιά, ωστόσο έτυχε σε μία από τις πρώτες συναντήσεις να έχει μαζί τα ιδιόχειρα σχέδια της. Διαπιστώνοντας το καλλιτεχνικό της ταλέντο προτάθηκε να γίνει η γραφίστρια της εφημερίδας κυρίως για τα εξώφυλλα της εφημερίδας αλλά και για εικονογράφηση κάποιων θεμάτων αν είναι εφικτό. Ο συγκεκριμένος ρόλος της προσέδωσε κύρος αφού θεωρήθηκε ως «σημαντικό» πόστο. Μετά από αυτό σταδιακά κάποιες από τις ομάδες των κοριτσιών θέλησαν να εντάξουν στο δυναμικό τους τη συγκεκριμένη μαθήτρια. Ενδεικτικά κάποια από τα άρθρα που δημιουργήθηκαν είναι:

- *Ο Άγνωστος Πλανήτης*
- *Ο Πλανήτης NIBIRU*
- *Η τρύπα του όζοντος*
- *Το διαδίκτυο για υγιείς APPΩΣΤΟΥΣ*
- *Ηλεκτρονικά Παιχνίδια- Get THEM ..ALL*
- *Με τι ασχολούνται οι μαθητές;*
- *Οι πιο επικίνδυνες ασθένειες*
- *Τα αυτοκίνητα στη ζωή μας*
- *Κινηματογράφος*
- *Εσείς τι μουσική ακούτε;;*
- *Παγκόσμια μέρα νερού*

3. Δημιουργία 2^{ου} τεύχους

Στη συνάντηση που είχαμε με τα παιδιά θα συζητούσαμε τα θέματα του επόμενου τεύχους, θέλοντας όμως να κατανοήσουν ακριβώς το μέγεθος των άρθρων τους αλλά και το λόγο που τα περισσότερα σχόλια των ίδιων των συμμαθητών τους ήταν να μην θετικά αλλά αρνητικά ως προς την έκταση των κειμένων εκτύπωση τα άρθρα τους και τα έδωσα στην κάθε ομάδα προκειμένου να διορθώσει ό,τι ήθελε ή σε μερικές περιπτώσεις να μου σημειώσει τη συγκεκριμένη μορφοποίηση που δεν μπορούσε να κάνει το παιδί ώστε να το βοηθήσω.

Η αρχική αντίδραση των παιδιών ήταν πως όλες αυτές οι σελίδες δεν ήταν το άρθρο που έβλεπαν αναρτημένο στη σελίδα (μέσο όρο οι σελίδες κυμαίνονταν από 3-7). Όταν αντιλήφθηκαν την εκτυπώσιμη μορφή της εφημερίδας και το πώς αυτή μοιάζει κατανόησαν πως δεν ταιριάζει ούτε θυμίζει άρθρο εφημερίδας αλλά περισσότερο αφιέρωμα περιοδικού. Στη συνέχεια, και δουλεύοντας ως ομάδες εκτός

υπολογιστή μόνο με τις εκτυπώσεις των άρθρων διόρθωσαν χειρόγραφα αυτά που ήθελαν, αφαίρεσαν κείμενο ενώ σε κάποιες περιπτώσεις αποφάσισαν πως επειδή το θέμα τους άρεσε θα μπορούσαν να το συνεχίσουν στο επόμενο τεύχος όπως έχουν δει να συμβαίνει κυρίως σε επιστημονικά περιοδικά.

Επομένως, μετά από κοινή συζήτηση αποφασίστηκε το 2^ο τεύχος να αποτελείται και από το δεύτερο μέρος κάποιων άρθρων που παρουσίασαν μεγάλη έκταση αλλά κέντριζαν το ενδιαφέρον των παιδιών.

Έτσι ένας γενικότερος κατάλογος των άρθρων είναι:

- *Η ιστορία του σχολείου μας*
- *Τα αθλήματα του σχολείου μας*
- *Ηλεκτρονικά παιχνίδια*
- *Οι πληροφορίες στο διαδίκτυο*
- *Ταινίες Ρεκόρ: Σύγχρονος κινηματογράφος*
- *Ώρα για Διασκέδαση*
- *Τα πιο γνωστά είδη μουσικής*
- *Φαινόμενο θερμοκηπίου*
- *Θέματα Επιστήμης: Δορυφόρος Οδυσσέας και οι ηλιακές αναταράξεις*
- *Τι δεν ξέρουμε για τα ζώα*

9.6.3 Δημιουργία 3^{ου} τεύχους

Στα δύο προηγούμενα τεύχη τα θέματα επιλέχθηκαν εξ ολοκλήρου από τα παιδιά. Θέλοντας, να υπάρξει στην όλη διαδικασία μία παιγνιώδη ατμόσφαιρα χωρίς να τους έχω προετοιμάσει στην επόμενη συνάντηση τα άρθρα που θα γράψει η κάθε ομάδα θα προέρθουν από κλήρωση.

Έτσι αφού συζητήσαμε κάτι μικροαλλαγές και αμοιβαίες ανταλλαγές σε 2 ομάδες ζήτησα από την κάθε ομάδα να εκλέξει έναν αντιπρόσωπο και να σηκωθεί να τραβήξει από την τσάντα ένα χαρτί. Τα παιδιά σηκώθηκαν και περίμεναν μέχρι κάθε ομάδα να έχει το δικό της χαρτί, στη συνέχεια διάβασαν το άρθρο του καθενός. Το άρθρο αποτελούνταν από ένα τίτλο και 3-4 ενδεικτικά βήματα πορείας να ακολουθήσουν.

Στην αρχή η όλη διαδικασία είχε προκαλέσει ένα ευχάριστο κλίμα και ένα ενθουσιασμό. Περίμεναν όλοι να δουν τι κληρώθηκε στον καθένα και αν τα θέματα δεν ταίριαζαν στους συντάκτες ακλουθούσαν πειράγματα όπως συνέβη με την ομάδα

των κάποιων κοριτσιών που τους έτυχαν τα αθλήματα του σχολείου και οι νέες κτηριακές εγκαταστάσεις.

Ο λόγος που έγινε η κλήρωση εκτός από τη διασκεδαστικότητα είναι και η ανατροφοδότηση αλλά και να υπάρξει μία εισαγωγή για το πώς δουλεύουν στην αρχή οι δημοσιογράφοι. Πολλές φορές δεν επιλέγουν το θέμα για το οποίο θα γράψουν αλλά τους δίνεται υποχρεωτικά από τον εκδότη ή άλλες φορές θα πρέπει να καλύψουν κάποιον συνάδερφο που ασχολείται με το συγκεκριμένο ρεπορτάζ αλλά τώρα για κάποιο λόγο δεν μπορεί να γράψει αυτός το κομμάτι. Παίζοντας άλλωστε παιχνίδια ρόλων αποφεύγεται να χαρακτηριστεί η διαδικασία μονότονη και προβλέψιμη, ενώ διατηρείται το ενδιαφέρον και προκαλείται το συναίσθημα της προσμονής για το κάτι διαφορετικό.

Ολοκληρώθηκε, λοιπόν και αυτή η συνάντηση με τα παιδιά να έχουν μία ευχάριστη διάθεση για το γεγονός πως θα γράψουν κάτι διαφορετικό.

9.6.4 Δημιουργία 4^{ου} τεύχους

Το τελευταίο τεύχος του πρώτου μέρους της εφαρμογής ολοκληρώνεται με το χριστουγεννιάτικο τεύχος που άλλωστε συμπίπτει και με το κλείσιμο του σχολείου για τις καθιερωμένες διακοπές.

Παραμένοντας στο κλίμα έκπληξης και προσμονής η επιλογή των άρθρων του επόμενου τεύχους έγιναν μέσω του wiki στο οποίο είχε αναρτηθεί ένας πίνακας με φωτογραφίες τυχαίες και τα παιδιά θα συμπλήρωναν δίπλα από κάθε ομάδα τα ονόματα των παιδιών που θα αναλάμβαναν να κάνουν το φωτορεπορτάζ και να αποκαλύψουν όσα κρύβει μία φωτογραφία. Με τον τρόπο αυτό συνεχίζεται η δημιουργία της έκπληξης και σταδιακά το wiki αποκτά τον κυρίαρχο ρόλο δείχνοντας πως η ομάδα με αυτό δεν επικοινωνεί μόνο για την ομαδική συγγραφή ή την αποτύπωση σχολίων αλλά και για θέματα που μέχρι τώρα παραδοσιακά γίνονταν διαζώσης.

Συντονίσαμε έτσι τις ενέργειές μας ασύγχρονα και επέλεξαν τα παιδιά τα άρθρα, επιπλέον ακόμα και αυτά που έλειπαν είχαν συνδεθεί από το σπίτι τους. Τα παιδιά έχουν αρχίσει να γνωρίζουν πια καλά το pbwiki και αισθάνονται ότι μπορούν να λειτουργήσουν πιο αυτόνομα. Σταδιακά αρχίζουν να αποκτούν μεγαλύτερη αυτονομία και οι απορίες τους πια δεν έχουν τόσο τεχνικό χαρακτήρα αλλά

περισσότερο ιδεολογικό. Μετέχοντας πια και γράφοντας άρθρα προσπαθώντας να χρησιμοποιήσουν το δημοσιογραφικό λόγο αρχίζουν να συγκρούουν τις γνώσεις που μέχρι τώρα ήξεραν ή είχαν διδαχθεί με αυτό που σταδιακά παρατηρούν και με τη συγγραφή αλλά κυρίως με τα σχόλια των συμμαθητών τους.

Τα παιδιά άρχιζαν πλέον να διατυπώνουν συγκεκριμένες απορίες που φανέρωναν πως σταδιακά μούνταν στη δημοσιογραφική γραφή. Η ποσότητα των άρθρων τους μειωνόταν, καθώς κι οι εικόνες και το σημαντικότερο το κείμενο που αντέγραφαν. Αισθανόμενοι μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση κυριαρχούσε περισσότερο ο προσωπικός τους λόγος ακόμα και με ορθογραφικά ή συντακτικά λάθη.

Πριν το τέλος των μαθημάτων για τις χριστουγεννιάτικες διακοπές πραγματοποιήθηκε μία συνάντηση με στόχο την ανακεφαλαίωση της μέχρι τώρα πορείας αλλά και της αξιολόγησής της. Στο σημείο αυτό τονίζεται πως αξιολόγηση η οποία πραγματοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια λειτουργώντας συγχρόνως και ως πηγή ανατροφοδότησης. Η αξιολόγηση είναι δυναμική από τη φύση της, έχει τη δυνατότητα να ενισχύει τη διδασκαλία και τη μάθηση και να ανταποκρίνεται στην ανάγκη αναμόρφωσης και ανατροφοδότησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Αποτελεί δηλαδή φυσικό στοιχείο της διδασκαλίας και της μάθησης των παιδιών (Σιβροπούλου, 2009) άλλωστε η αξιολόγηση ανήκει ως ενεργό και σημαντικό κομμάτι στη διαδικασία της μάθησης, συμβάλλοντας ουσιαστικά στην κατανόηση χωρίς μόνο για να μετρήσει το αποτέλεσμα. (Τσοτσόλη, 2008).

Ως μέσο για να ξεκινήσει η συζήτηση και να διατυπώσουν τα παιδιά τις απόψεις του έπρεπε να προσπαθήσουν να παίξουν και να καταλάβουν ένα παιχνίδι στη γερμανική γλώσσα που αφορούσε τον τρόπο γραφής, απεικόνισης και δημοσίευση της είδησης. Με μία φράση τον κύκλο της είδησης από το συμβάν, στον υπολογιστή του δημοσιογράφου, στο τυπογραφείο και τη διανομή¹⁵.

Τα παιδιά παρά τα αρχικά του σχόλια πως δεν γνωρίζουν γερμανικά δέχτηκαν παρακολούθησαν το παιχνίδι πάντα σε ομάδες και μάλιστα αν και το κατάλαβαν αμέσως λόγω γραφικών αλλά και θέλοντας να δώσουν παραπάνω βάση σε κάποια σημεία το έπαιζαν και άλλες φορές.

Χρησιμοποιώντας αυτό ως εφόρμηση συζητήσαμε τη μέχρι τώρα πορεία της διαδικασίας. Τι τους άρεσε, τι όχι πως τους φάνηκαν τα μέχρι τώρα τεύχη.

¹⁵ (<http://infoactive.dpa-infocom.net/kunden/kinder/vertrieb/zeitung/index.htm>)

Τα παιδιά θέλησαν να συνεχιστεί η εφημερίδα όλο το έτος, αφού ο αρχικός σχεδιασμός περιελάμβανε μόνο 4 τεύχη, και να εμπλουτιστούν κάποιες διαδικασίες. Υπήρχε μία ομάδα παιδιών που θέλησαν να έχουν μία προσωπική σελίδα όπου θα αναγράφουν μόνο όσα τους ενδιαφέρουν είτε για κινηματογράφο, ποδόσφαιρο ή μουσική.

Έχοντας, λοιπόν, ως γνώμονα το ενδιαφέρον των παιδιών που φαίνονταν άλλωστε και από το καθημερινό ιστορικό επισκεψιμότητας που στέλνονταν στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο του administrator αποφασίστηκε να ανανεωθεί το ραντεβού μας μετά τη νέα χρονιά και να προετοιμάσουμε τα επόμενα τεύχη.

9.7. Συναντήσεις(Μέσα Φεβρουαρίου 2010- Απρίλιος 2010)

Οι επόμενες συναντήσεις μας λόγω της εξοκείωσης των παιδιών τόσο με τα εργαλεία όσο και με τη διαδικασία είχα στόχο τον επαναπροσδιορισμό των ομάδων αλλά και του πλαισίου εργασίας.

Στην δεύτερη φάση για να αποτελέσει και σύγκριση με την πρώτη αλλά και να δώσει αποτελέσματα σχετικά με τα ερευνητικά μας ερωτήματα, εμπλουτίστηκε και διαφοροποιήθηκε σε βασικά σημεία.

Συγκεκριμένα, στο wiki ενσωματώθηκαν:

- ✓ Chat,
- ✓ Ψηφιακές παιγνιώδεις εφαρμογές
- ✓ Οι προσωπικές σελίδες συντακτών για όποιο παιδί το επιθυμούσε
- ✓ Φωνή Γονέων
- ✓ Ανακοινώσεις της τάξης
- ✓ Ημερολόγιο σημειώσεων έτσι ώστε να γνωρίζουν τα παιδιά ποια μέρα θα τα επισκεφθώ.

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω έγινε κατανοητό πως οι συναντήσεις δεν γίνονταν πια με τη ίδια συχνότητα, αφενός γιατί τα παιδιά πλέον δούλευαν σχεδόν αυτόνομα, οι ομάδες είχαν δεθεί πιο πολύ και κυρίως γιατί με την ενσωμάτωση του chat μπορούσαν να με βρουν και να επικοινωνήσουμε κάθε στιγμή λύνοντας το πρόβλημα on line.

Τα επόμενα τρία τεύχη ακολούθησαν μία σταδιακή πορεία. Πριν από την έναρξη κάθε νέου τεύχους προστίθενται στην υπερσύνδεση **«Παίξτε**

Δημοσιογραφικά», ένα από τα παιχνίδια που αναλύθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, προκειμένου να χρησιμοποιήσουν ως υλικού προβληματισμού και συλλογισμού.

Η αλήθεια είναι πως στο δεύτερο μέρος της δραστηριότητας τα παιδιά παρουσιάστηκαν πιο ώριμα και πιο έτοιμα «δημοσιογραφικά» ως προς:

Το μέγεθος των κειμένων

Το στυλ γραψίματος

Τη χρήση προσωπικού τους λόγου αλλά και την προσπάθεια ενσωμάτωσης στηλών πια στα κείμενά τους.

Τα υπόλοιπα τρία τεύχη που δημιουργήθηκαν και ένα αποχαιρετιστήριο αν και πιο έτοιμοι χρήστες πια του wiki λόγω υποχρεώσεων των παιδιών (εσωτερικά διαγωνίσματα κατάταξης τμήματος και στις δύο γλώσσες, συμμετοχή σε αθλητικά τουρνουά καθώς και η διοργάνωση της αποχαιρετιστήριας γιορτής) δυσκόλεψε λίγο τις δραστηριότητές μας αλλά και τον χρόνο ολοκλήρωσής τους.

Κεφάλαιο 10ο: Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής παρέμβασης

10.1 Ειδικά Συμπεράσματα από την εκπαιδευτική παρέμβαση

Η διατύπωση των συμπερασμάτων χωρίζεται και αυτή όπως και η διαδικασία εφαρμογής στην τάξη σε δύο χρονικές φάσεις.

Συγκεκριμένα στην ανάπτυξη των 4 πρώτων τευχών, που έγινε με τη χρήση παραδοσιακών μέσων όπως πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία, εκτύπωση και γραπτή αυτοδιόρθωση από τα παιδιά των άρθρων τους, κλήρωση και ανάρτηση πίνακα για την ανάληψη νέου θέματος, και την ανάπτυξη των επόμενων 4 με τη χρήση των συνεργατικών εργαλείων αλλά και δραστηριότητες μέσα από αυτά τα εργαλεία δηλαδή μείωση της κατά πρόσωπο παρουσίας και αντικατάσταση αυτής με το chat, ανάπτυξη παιγνιωδών δραστηριοτήτων που εισάγει τα παιδιά στα βασικά χαρακτηριστικά της έντυπης και ψηφιακής γραφής.

10.2 Υποθέσεις εργασίας

Η αρχική και βασική μας υπόθεση πως η ψηφιακή εφημερίδα αλλά και η διαδικασία ανάπτυξής της με συνδυαστική μέθοδο εξ αποστάσεως αλλά και πρόσωπο με πρόσωπο θα κεντρίσει το ενδιαφέρον των παιδιών σε μεγάλο σημείο επιβεβαιώθηκε.

Παράλληλα, υποθέσαμε ότι το εργαλείο διαδικτυακής συζήτησης (chat) θα τροφοδοτούσε το ενδιαφέρον των παιδιών και για το λόγο αυτό προστέθηκε αργότερα ως δυνατότητα έτσι ώστε να διατηρήσει το στοιχείο της έκπληξης και προσμονής.

Η ομαδική συγγραφή, οι κωδικοί αλλά και οι κανόνες που έθεσαν από κοινού λειτούργησαν όπως περιμέναμε και δεν παρατηρήθηκε καμία προβατική συμπεριφορά. Καθ' όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης της εφημερίδας όλα κύλησαν ομαλά και δεν χρειάστηκε ποτέ να παρέμβω ως διαχειριστής για να επαναφέρω στην τάξη κάποιο μαθητή, κάτι που άλλωστε θα καταργούσε και τον ομαδοσυνεργατικό ρόλο των εργαλείων αλλά και της διαδικασίας.

Έτσι, για την ολοκλήρωση της αξιολόγησης αλλά και της διαδικασίας δόθηκαν στα παιδιά ερωτηματολόγια τα οποία και συμπλήρωσαν κυρίως ανώνυμα εκτός από κάποια παιδιά που θέλησαν και έγραψαν το όνομά τους. Το δείγμα

αποτελούνταν από 27 από τα 33 της τάξεις και συγκεκριμένα από 16 αγόρια και 11 κορίτσια.

Οι ερωτήσεις ήταν κλειστού τύπου δηλαδή με απαντήσεις μονολεκτικές αλλά και ανοικτού όπου τα παιδιά έπρεπε να εκφράσουν τη γνώμη τους και να τη διατυπώσουν. Ο συνδυασμός αυτών των ερωτήσεων χρησιμοποιήθηκε γιατί τα στοιχεία που θέλουμε να μετρήσουμε και τα δεδομένα δεν είναι μόνο ποσοτικά αλλά κυρίως ποιοτικά αφού το ζητούμενο είναι η αλλαγή συμπεριφορών και η ενεργοποίηση των δημοσιογραφικών δεξιοτήτων των παιδιών.

Ειδικότερα, οι παρατηρήσεις έπαιτα από τη διεξαγωγή της πιλοτικής εφαρμογής στην τάξη και τη μελέτη της συγκεκριμένης περίπτωσης, συνοψίζονται στις ακόλουθες απαντήσεις στα αρχικά ερωτήματα.

- **η δημιουργία διαδικτυακής-ψηφιακής εφημερίδας εξ ολοκλήρου από τα παιδιά συντέλεσε στο να μάθουν και να εξοικειωθούν στην αποκρυπτογράφηση και αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων των νέων μέσων αλλά και των μεθόδων γραφής και απεικόνισης των γεγονότων σε αυτά;**

Η αρχική υπόθεση για το ότι θα παρατηρήσουμε θετικά αποτελέσματα ως προς τη μαθησιακή διαδικασία επιβεβαιώθηκε. Αρχικά όπως έχει ήδη αναφερθεί τα παιδιά αντιμετώπισαν τη συγγραφή άρθρου ως σχολική εργασία που σύμφωνα με τις παραδοσιακές διδασκαλίες πρέπει να γράψουν και πολλά και να χρησιμοποιήσουν βοηθητικά μέσα όπως εγκυκλοπαίδειες παραδοσιακές και διαδικτυακές προκειμένου να συλλέξουν αυτούσιες πληροφορίες και να τις συμπεριλάβουν στην εργασία τους.

Σταδιακά όμως τα παιδιά μέσα από την παρατήρηση τευχών εφημερίδας αθλητικής, πολιτικής, διαδικτυακής άρχισαν να κατανοούν τη σημασία του προσωπικού λόγου αλλά και του σύντομου πληροφοριακού λόγου που δίνει απαραίτητες πληροφορίες χωρίς περιττές λεπτομέρειες.

Καταρχάς, στη βασική ερώτηση για το αν ήταν δύσκολη η χρήση των εργαλείων που επιλέχτηκαν όπως το pbwiki, kidspiration και το chat η πλειοψηφία των παιδιών όπως φαίνεται και στο διάγραμμα απάντησε αρνητικά. Άλλωστε αυτό είχα φανεί και από τις αρχικές συναντήσεις όπου τα παιδιά άμεσα χρησιμοποίησαν τους κωδικούς τους και από την πρώτη μέρα πλοηγήθηκαν και χρησιμοποίησαν την πλατφόρμα της εφημερίδας.

Τα παιδιά σε αυτή την ερώτηση απάντησαν αρνητικά. Δεν τους δυσκόλεψε η εργασία στην εφημερίδα στην οποία μπήκαν όλοι άλλοι δουλεύοντας περισσότερο άλλοι δουλεύοντας λιγότερο. Κάποια σημεία δυσκολίας που αναφέρθηκαν ήταν η εισαγωγή βίντεο και η τοποθέτησή του σε συγκεκριμένο σημείο και η εύρεση της εφημερίδας από το web browser κάτι το οποίο θα ήταν εύκολο με τη δημοσίευση της ιστοσελίδας.



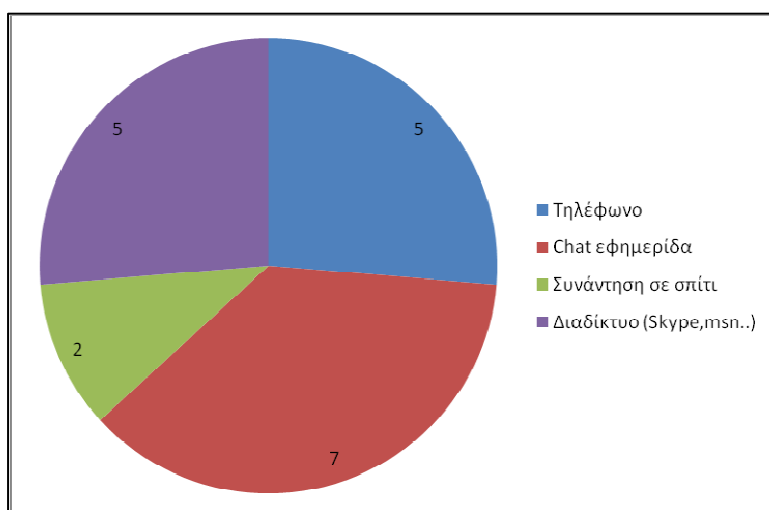
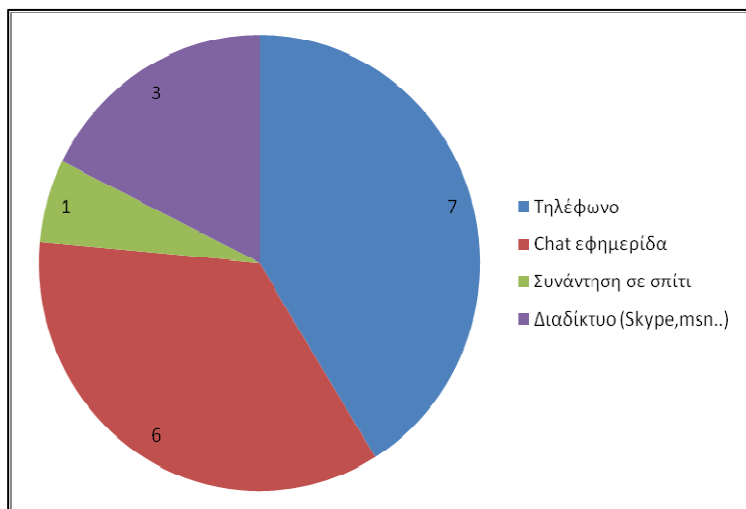
- η ομαδοσυνεργατική μέθοδος υλοποίησης λειτούργησε μέσα από τα συνεργατικά εργαλεία;

Τα παιδιά στο μεγαλύτερο μέρος της διαδικασίας δεν άλλαξαν ομάδες και λειτούργησαν ομαλά ο ένας με τον άλλο χρησιμοποιώντας όλα τα μέσα που τους παρείχε η πλατφόρμα, με ιδιαίτερη προτίμηση το chat.

Τα παιδιά για την επικοινωνία της ομάδας χρησιμοποίησαν και τη δυνατότητα χρήσης των σχολίων της πλατφόρμας, και το chat αλλά και δικά τους επικοινωνιακά εργαλεία που η διαδικασία του σχολείου δεν ενέκρινε για τη σχολική χρήση όπως skype και msn messenger.

- Πιο συγκεκριμένα στην ερώτηση «Για τη συνεργασία με την ομάδα τι προτιμούσες τηλέφωνο, chat εφημερίδας, συνάντηση σε σπίτι ή υπηρεσίες του διαδικτύου όπως skype, msn;»

Από τα 27 παιδιά που απάντησαν 12 ανέφεραν ότι προτιμούν το τηλέφωνο ενώ 13 ότι προτιμούν το chat της εφημερίδας. Τα υπόλοιπα 2 ανέφεραν ότι προτιμούν τις υπηρεσίες διαδικτύου που έχουν σημειωθεί και στα διαγράμματα πίτας.



- Στην ερώτηση αν τους άρεσε που δούλευαν σε ομάδες τα παιδιά απάντησαν.

Από τα 27 παιδιά θετικά απάντησαν τα 23 και αρνητικά τα 4 τα οποία να σημειωθεί ότι ήταν αγόρια. Τονίζεται αυτό το γεγονός γιατί οι εντάσεις και οι αλλαγές που έγιναν προκλήθηκαν μόνο από τις ομάδες κοριτσιών και όχι από τις ομάδες αγοριών. Από αυτό φαίνεται πως τα αγόρια λόγω των φιλικών σχέσεων δεν πρόβαλαν ποτέ την επιθυμία τους για αλλαγή της ομάδας.

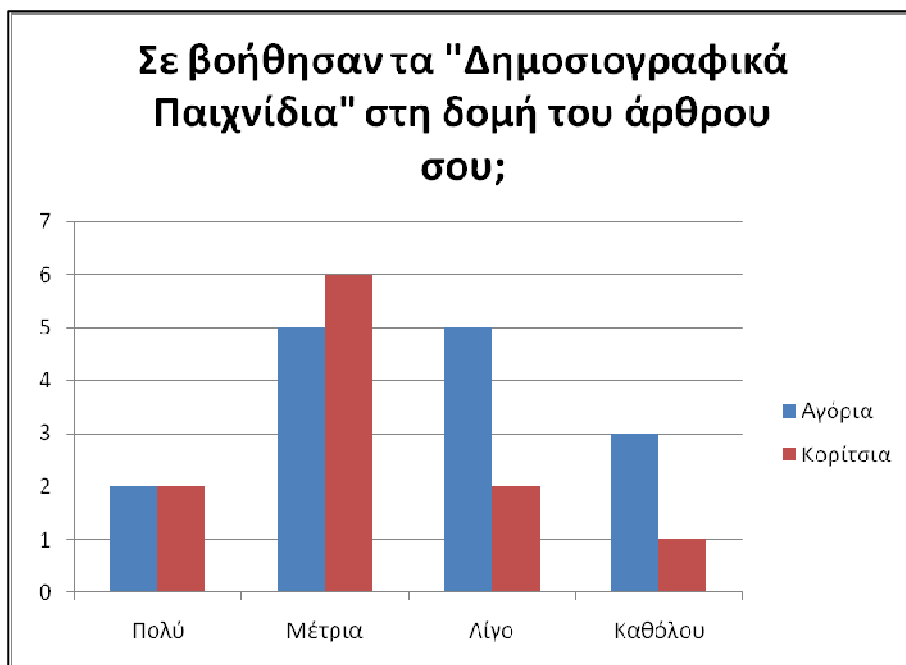
- Στην ερώτηση αν χρησιμοποιούσαν το chat της εφημερίδας οι απαντήσεις ήταν και πάλι θετικές αν και κάποια παιδιά έμπαιναν μέχρι να μουν οι φίλοι τους και στη συνέχεια όποτε ήθελαν συνομιλούσαν στο chat προκειμένου να συνεργαστούν αλλά παράλληλα προκειμένου να μην μετέχει και ο ερευνητής στη συζήτηση είχαν κάνει είσοδο και στους προσωπικούς τους λογαριασμούς στο msn και το skype.

- Σε συνέχεια για το αν έμπαιναν συχνά στην εφημερίδα και κυρίως για ποιο λόγο (συγγραφή άρθρου, σχολιασμό άλλων άρθρων, ανάγνωση) οι απαντήσεις ανάλογα και με τον ενεργό ρόλο του μαθητή διέφεραν. Συγκεκριμένα ως προς τη συχνότητα οι περισσότεροι απάντησαν θετικά 20 από τους 27 (9 κορίτσια και 11 αγόρια). Ως προς τους λόγους της καθημερινής εγγραφής τους είναι με σειρά προτεραιότητας:

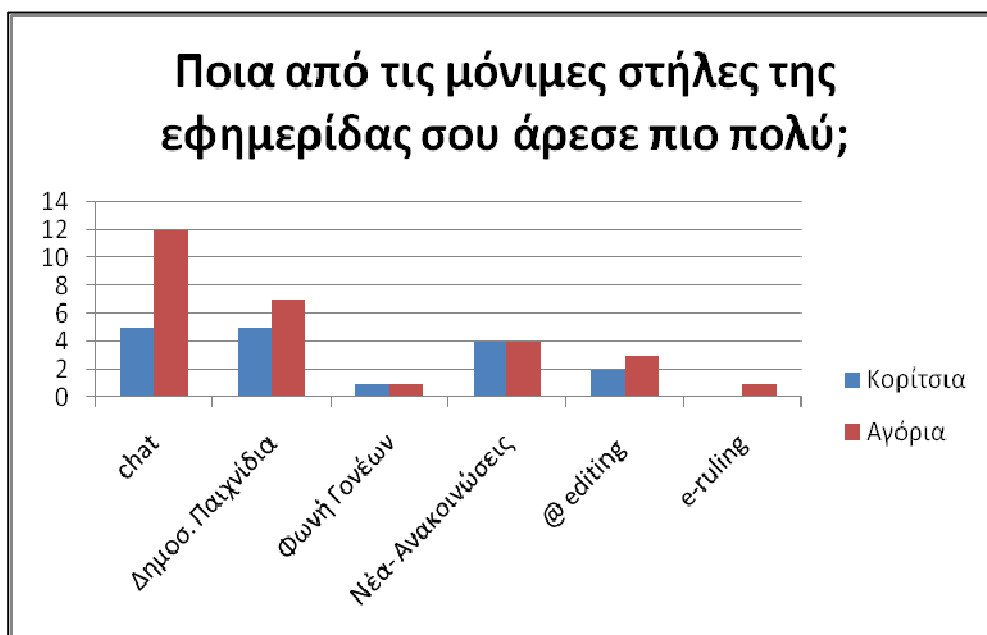
1. Επεξεργασία του προσωπικού τους άρθρου απάντησε η πλειοψηφία και
2. Ανάγνωση των νέων άρθρων 17 μαθητές και μαθήτριες έδωσαν τη συγκεκριμένη απάντηση.

Όσον αφορά στα «δημοσιογραφικά παιχνίδια» τα περισσότερα παιδιά απάντησαν πως τους άρεσαν αλλά πως ήθελαν περισσότερες δοκιμασίες και παιχνίδια. Το γεγονός πως δεν τους δυσκόλεψε αφού βασίζονταν σε απλές δραστηριότητες είναι θετικό σε συνδυασμό με το γεγονός πως μετά από κάποιες στιγμές είναι προβλέψιμα συνέχισαν να παίζουν τα παιχνίδια και κυρίως αυτό με το εξώφυλλο της εφημερίδας που έπρεπε σαν puzzle να το αναμορφώσουν.

- Στην ερώτηση αν τα παιχνίδια τους βοήθησαν να καταλάβουν πως έπρεπε να γράψουν και να δομήσουν το άρθρο τους τα παιδιά απάντησαν:



- Σε σχετική ερώτηση για το ποια είναι η αγαπημένη στήλη από τις μόνιμες της εφημερίδας τα περισσότερα παιδιά απάντησαν το chat και τα παιχνίδια. Συγκεκριμένα ο κατάλογος προτίμησης διαμορφώθηκε ως εξής:



Από τις παραπάνω απαντήσεις των απιδιών διαφαίνεται πως η διαδικασία ήταν μία δραστηριότητα που παρουσίαζε ενδιαφέρον αλλά που συγχρόνως προσέλκυαν τα παιδιά οι δραστηριότητες που τους έδιναν περιθώρια κινήσεων, ελευθερίας κρίσης και έκφρασης των απόψεων τους καθώς και κλασικές δραστηριότητες που πάντα προσελκύουν την παιδική φύση όπως ένα παιχνίδι ακόμα και αν είναι απλοϊκό.

Τέλος από το αρχικό μας ερευνητικό ερώτημα όπως αυτό έχει διατυπωθεί και στην αρχή της εργασίας ως εξής:

- ως προς το κατά πόσο η δημιουργία μίας διαδικτυακής-ψηφιακής εφημερίδας εξ ολοκλήρου από τα παιδιά θα συντελέσει και θα βοηθήσει στο να μάθουν και να εξοικειωθούν στην αποκρυπτογράφηση και αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων των νέων μέσων αλλά και των μεθόδων γραφής και απεικόνισης των γεγονότων που προβάλλουν;
- καθώς και ως προς το κατά πόσο η ένταξη παιγνιωδών εφαρμογών σε σχέση με πιο παραδοσιακές μορφές διδασκαλίας θα βοηθήσει

περισσότερο στο να κατανοήσουν αλλά και να παράγουν κατάλληλο περιεχόμενο τόσο στη μορφή όσο και στο νόημα για τα νέα μέσα ;

Γίνεται αντιληπτό με την πάροδο των τευχών και του χρόνου της παρέμβασης πως τα παιδιά στα τελευταία τεύχη παρουσίασαν διαφορετικά τα άρθρα τους ως προς:

1. Το μέγεθος τους. Τα τελευταία 3 τεύχη τα άρθρα των παιδιών είναι πολύ πιο σύντομα, αν και πάλι όταν ένα θέμα τους ενδιέφερε πολύ ενθουσιάζονταν και έγραφαν περισσότερα, ωστόσο και πάλι παρατηρείται σημαντική μείωση σε σχέση με τα πρώτα τεύχη.
2. Ως προς τον προσωπικό τους λόγο. Τα παιδιά αρχίζουν πλέον να εκφράζουν την άποψή τους και να χρησιμοποιούν πιο απλές εκφράσεις και όχι αντιγραφή και επικόλληση τις πληροφορίες που βρίσκουν.
3. Στα τελευταία τεύχη σταδιακά ενσωματώνουν δημοσιογραφικά στοιχεία γραφής, όπως έξυπνους τίτλους που προκαλούν το ενδιαφέρον, σχόλια συμμαθητών τους αναγράφοντας τα αρχικά του συμμαθητή τους και σε εισαγωγικά τα λεγόμενά του και βέβαια προσπαθώντας να βάλουν στήλες όπως έχουν παρατηρήσει στην εφημερίδα του ruzzle (το πρώτο δημοσιογραφικό παιχνίδι).
4. Το ενδιαφέρον τους δεν μειώθηκε αντίθετα με το πέρασμα του χρόνου δημιουργούσαν προσωπικές σελίδες ανεβάζοντας βίντεο με τις μουσικές τους προτιμήσεις ή με τα προσωπικά τους σκίτσα.
5. Είναι χαρακτηριστικό πως σε όλο το διάστημα τα παιδιά χρησιμοποιούσαν την ιστοσελίδα της εφημερίδας για να προσθέσουν κάτι, για να επισκεφθούν τα άρθρα των συμμαθητών τους κάνοντας σχόλια για το θέμα του άρθρου, την έκταση, τα βίντεο ή τις εικόνες ή απλά για επικοινωνιακούς λόγους που δεν σχετίζονταν με τη

The screenshot shows a forum thread with five posts. Each post includes a user profile picture, the user's name, the time and date of the post, and the text of the post. The first post is by Petropoulos, the second by Trika, the third by Xrisaidou, the fourth by Scandali, and the fifth by Xrisaidou. The text of the posts is in Greek and discusses various topics, including a mention of 'malon!' and 'SOUVER τα βίντεο!!!!!! ΜΠΡΑΒΟ ΚΑ/Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ'. The forum interface includes a 'Delete' link for each post and a 'ρε είναι παρα πολλά .' comment at the bottom of the fourth post. The footer of the forum page reads 'ΣΥΜΦΩΝΩ ΜΕ ΤΗΝ ΑΓΚΑΤΑ ΔΕΝ ΕΧΩ ΠΡΟΛΑΒΕΙ ΑΚΟΜΑ ΝΑ ΤΑ ΔΙΑΒΑΣΩ! ©'.

συγγραφή της εφημερίδας αλλά με τα προσωπικά τους νέα
(*odyssea,giati den ir8es
sxoleio;*.....).

6. Τα σχόλια των γονιών των παιδιών είναι επίσης σημαντικά γιατί άλλωστε οι ίδιοι είναι που τα βοηθούσαν στο σπίτι να ολοκληρώσουν την εργασία τους ως προς το τεχνικό μέρος και μόνο σε όσα παιδιά αισθανόντουσαν ανασφάλεια στην αρχή να χρησιμοποιήσουν τον Υπολογιστή (αποστολή του αρχείου ή upload ενός βίντεο). Πολλά παιδιά το Σάββατο και την Κυριακή οργάνωναν συναντήσεις των ομάδων προκειμένου να συνεννοηθούν καλύτερα αλλά και να γράψουν ομαδικά το άρθρο τους. Είναι χαρακτηριστικό το παράδειγμα όπου μαθήτριά ολοκλήρωσε τη συγγραφή του άρθρου και άλλη συμμαθήτριά της επεξεργάστηκε το κείμενο αφήνοντας σχόλιο ότι επιμελήθηκε τόνους και ορθογραφικά λάθη. (-Soufli said at 2:28 pm on Dec 18, 2009 “σου έβαλα παντού τόνους και τελείες!!!!αν δες,δες” - Trouptsios said “poly kali douleia omos sto teleytaio anekdoto prepei meta apo ekei pou leei daskalos kai ekei opou leei kai o kostakis prepei na baleis anw kai katw teleia”. Με δεύτερο μήνυμά του διαπιστώνει πως έγινε η διόρθωση «blerw me akouses i mallon me diabases».

Σε μία γενικότερη συζήτηση που έγινε με τα παιδιά για τη διαδικασία και θέλοντας να χρησιμοποιήσω τις απόψεις και τις παρατηρήσεις των παιδιών ως αξιολόγηση και στοιχείο ανατροφοδότησης για μελλοντικές εκπαιδευτικές παρεμβάσεις, συμπεριελήφθησαν στο ερωτηματολόγιο συνδυαστικά δύο ερωτήσεις.

Στην ερώτηση: Τι διαφορετικό θα ήθελαν να γίνει;

Στην πλειοψηφία τους απάντησαν ότι σχεδόν τίποτα. Στη συνέχεια ανέφεραν πως θα προτιμούσαν να γίνουν πιο συχνές επισκέψεις και περισσότερα τεύχη και περισσότερα παιχνίδια. Η διαδικασία φάνηκε από το ενδιαφέρον αλλά και από την συχνότητα και την επισκεψιμότητα στην εφημερίδα το πόσο τους άρεσε να επισκέπτονται τον ιστοχώρο της εφημερίδας και να και ουσιαστικά τους ζητούσε η εφημερίδα να ολοκληρώσουν ότι πάνω κάτω και τα βιβλία της γλώσσας από ότι

ανέφερε ο δάσκαλος σε αυτά παρουσιάζονταν πιο απρόθυμοι να γράψουν τις ασκήσεις τους.

Στην ερώτηση: Έχεις να συμπληρώσεις κάτι άλλο;

Οι απαντήσεις των απιδιών στάθηκαν γύρω από τα παιχνίδια και τον αριθμό των τευχών. Τα περισσότερα παιδιά ζήτησαν περισσότερα παιχνίδια, ακόμα και κάποιο που να έχει σχέση με το σχολείο και περισσότερα τεύχη εφημερίδας με ακόμα περισσότερα θέματα.

Η διαδικασία από τα λεγόμενα τους ήταν πρωτόγνωρή και θα ήθελαν να τη συνεχίσουμε και το καλοκαίρι άλλωστε όπως είπαν όλοι έχουμε Internet άρα γιατί να σταματήσουμε.

Τα ειδικά αυτά συμπεράσματα αποτελούν το δείγμα των παιδιών με τα οποία εργάστηκα μία σχολική χρονιά. Σε όλα τα απιδιά ανεξαιρέτως, είτε αυτά που διαδραμάτισαν πιο ενεργό ρόλο, είτε αυτά που αρκέστηκαν σε πιο βοηθητικούς ρόλους σε όλα διαπιστώθηκε ένα έντονο ενδιαφέρον κυρίως για το εργαλείο των συνεργατικών ιστοσελίδων (wiki).

Αυτό άλλωστε αποδεικνύεται από τη μόνιμη στήλη που δημιουργήθηκε με τις προσωπικές ιστοσελίδες των συντακτών, όπου όσα παιδιά το επιθυμούσαν αναρτούσαν ελεύθερα το δικό τους προσωπικό περιεχόμενο.

10.3 Γενικότερα συμπεράσματα- Προτάσεις

Η όλη διαδικασία θέτει προβληματισμούς όχι τόσο για τη χρήση των εργαλείων αυτών από τους μαθητές αλλά από τους εκπαιδευτικούς και γονείς.

Η διαδικασία ως διαδικασία αν και πραγματοποιήθηκε στο μάθημα της γλώσσας με εργαλεία που κυρίως καλλιεργούν γλωσσικές δεξιότητες θα μπορούσε ως δραστηριότητα να επεκταθεί και στα υπόλοιπα γλωσσικά αντικείμενα του προγράμματος σπουδών.

Η διαδικασία είναι άλλωστε αυτή που διαδραματίζει του σπουδαιότερο λόγο και όχι η θεματολογία. Αυτό που διαφάνηκε από τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική παρέμβαση και μάλιστα σε ένα σχολείο που στην πρωτοβάθμια εκπαίδευσή του έχει εισάγει την Πληροφορική ω γνωστικό αντικείμενο από την πρώτη τάξη του

δημοτικού είναι πως τα παιδιά διαθέτουν την όρεξη αλλά και το ενδιαφέρον να δοκιμάσουν μη παραδοσιακούς τρόπους διδασκαλίας.

Αισθάνονται δημιουργικότητα και πάνω από όλα επιθυμούν να μετέχουν ενεργά στη διαδικασία μάθησης τους σχεδιάζοντας το πλαίσιο με το οποίο μαθαίνουν.

Στο σημείο αυτό να τονίσω πως ακόμα και η ίδια μπήκα σε πειρασμό για χάρη της αρτιότητας του αποξέσματος να επέμβω στις εργασίες των παιδιών ως προς το εκφραστικό ή το καλλιτεχνικό μέρος του στησίματος . Ωστόσο ποτέ δεν το έκανα διότι αφενός θα καταργούσα το εκπαιδευτικό συμβόλαιο που είχα συνάψει με τα παιδιά κυρίως όμως γιατί τα έργα τους είναι δικά τους και τους ανήκουν.

Είναι βασικό να ενθαρρυνθούν τέτοιες προσπάθειες των παιδιών και να επεκταθούν και σε άλλα μαθήματα έτσι ώστε ο συνεργατικός τρόπος δουλειάς αλλά και οι κοινότητες μάθησης να αρχίζουν να γίνονται εκπαιδευτική πραγματικότητα και καθημερινότητα στα σχολεία.

Επίλογος

Οι σύγχρονες διδακτικές θεωρίες για τη γλώσσα αλλά όχι μόνο έχουν καταλήξει ότι μια απλή παράθεση κανόνων, η κατανόησή και η αποστήθισή τους δεν αποτελεί επαρκή συνθήκη για μάθηση. Αυτό που πρέπει να αναπτυχθεί είναι και μια θετική στάση απέναντι στη διαδικασία της μάθησης, της έρευνας και της επίλυση προβλημάτων καθώς και της αξιοποίησης των ιδεών των μαθητών.

Η ενασχόληση με τα προϊόντα των νέων μέσων, όπως παιχνίδια με διαφημίσεις, άρθρα, φωτογραφίες δημοσιογραφικών εντύπων ή ειδήσεων από blog και ιστοσελίδες αναπτύσσουν ανάμεσα στο παιχνίδι και στον γραμματισμό δυναμικές σχέσεις όπως διαφάνηκε από την εκπαιδευτική παρέμβαση που αναπτύχθηκε σε αυτή την εργασία.

Τα παιδιά παρουσιάζουν ένα έμφυτο ενδιαφέρον για την παραγωγή και συγγραφή νέων κειμένων και σε αυτό το σημείο βρίσκεται ο συνδυαστικός κρίκος του γραμματισμού και του παιχνιδιού. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας σε συνδυασμό με την Εκπαίδευση, προσπαθούν έντονα να ενώσουν τις δυνάμεις τους και να δημιουργήσουν μια νέα τάση στο χώρο της Εκπαίδευσης και της Πληροφορικής προς όφελος των μαθητών.

Κλείνοντας, θα πρέπει να σημειωθεί πως στην παρούσα μελέτη, έγινε μια πρώτη προσπάθεια αξιοποίησης των συνεργατικών εργαλείων ηλεκτρονικής μάθησης, των εννοιολογικών χαρτών αλλά και των ψηφιακών παιχνιδιών για την καλλιέργεια αλλά και την εξοικείωση των παιδιών με τα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας αλλά και την εξοικείωσή τους με τα κοινωνικά δίκτυα και τις τεχνολογίες του ιστού 2^{ης} γενιάς (Web 2.0) ως δυναμικά εργαλεία της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Αν και η πρόταση πραγματοποιήθηκε ως μία μελέτη περίπτωσης για μία τάξη θα μπορούσαμε να πούμε πως με βάση τις απόψεις, τα σχόλια, τις συμπεριφορές μαθητών και γονιών τα συνεργατικά μέσα αλλά και τα ψηφιακά παιχνίδια είναι το εργαλείο που μπορεί, εφόσον αξιοποιηθεί κατάλληλα και στα πλαίσια ενός καλού εκπαιδευτικού σεναρίου, να κάνει τη μη κλασική εκπαιδευτική διαδικασία ποιοτικότερη και ελκυστικότερη στα παιδιά.

Βιβλιογραφία

1. Aronowitz, S. & W. Difazio *The Jobless Future: Sci-Tech and the Dogma of Work*. 1994. Minneapolis: University of Minnesota Press.
2. Ausubel, D. (1978). In defense of advance organizers: A reply to the critics. *Review of Educational Research*, 48, 251-257.
3. Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View* (2nd Ed.). New York: Holt, Rinehart & Winston.
4. Bandura, A. *Aggression: a social learning analysis*, Prentice-Hall (Englewood Cliffs, N.J), 1973
5. Baynham, M., «Πρακτικές Γραμματισμού», (μετ. Αραπόπουλου Μ.), Αθήνα, Μεταίχμιο, 2000.
6. Bloom ;B. S.,(Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals; pp. 201–207Ed.) Susan Fauer Company, Inc. 1956.
7. Bransford, T.D., Brown A.L., and Cocking, R.R. (1999), *How People Learn: Brain, Mind, Experience and School*, National Academy Press
8. Bereiter, C. (2002). *Education and mind in the knowledge age*. Mahwah, NJ
9. Bredekamp, S./Copple, C. (1998). *Καινοτομίες στην Προσχολική Εκπαίδευση. Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές στα προσχολικά προγράμματα*. (Επιμ.: Ε. Ντολιοπούλου, Μετ.: Ε. Μαρκάκη). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
10. Buckingham, D. & Sefton-Green, J. (1994) *Cultural studies goes to school: Reading and teaching popular media*, London: Taylor & Francis
11. Buckingham, D. (1990), *Watching media learning*, London: Falmer
12. Buckingham, D. (1993a), *Children talking television: The making of television literacy*, London: Taylor & Francis
13. Buckingham, D. (Ed). (1993b), *Reading audiences: Young people and the media*, Manchester: Manchester University Press
14. Burbules, NC and Callister T.A (2000) *Watch IT: The risks and promises of Information Technologies for education*. Boulder, CO: Westview
15. Carvey C., *Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού*, Κουτσομπός Α.Ε, 1990
16. Christie Frances, (1999), «Το ζήτημα της γλώσσας στην εκπαίδευση, Γλωσσικός υπολογιστής,» τόμος 1
17. Coffield F., (ed.), *Differing Visions of a Learning Society. Research Findings, Volume 1*, Policy Press, Bristol, 2000
18. Crook, C. (1994). *Computers and the Collaborative Experience of Learning*. London: Routledge.
19. Czerniewska, P., *Learning about Writing*, Oxford, Blackwell, 1992.
20. Dillenbourg D, Baker P., Blaye M & O' Malley C. The evolution of research on collaborative learning. In E. Spada & P. Reiman (Eds) *Learning in Humans and Machine: Towards an interdisciplinary learning science..* Oxford: Elsevier, 1996.
21. Dillenbourg P. (Ed) *Collaborative learning: Cognitive and Computational Approaches.*, Oxford: Elsevier, 1999.
22. Educause Learning Initiative (2005). *7 things you should know about wikis*. Ανασύρθηκε στις 21 Δεκεμβρίου 2008 από: <http://www.educause.edu/LibraryDetailPage/666?IDELI7004>.

23. Farenback, J. & Thompson, B. (1995) 'Virtual communities: Abort, retry, failure?', The Annual Convention of the International Communication Association, Retrieved February 02, 2005 from <http://www.well.com/user/hlr/texts/VCCivil>
24. Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
25. Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: BasicBooks.
26. Gee J., Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines, 2004
27. Gee, J.-P. 1996. *Social linguistics and literacies. Ideology in Discourses*. Λονδίνο: Taylor & Francis.
28. Gerbner, G. 1967, Mass Media and Human Communication Theory, in McQuail, (1972).
29. Giles, J. (2005, December 14). Internet encyclopaedias go head to head. Nature. Retrieved June 20, 2007, from <http://www.nature.com/news/2005/051212/full/438900a.html> How mobile phones help learning in secondary schools, έρευνα που χρηματοδοτήθηκε και δημοσιεύθηκε από την British Educational Communications and Technology Agency.
30. Gilster P., (1997), «Digital Literacy» N.Y:Wiley
31. Godwin-Jones, B. (2003), 'EMERGING TECHNOLOGIES-Blogs and Wikis: Environments for On-line Collaboration', *Language Learning & Technology*, 7(2):12-16
32. Goodnoe, E. (2005). 'How to use wikis for business', *InternetWeek, InformationWeek*, 2005. Ανασύρθηκε στις 4 Μαρτίου 2009 από <http://www.informationweek.com/news/management/showArticle.jhtml?articleID=167600331>
33. Graves L., Cooperative learning communities: context for a new vision of education and society, *Journal of education*, Vol. 174, no 2, pp. 57-79
34. Gredler, M. E. (1992). *Designing and evaluating games and simulations*. London: Kogan Page.
35. Dede, C. "Emerging Technologies in Distance Education for Business." *JOURNAL OF EDUCATION FOR BUSINESS* 71, no. 4 (March-April 1996): 197-204.
36. Inspiration Software. (1994), *Inspiration for windows: User's manual [computer program manual]*, Portland, OR: Author
37. Jakes, D. (2006). 'Wild about Wikis'. *Technology & Learning*, 27(1), pp. 6- 8.
38. Johnson, D.W., & Johnson, R.T. (1990). Social skills for successful group work. *Educational Leadership*, 47(4), 29-33.
39. Johnsson-Smaragdi, U., d' Haenens, L., Krotz, F. & Hasebrink, U. (1998), Patterns of Old and New Media Use among Young People in Flanders, Germany and Sweden, *European Journal of Communication*, 13(4), 479-501
40. Jonassen D. (2000), Revisiting Activity Theory as a Framework for Designing Student-Centered Learning Environments, In D. Jonassen & S. Land (Eds). *Theoretical foundations of Learning Environments*, LEA.
41. Jonassen, D.H. (1999), 'Constructivist learning environment on the Web: engaging
42. students in meaningful learning', Education Technology Conference and Exhibition, 9-11 February, SUNTEC City, Singapore.

43. Jonassen, & J.T. Mayes (Eds.), Proceedings of the NATA advanced research workshop 'Cognitive tools for learning' (pp. 1-6), Enschede, the Netherlands: University of Twente.
44. Jonassen, D.H. (1996), Computers in the classroom: Mindtools for critical thinking. Eaglewoods, NJ: Merrill/Prentice Hall.
45. Jonassen, D.H., & Grabowski, B. L. (1993), Handbook of individual differences: Learning & instruction. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates. ISBN: 0-8058-1412-4/0-8058-1413-2.
46. Jonassen, D.H., Beissner, K., & Yacci, M.A. (1993), Structural knowledge: Techniques for conveying, assessing, and acquiring structural knowledge. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
47. Jonassen, D.H. (1990, July), What are cognitive tools?. In P.A.M. Kommers, D.H Hart, A. (1998), Media Education in the Global Village, In A. Hart (ed.) *Teaching the Media: International Perspectives*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates
48. Johnson, Johnson & Johnson-Holubec (1994) Circles of Learning: Cooperation in the Classroom. Alexandria: ASCD.
49. Hakkarainen K., Palonen T., Paavola S., & Lehtinen E., Communities of networked expertise: professional and educational perspectives
50. Hakkarainen, K. & Sintonen, M. (2002). Interrogative Model of Inquiry and Computer-Supported Collaborative Learning. *Science & Education*, 11, 25-43.
51. Hedgcock, J. (1993). Review: J. P. Gee: The Social Mind. *Applied Linguistics*, 14 (4), 432
52. Hiltz, S. R. and Wellman, B. 1997. Asynchronous learning networks as a virtual classroom. *Communications of the ACM*, Vol. 40, N. 9, September, pp. 44-49.
53. Holmes, J. 1992. *An Introduction to Sociolinguistics*. Λονδίνο & Ν. Υόρκη: Longman, σελ. 143-144, © Pearson Education
54. Huizinga J., Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Αθήνα: Γνώση, 1989
55. Kanuka, H., & Anderson, T. (1998). On-line social interchange, discord, and knowledge construction. *Journal of Distance Education*, 13 (1), 57-74.
56. Kille, A. (2006). 'Wikis in the workplace: how wikis can help manage knowledge in library reference services'. Ανασύρθηκε στις 10 Δεκεμβρίου 2008 από http://libres.curtin.edu.au/libres16n1/Kille_essayopinion.htm
57. Kirriemuir J., McFarlane A, «Literature Review in Games and Education» FutureLab Series - REPORT 8,2004
58. Koschmann, T. (Ed). (1996). «CSCL: Theory and practice of an emerging paradigm». Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
59. Krendl, K.A. & Clark, G. (1994), The Impact of Computers in Learning: Research on In-School and Out-of-School Settings, *Journal of Computing in Higher Education*, 5(2), 85-112
60. Kress, Gunther R. (1997), «Before writing: Rethinking the paths to literac», London, New York: Routledge.
61. Lanham, A. The Electronic Word, University of Chicago Press, 1995
62. Lapachet, Jaye A. H. (1994) 'Virtual communities in education: taking the learning out of the classroom', Available at http://www.sils.umich.edu/impact/students/jaye/jaye_final.html
63. Leuf and Cunningham (2001), "Educational Wikis: Features and selection criteria *International Review of Research in Open and Distance Learning*»p.14

- στο: Schwartz L, Clark S, Cossarin M, Rudolph J., Volume 5, Number 1 April 2004
64. Lipponen, L. (1999), «The challenges for computer supported collaborative learning in elementary and secondary level: Finish perspectives». In C. Hoadley (Ed.). Proceedings of CSCL '99 (pp. 368-375). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
 65. Lipponen L.(2002) «Exploring Foundations for Computer-Supported Collaborative Learning, in Stahl G» (ed) Proceedings of CSCL 2002 “computer support for collaborative learning: foundations for a cscl community” Boulder, Colorado, USA, January 7 – 11, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
 66. Lipponen(2002) βλ.στο: Σολομωνίδου Χ. *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία. Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*, εκδ. Μεταίχμιο 2006, σ. 61.
 67. Littleton, K., & Light, P. (1999) (Eds). *Learning with computers: Analysing productive interactions*. London: Routledge.
 68. Χαραλάμπους Ν. *Συνεργατική μάθηση: από τη θεωρία στην πράξη*, εκδ. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου 2000.
 69. Livingstone, S (2004) The challenge of changing audiences: or, what is the audience researcher to do in the age of the internet. *European Journal of Communication* 19(1):75-86
 70. Malaguzzi L (1993) History ideas, and basic philosophy: an interview with Lella Gandini. In Edwards C, Gandini L & Forman G (eds) *The hundred languages of children: the Reggio Emilia approach – advanced reflections* (2nd ed). Greenwich, CT: Ablex Publishing.
 71. McAleese R., *The Knowledge Arena as an Extension to the Concept Map: Reflection in Action*, *Interactive Learning Environments*, Vol. 6, No x, pp. 1-22, 1998.
 72. McConnell, D. (1994) *Implementing Computer Supported Co-operative Learning*, London, Kogan Page.
 73. McLuhan, M. *Media. Οι προεκτάσεις του Ανθρώπου*. Αθήνα: εκδ. Κάλβος. 1978
 74. McMillan, D.W., & Chavis, D.M. (1986). Sense of community: A definition and theory. *American Journal of Community Psychology*, 14(1), 6-23
 75. McNabb M.L., *Technology Connections for School Improvement: Teachers' Guide* North Central Regional Educational Laboratory, 1999.
 76. Moores, S. (1993), *Interpreting audiences: The ethnography of media consumption*, London: Sage
 77. Muukkonen, H., Hakkarainen, K., & Lakkala, M. (1999). Collaborative Technology for Facilitating Progressive Inquiry: Future Learning Environment Tools. In C.
 78. Hoadley, C. M. & Linn, M. C. (2000) Teaching science through online, peer discussions: SpeakEasy in the Knowledge Integration Environment. *International Journal of Science Education*, 22(8), p. 839-857.
 79. Hoadley & J. Roschelle (Eds.), Proceedings of the CSCL '99: The Third International Conference on Computer Support for Collaborative Learning on title: *Designing New Media for A New Millenium: Collaborative Technology for Learning, Education, and Training* (pp. 406-415). Mahwah, NJ: Erlbaum

80. Novak, Learning, Creating and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations, Lawrence Erlbaum, 1998.
81. Novak, J.D. (1993), How do we learn our lesson? : Taking students through the process, *The Science Teacher*, 60(3), 50-55.
82. Novak, J.D. (1991), Clarify with concept maps: A tool for students and teachers alike. *The Science Teacher*, 58(7), 45-49.
83. Novak, Concept maps and Vee diagrams: two metacognitive tools to facilitate meaningful learning, *Instructional Science*, Vol. 19, pp. 29-52, 1990.
84. Novak J. & Gowin D.B., Learning how to learn, Cambridge University Press, 1984. Novak, J.D., Gowin, D.B., and Johansen, G.T. (1983), The use of concept mapping and knowledge vee mapping with junior high school science students. *Science Education*, 67, 625-645.
85. Novak J., A theory of education, Cornell University Press, 1977.
86. Ong Walter J. «Orality and Literacy: The Technologizing of the World» μετάφραση «Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου». Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, 1997), περιλαμβάνεται στο πρώτο τεύχος του Γλωσσικού Υπολογιστή, Περιοδική έκδοση του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας για τη γλώσσα και τη γλωσσική αγωγή (1999, 149-154). Πρόσβαση στο ηλεκτρονικό αυτό περιοδικό μέσω της διεύθυνσης www.komvos.edu.gr/periodiko.
87. Oren, A., Nachmias, R., Mioduser, D. & Lahav, O. (2000) 'Learnet-A model for virtual learning communities in the world wide web', *International Journal of Educational Telecommunications*, 6 (2), pp. 141-157
88. Palloff, R.M. & Pratt, K. (1999), *Building Learning Communities in Cyberspace: Effective strategies for the online classroom*, Jossey-Bass Publishers, San Francisco.
89. Panitz Th. Panitz P (1998), «Ways To Encourage Collaborative Teaching In Higher Education"», Chapter #6 in *University Teaching: International Perspectives*, James J.F. Forest edition, Garland Publishers διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://home.capecod.net/~tpanitz/tedsarticles/encouragingcl.htm>
90. Papastergiou, M. & Solomonidou, C. (2003). Internet-based learning in higher education: current modes and research trends towards constructivist and collaborative learning environments. *THEMES in Education*, 4 (2), 155-176
91. Parker, K. & Chao, J. (2007). Wiki as a Teaching Tool. *IJKLO*, vol.3, pp.57-72.
92. Pivec, M. (2005) Should we learn or should we play – or is this the same? (key note speech) Proceedings of the ISEL 2005 (International Symposium on E-Learning: Towards Lifelong Learning), Kota Kinabalu, Sabah, Malaysia.
93. Popper Kart - Condry John (1995) «Τηλεόραση: κίνδυνος για τη δημοκρατία» (μετάφραση Φιλίππατος Άγγ.) Αθήνα: ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ.
94. Porter L. (1997), *Creating the Virtual Classroom*, USA, John Wiley & Sons Inc.
95. Preece, J. (2000). *Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability*. Chichester, UK: John Wiley & Sons
96. Prensky, M., *Digital Game-Based Learning*, McGraw Hill, 2001
97. Randel, Josephine, Morris, B.A., Wetzell, C. D. & Whitehill, B. V. (1992). The Effectiveness of Games for Educational Purposes: A Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 23, (3), 261-276
98. Rheingold H., *The Virtual Community*, 1993

99. Roberts, D. (2000), Media and Youth: Access, Exposure, and Privatization, *Journal of Adolescent Health*, 27S(2), 8-14
100. Roe, K. (2000), Adolescents' Media Use: A European View, *Journal of Adolescent Health*, 27S(2), 15-21
101. Roe, K. & Muijs R. (1998), Television and Computer Games: A profile of the Heavy User, *European Journal of Communication*, 13(2), 181-200
102. Rogers A. (1999), «Η εκπαίδευση των ενηλίκων», Αθήνα: Μεταίχμιο
103. Rovai, A. P. (2002a) Building Sense of Community at a Distance. *International Review of Research in Open and Distance Learning* 3(1) Available at: <http://www.irrodl.org/content/v3.1/rovai.html> (Accessed 10/03)
104. Rovai, A. P. (2002b) A Preliminary Look at the Structural Differences of Higher Education Classroom Communities in Traditional and ALN Courses. *Journal of Asynchronous Learning Networks* 6(1). Available at: http://www.aln.org/publications/jaln/v6n1/v6n1_rovai.asp (Accessed 01/04)
105. Sachs, J. and Smith, R. (1991), How the adolescents use the media, *Youth Studies*, 10(2), 16-20
106. Scardamalia, M., & Bereiter, C. (1996). Adaptation and understanding: a case for new cultures of schooling. In S. Vosniadou, E. de Corte, R. Glaser, & H. Mandal (Eds.) *International perspectives on the design of technology-supported learning environments*. NJ: Erlbaum Associates Inc., 149-163
107. Silverstone, R. (1994), *Television and everyday life*, London: Routledge
108. Sharan, S.. *Cooperative Learning: Theory and Research*. Westport, Connecticut: London. 1990.
109. Scholer, D. (1996) 'New community networks: Wired for change', Reading, MA, Addison-Wesley Publishing
110. Schrock, K. (2007). 'Critical Evaluation in the Collaborative Era'. *Technology & Learning* 28(3), pp.38- 39.
111. Schwier, R. (2002) 'Shaping the metaphor of community in online learning environments', Unpublished Manuscript, University of Saskatchewan
112. Slavin, R.E. (1990). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. New Jersey: Prentice Hall.
113. Street, B. (1995). *Social literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography, and education*. London: Longman.
114. Valsiner, J. (1987). Collective construction of culture in human ontogeny. Paper at the symposium *Learning and Constructing Cultural Knowledge* (D.C. Holland, Convener), the Spring Meeting of the American Ethnological Society, San Antonio, TX, April 30.
115. Virnoche, M.E. & Marx, G.T. (1997) 'Only connect--E.M. Forster in an age of electronic communication: Computer-mediated association and community networks', *Sociological Inquiry*, 67 (1), pp. 85-100
116. Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
117. Warschauer, M. (1997). Computer-Mediated Collaborative Learning: Theory and Practice. *Modern Language Journal*, 81(3), 470-481.
118. Welch, A. (1995), *The Role of Books, Television, Computers and Video Games in Children's Day to Day Lives*, ERIC Document, ED 400579
119. Wellman, B. (1997) 'An electronic group is virtually a social network', in S. Kiesler (Ed.) *Culture of the Internet* (pp. 179-205), Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum

120. West J. West M, (2009) «Using Wikis for Online Collaboration. The Power of the Read-Write Web», Jossey-Bass,.
121. Westheimer, J. & Kahne, J. (1993) 'Building school communities: An experience-based model', Phi Delta Kappan, 75 (4), pp. 324-28
122. Whipple, W. R. "Collaborative Learning: Recognizing It When We See It." AAHE Bulletin (October 1987): 4-6. (ED 289 396).
123. Wikipedia (2007). Λήμμα 'Collaborative software'. Διαθέσιμο από: http://en.wikipedia.org/wiki/Collaborative_software. Τελ. προσπέλαση: 2 Ιουλ. 2007.
124. Wikipedia (2008). Λήμμα 'wiki'. Διαθέσιμο από: <http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki>.
125. Wikipedia. (2005). Web 2.0. Retrieved October 31, 2005, from http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0#Overview
126. Whittaker, S., Issacs, E. & O'Day, V. (1997) 'Widening the net. Workshop report on the theory and practice of physical and network communities', SIGCHI Bulletin, 29 (3), pp. 27-30
127. Αντωνιάδης, Α., Το παιχνίδι, University Studio Press, Θεσσαλονίκη:1994
128. Αποστολάκης Ι., Βαρλάμης Η., Παπαδοπούλου Α., (2008) «Ηλεκτρονικές Κοινότητες Μάθησης», Αθήνα: Παπαζήση
129. Αυγητίδου, Σ., Το παιχνίδι, σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις, Αθήνα: Τυπωθήτω, 2001
130. Αποστολάκης Ι., Βαρλάμης Η. και Παπαδοπούλου Α., "Ηλεκτρονικές Κοινότητες Μάθησης", Εκδόσεις Παπαζήσης, Βοσνιάδου Σ., «Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές. Προοπτικές, Προβλήματα και Προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην Εκπαίδευση», Αθήνα: Gutenberg, 2006
131. Βασιλοπούλου, Μ. (2001). Ο χάρτης εννοιών ως εργαλείο μάθησης. Αθήνα : εκδ. Ιδίας.
132. Βρασίδης Χ., Ζεμπυλας Μ., Πέτρου Α., « Σύγχρονα παιδαγωγικά μοντέλα και ο ρόλος της εκπαιδευτικής τεχνολογίας» στο: Στο: Ρετάλης Σ.(επιμ) Οι προηγμένες τεχνολογίες Διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης (σ .35-58) εκδ.Καστανιώτη, Αθήνα 2005, σ.42
133. Θεοφιλίδης Χ., Κουτσελίνη Μ., Διερεύνηση και Συνεργασία για μια αποτελεσματική διδασκαλία, εκδ.Γρηγόρη, Αθήνα 2002., σ.12-13.
134. ΙΤΥ, Επιμόρφωση Εκπαιδευτικών Στην Χρήση Και Αξιοποίηση Των Τπε Στην Εκπαιδευτική Διδακτική Διαδικασία, Τεύχος 1:Γενικό μέρος, , Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης, Πάτρα, 2008
135. Καμπουράκης, Γ., Λουκής, Ε. (2006) e-λεκτρονική μάθηση, Αθήνα, 2006 ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ,
136. Καρακύριος Χ., Κέκκερης Γ., (2009), Αξιολόγηση του online μαθήματος «Εκπαιδευτικό Λογισμικό», 1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο για την Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Βόλος.
137. Κόκκος Α. & Λιοναράκης Α. (1998), «Ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση», τόμος Β', Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
138. Κατή, Δ. (1992). Γλώσσα και Επικοινωνία στο παιδί. Αθήνα: Οδυσσέας.
139. Κόκκος Α. (1999), «Εκπαίδευση ενηλίκων», τόμος Α', Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
140. Κόκκοτας Π. Διδακτική των Φυσικών Επιστημών. Σύγχρονες Προσεγγίσεις στη Διδασκαλία των Φυσικών Επιστημών. Μέρος ΙΙ, Αθήνα 2004, σ.240-241,

- 141.Κόμης Β., Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των επικοινωνιών, εκδ. Νέων Τεχνολογιών, Αθήνα 2004, σ.94
- 142.Κόκκινος, Γ. & Κουνέλη, Ε. (2006). Διδακτική Προσέγγιση Ιστορικών Εννοιών με την Αξιοποίηση του Λογισμικού Εννοιολογικής Χαρτογράφησης "Inspiration" και του Διαδικτύου, στο Αυγερινός, Ε., Κόκκινος, Γ., Παπαντωνάκης, Γ., Σοφός, Α. (Επιμ.), Νέες Τεχνολογίες και Επιστήμες της Αγωγής. Πρακτικά Συνεδρίου, (σελ. 89 115) Αθήνα: Μεταίχμιο.
- 143.Κουτούζης Μ.- Χατζηευστρατίου Ι.,(1999), "Αξιολόγηση στην Εκπαιδευτική Μονάδα"; κεφ. 1, στο Αθανασούλα-Ρέππα Α.- Κουτούζης Μ.- Χατζηευστρατίου Ι. Κοινωνική και Ευρωπαϊκή Διάσταση της Εκπαιδευτικής Πολιτικής , επιστ. επιμέλεια Αλ. Κόκκος, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
- 144.Κουτσογιάννης, Δ. (2005). Ο μύθος του νέου γραμματισμού, στο Κουζέλης, Γ.,
- 145.Πουρνάρη, Μ. και Τσελφές, Β. (επιμ). Γνώση χρήσης και Νέες Τεχνολογίες (167-
- 146.183). Αθήνα: Νήσος.
- 147.Κουτσογιάννης, Δ. (2001). Πληροφορική επικοινωνιακή τεχνολογία και γλωσσική αγωγή στην ελληνική δευτεροβάθμια εκπαίδευση: προκαταρκτικές παρατηρήσεις. Στο Δ. Κουτσογιάννης (επιμ.). Πληροφορική επικοινωνιακή τεχνολογία και γλωσσική αγωγή: η διεθνής εμπειρία. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- 148.Κωνσταντίνου Κ.Π. (2005), «Διδασκαλία και μάθηση σε μια σύγχρονη κοινωνία». στο Ρετάλης Σ. (επιμ.) «Οι προηγμένες τεχνολογίες διαδικτύου στην υπηρεσία της μάθησης» (21-34), Αθήνα: Καστανιώτη, σ.30-31
- 149.Κωστούλη, Τ. (1999), Ο γραπτός λόγος στο Δημοτικό Σχολείο: Προς μια κειμενογλωσσολογική προσέγγιση, εισήγηση στο συνέδριο για την ελληνική γλώσσα 1976-1996, Νοέμβριος-Δεκέμβριος 1996, Αθήνα.
- 150.Ματσαγγούρας Η. Ομαδοσυνεργατική Διδασκαλία και Μάθηση., εκδ. Γρηγόρη, Αθήνα 2000,σ.46-47
- 151.Ματσαγγούρας Η., Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας, στρατηγικές διδασκαλίας, τόμος Β', Αθήνα: Gutenberg, 1999
- 152.Μπαμπινιώτης Γ., (2009) στην «ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ», 13-01-2009, Αθήνα
- 153.Μπαμπινιώτη Γ. Λεξικό για το Σχολείο και το Γραφείο, , εκδ. Κέντρο Λεξικολογίας Α΄έκδοση 2004.
- 154.Μπότσαρη Ε,Καλκάνης Γ.,Ψυχάρης Σ. Παρασκευά Φ., Ρετάλης Σ, Κυρκίνη Α.,
- 155.Περάκη Β, Κασιμάτη Α, Σύγχρονες αντιλήψεις για τη μάθηση και τη διδασκαλία και η εφαρμογή τους με εργαλεία υπολογιστικής και δικτυακής Τεχνολογίας. στο: Επιμορφωτικό υλικό Γενικού μέρους του προγράμματος σπουδών για την εκπαίδευση των επιμορφωτών «ΤΠΕ και Θεωρίες Μάθησης. Οι ΤΠΕ ως καινοτόμος Δράση», Παιδαγωγικό Ινστιτούτο 2007.σελ. 52-,54.
- 156.Παπαδόπουλος Ν., Ψυχολογία: σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά, Έκδοση 3η, (Χ.Ο.), Αθήνα:1991.
- 157.Παπασταματίου, Ν. «Η Χρήση Των Τεχνολογιών Πληροφορίας Και Επικοινωνιών Στην Εκπαίδευση», Λαγκάδια, ΗΜΕΡΙΔΑ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΔΕΥΤΕΡΟΒΑΘΜΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ Ν. ΑΡΚΑΔΙΑΣ
- 158.Ράπτης, Α. & Ράπτη, Α.(2002), Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας:Ολική προσέγγιση, Τόμοι. Α & Β, Αθήνα

159. Σγουροπούλου, Κ., Κουτουμάνος, Α., (2001), «Η Επικοινωνία Μέσω Υπολογιστή για την Υποστήριξη των Κοινοτήτων Μάθησης». Εισήγηση στο 1ο συνέδριο για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση. Τεκμήριο διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: [http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm](http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA_SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm) Σολομωνίδου Χ. « Συνεργατική Μάθηση με τη Χρήση των ΤΠΕ: Εμπειρίες από Δημοτικά Σχολεία της Θεσσαλίας» από τα Πρακτικά του 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, , «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» 26-29/9/2002, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, εκδ. Καστανιώτη.
160. Σιβροπούλου Ε., (2009), συλλογικό έργο «Τι άλλαξε; ένα χρόνο μετά την εφαρμογή των νέων αναλυτικών προγραμμάτων» Αθήνα: Γρηγόρη
161. Σολωμονίδου, Χ., (2002), «Συνεργατική Μάθηση με τη Χρήση των Τ.Π.Ε.: Εμπειρίες από Δημοτικά Σχολεία της Θεσσαλίας», Πρακτικά του 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου: Οι Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση, Ρόδος
162. Τερζίδου, Θ., Μιχαηλίδης Ν., Γεωργίου Μ., Καλαϊτζής Β., «Μελέτες Περίπτωσης των Wikis ως Εργαλεία Συνεργασίας και Προώθησης της Επιστημονικής Γνώσης στην Εκπαίδευση», Πρακτικά 5ου Πανελληνίου Συνεδρίου των Εκπαιδευτικών για τις ΤΠΕ – Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη διδακτική Πράξη, Σύρος, 8-10 Μαΐου 2009
163. Τριλιανός Θ., Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας. Καινοτόμες επιστημονικές προσεγγίσεις στη Διδακτική Πράξη., том Α., Αθήνα 2003, σ.161-1
164. Τσοτσόλη Α., (2009) «Η διδασκαλία των αγγλικών για ειδικούς σκοπούς: μια ερευνητική προσέγγιση του προβλήματος στα πανεπιστήμια Αριστοτέλειο, Tilburg (Ολλανδία), Copenhagen (Δανία)» διαθέσιμο στο <http://hdl.handle.net/2159/4069>
165. Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Προγράμματα Σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων , Αθήνα 2002.
166. Χαραλάμπους Ν. Συνεργατική μάθηση: από τη θεωρία στην πράξη, εκδ. Παιδαγωγικό
167. Ινστιτούτο Κύπρου 2000. Τσιπλιτάρης Α. Ψυχοκοινωνιολογία της Σχολικής τάξης, Αθήνα 2002, σ.131
168. Χαραλαμπίδης, Α. και Χατζησαββίδης, Σ. (1997). Η διδασκαλία της λειτουργικής χρήσης της γλώσσας: θεωρία και πρακτική εφαρμογή. Θεσσαλονίκη: Κώδικας.
169. Χατζησαββίδης Σ, 2002 Η γλωσσική αγωγή στο νηπιαγωγείο. Θεσσαλονίκη εκδ. Βάνιας, 2002)
170. Χοντολίδου, Ε. Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1, 1999

Δικτυογραφία

1. http://europa.eu/legislation_summaries/information_society/l24226h_el.htm
2. http://www.eurescom.de/message/messageOct2005/i2010_The_EUs_new_IC_T_strategy.asp.
3. http://www.ictliteracy.info/http://www.21stcenturyskills.org/index.php?Itemid=33&id=31&option=com_content&task=view
4. [http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm](http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA_SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm)
5. <http://www.inspiration.com/>
6. [http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm](http://www.eap.gr/news/EXAGGELIA_SYNEDRIOU/synedrio/html/sect6/6.htm)
7. <http://www.pbworks.com>

8. <http://www.educause.edu/LibraryDetailPage/666?IDELI7004>.
9. <http://www.informationweek.com/news/management/showArticle.jhtml?articleID=167600331>
10. <http://docs.google.com>
11. www.wetpaint.com
12. www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki
13. www.twiki.org/
14. http://libres.curtin.edu.au/libres16n1/Kille_essayopinion.htm
15. <http://www.inspiration.com/>
16. http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0#Overview
17. <http://www.nature.com/news/2005/051212/full/438900a.html>
18. <http://www.well.com/user/hlr/texts/Vccivil>
19. http://www.sils.umich.edu/impact/students/jaye/jaye_final.html

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Μαθητής Μαθήτρια Ηλικία..... Τάξη.....

1. Έχεις δικό σου υπολογιστή;
Ναι Όχι
2. Ο Υπολογιστής που χρησιμοποιείς βρίσκεται στο δωμάτιο σου;
Ναι Όχι
3. Στο σχολείο έχετε μάθημα Πληροφορικής;
Ναι Όχι
4. Σε ποια μαθήματα χρησιμοποιείτε υπολογιστή;
.....
.....
.....
5. Τα άρθρα της εφημερίδας τα δούλευες περισσότερο στο σπίτι σου ή στο σχολείο;
Σπίτι Σχολείο
6. Για τη συνεργασία με την ομάδα σου ποιο τρόπο επικοινωνίας από τα παρακάτω προτιμούσες;
Τηλέφωνο Chat –χώρος μηνυμάτων εφημερίδας
Συνάντηση σε σπίτι Διαδίκτυο (msn, skype..κ.α)
7. Ήταν εύκολο να χρησιμοποιείς τον ιστοχώρο της εφημερίδας;
Ναι Όχι
8. Τι σε δυσκόλεψε στη χρήση του;
.....
.....
.....
9. Χρησιμοποιούσες το χώρο συζήτησης –chat της εφημερίδας ;
Ναι Όχι
Γιατί
.....
.....
10. Έμπαινες καθημερινά στην ιστοσελίδα της εφημερίδας;
Ναι Όχι
11. Έμπαινες κυρίως για να επεξεργαστείς το άρθρο σου ή για να δεις απλά τα νέα άρθρα;
.....

.....
.....
.....

12. Από την ιστοσελίδα της εφημερίδας από τα παρακάτω μόνιμα στοιχεία της ποιο σου άρεσε πιο πολύ;

- Chat Δημοσιογραφικά Παιχνίδια
Φωνή Γονέων Νέα- Ανακοινώσεις
@editing- Αίθουσα Σύνταξης e-ruling

Άλλο.....
.....

13. Τα δημοσιογραφικά παιχνίδια σου άρεσαν;

- Ναι Όχι

14. Ποιο σου άρεσε περισσότερο και γιατί;

.....
.....

15. Τα παιχνίδια αυτά σε βοήθησαν να καταλάβεις καλύτερα πως πρέπει να γράψεις τα άρθρα σου στην εφημερίδα;

- Πολύ Μέτρια Λίγο Καθόλου

16. Σου άρεσε που δούλευες σε ομάδες;

- Ναι Όχι

Γιατί.....
.....
.....

17. Τι σου άρεσε περισσότερο από αυτή τη συγγραφή της εφημερίδας;

.....
.....
.....
.....

18. Θα ήθελες κάτι να είχε γίνει με διαφορετικό τρόπο και αν ναι τι;

.....
.....
.....

18. Θέλεις να προσθέσεις κάτι άλλο;

**Δείγμα Ημερολόγιο Καταγραφής και Παρατήρησης διαδικασίας
ανάπτυξης διαδικτυακής εφημερίδας**

Συνάντηση 1^η (6-11-2009)

Τάξη Στ'3 Λεοντείου Λυκείου Πατησίων

Δυναμικό: 33 μαθητές- τριες

Διδακτικές ώρες: 2 ώρες (8.10- 9.30)

Δραστηριότητες:

- Γνωριμία με τα παιδιά και τον εκπαιδευτικό
- Ανακοίνωση και παρουσίαση του σχεδίου εργασίας που θα ακολουθήσουμε για την ανάπτυξη της διαδικτυακής εφημερίδας.
- Προσδιορισμός των στηλών – θεμάτων που προτάθηκαν από τα παιδιά:
 - ✓ Πολιτισμός- Μουσική
 - ✓ Σχολικά θέματα (Νέα – Γνώμη- Ποια μαθήματα – Ποια αθλήματα τους αρέσουν)
 - ✓ Επικαιρότητα
 - ✓ Επιστήμη- Διάστημα- Φύση
 - ✓ Διαδίκτυο – Υπολογιστές
 - ✓ Αθλητισμός
 - ✓ Ιατρικά Θέματα
 - ✓ Ιστορία
 - ✓ Ψηφιακά Παιχνίδια
 - ✓ Αυτοκίνητα, Μέσα συγκοινωνίας
 - ✓ Μόδα
 - ✓ Οικονομικά- Βουλή

Τα τεύχη της εφημερίδας- Δείγμα



Ηλεκτρονική
διαδικτυακή
σχολική εφημερίδα
του Στ'3

**Διαβάστε ακόμα
σε αυτό το τεύχος:**

**Το διαδίκτυο για
"υγιείς αρρώστους"**

Get..them all...

**Εσείς τι Μουσική
ακούτε?**

**Μια αναδρομή
στην ιστορία
του ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ**

**Παγκόσμια Μέρα
Νερού...μην το
αγνοείτε...**

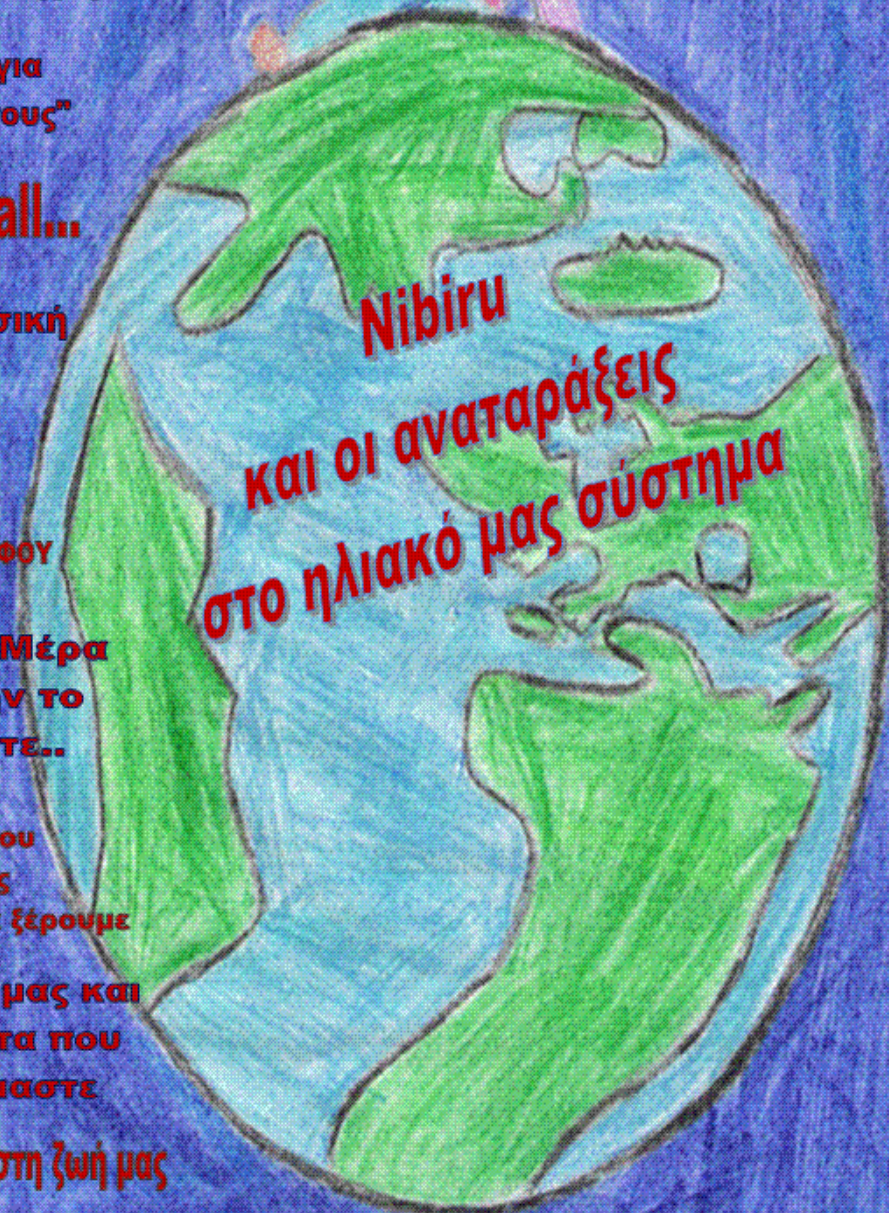
**Η τρύπα του
Όζοντος
και τι πρέπει να ξέρουμε**

**Το σχολείο μας και
τα μαθήματα που
ασχολούμαστε**

Τα αυτοκίνητα στη ζωή μας

Οι πιο επικίνδυνες ασθένειες

**1ο τεύχος
23-29 Νοεμβρίου 2009**



Καίρια

NIMΠΙΡΟΥ ΚΑΙ ΑΝΑΤΑΡΑΞΕΙΣ ΣΤΟ ΗΛΙΑΚΟ ΜΑΣ ΣΥΣΤΗΜΑ!!!

από τον Πετροπουλο Οδυσσεα

Συμφωνα με την NASA:

Ιανουάριος 1981: ένας αστρονόμος του εθνικού παρατηρητηρίου των ΗΠΑ δήλωσε ότι, για πρώτη φορά, λόγω των παρατυπιών στην τροχιά του Πλούτωνα, έκανε την υπόθεση ύπαρξης ενός δέκατου πλανήτη στο ηλιακό μας σύστημα. Και το 1983, ένα υπέρυθρο τηλεσκόπιο που επιβιβάζεται σε ένα αμερικανικό δορυφόρο στα πλαίσια του προγράμματος IRAS, επιβεβαιώνει και τυπικά την ύπαρξη αυτού του πλανήτη, τον οποίο και ονομάζουν οι ερευνητές της NASA «Πλανήτη X».

Ο Nibiru υπάρχει πράγματι! Περιγράφει πράγματι μία ελλειπτική τροχιά γύρω από τον Ήλιο και επιστρέφει κοντά στη Γη κάθε 3600 έτη. Η τροχιά του ακολουθεί την αντίθετη κατεύθυνση αυτής των άλλων πλανητών του συστήματός μας. Κρύβεται αυτή την περίοδο από την Ζώνη των Αστεροειδών που είναι μεταξύ του Άρη και του Δία. Για αυτό το λόγο τον παρατήρησαν και σχετικά αργά. Στη NASA δεν γνωρίζουν ακόμα αν πρόκειται για πλανήτη, ή για γιγάντιο κομήτη ή για ένα ουράνιο σώμα που θερμαίνεται για να γίνει αργότερα ένα αστέρι. Εκείνο που είναι αποδεκτό είναι ότι έρχεται προς εμάς και τώρα βρίσκεται κοντά στον Πλούτωνα.

Για το πότε θα έρθει κοντά μας λέχθηκαν πολλά. Άλλοι υποστήριζαν πως θα συνέβαινε αυτό το 2003, άλλοι το 2005, άλλοι όμως θέτουν την ημερομηνία στο 2012, μία ημερομηνία που πολλοί κύκλοι, ερευνητικοί, μεταφυσικοί και άλλοι, έχουν σαν σημαδιακή για σημαντικά γεγονότα επί της Γης.

Από το ασύλληπτα μεγάλο πλήθος αστεριών στο στερέωμα υπάρχει ένα που για εμάς τους ανθρώπους ξεχωρίζει. Ο Ήλιος είναι το πιο όμορφο αστέρι. Και είναι το πιο όμορφο διότι πολύ απλά χωρίς τον Ήλιο δεν θα υπήρχαμε. Το εγγύτατο στη γη αστέρι είναι ο ζωοδότης κάθε μορφής ζωής στον πλανήτη μας. Χάρη στην ακτινοβολία του ευδοκούν τα φυτά και χάρη στην ύπαρξη των φυτών επιβιώνουν τα φυτοφάγα ζώα και ο άνθρωπος. Η σχέση του Ήλιου με τους πλανήτες του (Ερμής, Αφροδίτη, Γη, Άρης, Δίας, Κρόνος, Ουρανός, Ποσειδώνας) είχε 2 όψεις, μία ορατή και μία αόρατη. Η ορατή είναι συνδεδεμένη με την ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία του, η αόρατη με το μαγνητικό του πεδίο και τον ηλιακό του άνεμο. Η ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία του Ήλιου δεν είναι εξ ολοκλήρου ορατή αφού περίπου η μισή βρίσκεται στο υπέρυθρο και λιγότερο στο υπεριώδες μέρος του φάσματος. Ωστόσο μιλάμε για ορατή όψη επειδή είναι η πλευρά εκείνη της σχέσης του Ήλιου με εμάς τους ανθρώπους που τη βλέπουμε (που τη νιώθουμε ως θερμότητα). Η αόρατη όψη της σχέσης του Ηλίου με τους πλανήτες οφείλεται, όπως είπαμε, στο μαγνητικό του πεδίο και τον ηλιακό άνεμο. Ο ηλιακός άνεμος είναι η καυτή ανάσα του Ήλιου. Αποτελείται κυρίως από θετικά ιόντα υδρογόνου και ηλίου και ηλεκτρόνια και απλώνεται προς όλες τις κατευθύνσεις του διαστήματος, παρασύροντας μαζί του και το μαγνητικό πεδίο του Ήλιου. Η πιο εντυπωσιακή συνέπεια της επιτάχυνσης φορτισμένων σωματιδίων από τη επίδραση του Ήλιου στους μαγνητισμένους πλανήτες είναι το σέλας, ένα θέαμα εξαίσιας, μοναδικής ομορφιάς που στη Γη έχει μαγέψει τον άνθρωπο από τα πανάρχαια χρόνια.

Διαστημόπλοιο Οδυσσέας: Ο Οδυσσέας (Ulysses) είναι το πρώτο (και μόνο μέχρι σήμερα) διαστημόπλοιο που μελέτησε την περιοχή γύρω από τον Ήλιο σε τρεις διαστάσεις το οποίο πέρασε πάνω από τους πόλους του Ηλίου. Με τις μετρήσεις του Οδυσσέα (και άλλων διαστημοπλοίων όπως των IMP, Voyager, Helios κ.α.) μελετάμε την μορφή και τη χρονική μεταβολή της Ηλιόσφαιρας, του ηλιοσφαιρικού κύματος.

Διαστημόπλοια [WIND](#) και [STEREO](#): Συμμετέχουμε στα πειράματα WAVES στο διαστημόπλοιο [WIND](#) και στα δύο διαστημόπλοια της αποστολής STEREO που θα μελετήσει για πρώτη φορά από το 2006 τον Ήλιο και τον Διαπλανητικό Διάστημα [στερεοσκοπικά](#) με σκοπό την [τριδιάστατη](#) αντίληψη του διαπλανητικού διαστήματος και [αναπαράσταση](#) του με σκοπό την ασφαλή πρόβλεψη του διαστημικού καιρού μία δύο ημέρες πριν οι διαστημικές διαταραχές (αποτέλεσμα εκρηκτικών φαινομένων στον Ήλιο που ονομάζονται [εκτοξεύσεις στεμματικού υλικού](#)) φθάσουν και [επηρεάσουν τη Γη](#) (βλέπε πιο κάτω).

Ακτίνα [Alfven](#) του Ηλίου: [Μελέτες της χρονικής μεταβολής και της μορφής της ακτίνας Alfven](#) της ηχητικής και άλλων οριακών επιφανειών γύρω από τον Ήλιο οι οποίες σχετίζονται με την εκτόνωση της ατμόσφαιρας του Ηλίου, του στέμματός του προς το διάστημα με την μορφή ηλιακού ανέμου.

[Κοσμική ακτινοβολία](#): Διεξάγουμε μελέτες της διαμόρφωσης της [Κοσμικής Ακτινοβολίας](#), δηλαδή της χρονικής της μεταβολής λόγω της επίδρασης των μαγνητικών πεδίων στην [ηλιόσφαιρα](#). Επίσης μελετάμε τη συμπεριφορά ενεργητικών φορτισμένων σωματίων στον διαστημικό χώρο, διάδοση και επιτάχυνση τους με βάση τις μετρήσεις από διαστημόπλοια που επιτρέπουν την διατύπωση ρεαλιστικών θεωριών και προσομοιώσεις με πειράματα ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Μαγνητόσφαιρες πλανητών: Μελετάται η [Μαγνητόσφαιρα του πλανήτη Άρη](#) με πολυπληθείς μετρήσεις από το διαστημόπλοιο [MGS](#). Διεξάγονται επίσης μελέτες της [Μαγνητόσφαιρας της Γης](#) (με μετρήσεις από τα διαστημόπλοια IMP, [WIND](#), ACE κ.α.), κατά την διάρκεια σημαντικών διαπλανητικών γεγονότων. Εξετάζονται οι χωροχρονικές μεταβολές της μαγνητόσφαιρας της Γης και η εξάρτησή τους από τον Διαστημικό Καιρό. Επίσης διεξάγονται μελέτες των δυναμικών μεταβολών της [Μαγνητόσφαιρας](#) του πλανήτη [Δία](#) κυρίως με μετρήσεις από το διαστημόπλοιο [Ulysses](#) και η εξέλιξη πληθυσμού Ιόντων Κομητών χρησιμοποιώντας ρεαλιστικά μοντέλα με μετρήσεις από το διαστημόπλοιο [International Cometary Explorer](#) (ICE).

[Μαγνητοϋδροδυναμική](#): Μελέτες της μακροδομής και μικροδομής του στεμματικού και διαπλανητικού πλάσματος, φασματική ανάλυση, μελέτη της πόλωσης μαγνητοϋδροδυναμικών κυμάτων σε σωλήνες ροής, χαοτική ανάλυση των διαπλανητικών μετρήσεων αλλά και του περιβάλλοντος των κομητών, χρησιμοποιώντας μετρήσεις από διάφορα διαστημόπλοια και από την ARTEMIS.

[Αστρικοί άνεμοι](#): Έχουμε αναπτύξει [πρότυπα](#) (αναλυτικά και αριθμητικά) [Αστρικών Ανέμων](#) σε [2 διαστάσεις](#) που παράγουν [κελύφη](#) γύρω από άστρα, θεωρώντας διαφορική περιστροφή των αστερών. Τα αποτελέσματα [δίνουν μορφές](#) που [μοιάζουν](#) με [κελύφη](#) που [παρατήρησε](#) το διαστημικό τηλεσκόπιο.

Ηλιακός κύκλος: Έχουμε δημιουργήσει ένα πολύ φυσικό και ρεαλιστικό μοντέλο για την 11-ετή ηλιακή δραστηριότητα το οποίο βασίζεται σε Μη Γραμμικό Πρότυπο RLC του Ηλίου. Το μοντέλο αυτό ερμηνεύει ικανοποιητικά όλα τα χαρακτηριστικά της περιοδικότητας της ηλιακής δραστηριότητας. Επίσης έχουμε αναπτύξει ανάλυση χρονοσειρών που επιτρέπει την μελέτη των περιοδικοτήτων της ηλιακής δραστηριότητας αναδεικνύοντας όλες τις περιοδικότητες.

Θέμα : Πλανήτης "X" , μύθος ή πραγματικότητα

από τον Φωκά Αλέξανδρο

Στο ηλιακό μας σύστημα λέγεται πως υπάρχει ένας ακόμα πλανήτης (ο δέκατος) , γνωστός με το όνομα Πλανήτης X ή Nibiru. Ο πλανήτης αυτός πιστεύεται ότι διαγράφει μια ελλειπτική τροχιά , αντίθετη προς την κίνηση των άλλων πλανητών , γύρω από τον ήλιο . Πλησιάζει κοντά στη Γή κάθε 3600 χρόνια , σχεδόν κάτω από

το Νότιο πόλο . Αυτό το σημείο ονομάζεται από τους αστρονόμους "τυφλό σημείο" και έτσι εξηγείται γιατί δεν φαίνεται ο πλανήτης στον νυκτερινό ουρανό .

Από που πήρε το όνομα του ? Ποιός γνώριζε την ύπαρξη του ?

Πρώτοι οι Σουμέριοι (αρχαίος λαός που κατοικούσε στη Μεσοποταμία το 3000 πχ) ονόμασαν το πλανήτη αυτό Nibiru. Το όνομα αυτό σημαίνει ο πλανήτης της "μετάβασης" . Πίστευαν ότι αυτός ο πλανήτης ήταν η πατρίδα των πρωπατόρων μας (των Αννουνάκων) , οι οποίοι δημιούργησαν την ανθρώπινη φυλή και έφυγαν γι αυτό το πλανήτη αλλά ειπαν ότι θα επιστρέψουν ξανά.

- Οι Μάγια (κατοικούσαν στο Μεξικό) γνώριζαν την ύπαρξη του πλανήτη X. Πίστευαν ότι η ευθυγράμμιση του με το ηλιακό μας σύστημα θα δημιουργήσει μεγάλα κύματα ενέργειας που θα επιφέρουν μεγάλες καταστροφές στη Γή.
- Οι Αρχαίοι Έλληνες ονόμαζαν αυτό το πλανήτη ως Νέμεσις , που σημαίνει Θεία δίκη.
- Η Nasa το 1983 επιβεβαιώνει ,με τη βοήθεια ενός τηλεσκοπίου που τοποθετήθηκε σε δορυφόρο ,την ύπαρξη του πλανήτη και τον ονομάζει πλανήτη X.

Γιατί είναι σημαντικός αυτός ο πλανήτης για τη Γή ?

Διάφορες Θεωρίες υποστηρίζουν ότι :

- όταν ο Nibiru πλησιάσει κοντά στη γή θα αναπτυχθούν ισχυρά μαγνητικά πεδία τα οποία ενδέχεται να προκαλέσουν διάφορες μορφολογικές , κλιματολογικές αλλαγές κλπ.
- αν ο Nibiru πλησιάσει τη γή με τη μορφή ενεργειακού νέφους (αποτέλεσμα πυρηνικής έκρηξης του κρατήρα του), θα προσελκύσει μετεωρίτες που θα εισέλθουν στο ηλιακό μας σύστημα και μπορεί να συγκρουστούν με τη γή , προκαλώντας μεγάλες καταστροφές.

Τι πιστεύουν οι επιστήμονες ?

Οι ειδικοί επιστήμονες της Nasa υποβαθμίζουν την σπουδαιότητα των θεωριών που αναπτύχθηκαν για το πλανήτη X . Δεν έχουν καταλήξει εάν πρόκειται για πλανήτη ή για γιγάντιο μετεωρίτη ή για ουράνιο σώμα που θερμαίνεται για να γίνει αργότερα αστέρι.

- Εκείνο που είναι αποδεκτό είναι πως κινείται προς τη Γη και τώρα βρίσκεται κοντά στον Πλούτωνα.Για να ελέγξει τη πορεία αυτού του πλανήτη η Nasa τοποθέτησε ένα τηλεσκόπιο στο Νότιο Πόλο, σημείο που θεωρεί ότι θα είναι ορατός.
- Οι επιστήμονες δεν θεωρούν ότι θα υπάρξει ευθυγράμμιση των πλανητών (στο ηλιακό μας σύστημα) τις επόμενες δεκαετίες αλλά ακόμα και αν αυτό συνέβαινε οι επιπτώσεις στη Γή θα ήταν μηδαμινές. Ήδη το 1995 φαίνεται ότι ο "άγνωστος" πλανήτης ήταν κοντά στη Γή για να επηρεάσει τον μαγνητισμό της. Οι φόβοι για σημαντικές καταστροφές δεν επιβεβαιώθηκαν.

- Υπάρχουν αρκετοί ερευνητές όμως που πιστεύουν ότι η αύξηση της ηλιακής δραστηριότητας οφείλεται στον ηλεκτρομαγνητικό τομέα του Πλανήτη X και αυτό έχει επιδράσει στα καιρικά φαινόμενα που έχουν αλλάξει δραματικά.

Εσείς τι πιστεύετε για όλα αυτά ?

Ο ΠΛΑΝΗΤΗΣ [X] ΚΑΙ Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ ΤΟΥ.

Ο πλανήτης [χ] λεγόμενος ως Νιμπίρου έρχεται κοντά στη γη κάθε 3600 χρονιά περίπου και είναι από διαφορετικό ηλιακό σύστημα, ο οποίος περνάει από μια μεγάλη ζώνη αστεροειδών. Κατά τη διαδρομή του υπάρχουν μεγάλες πιθανότητες σύγκρουσης με αστεροειδείς που μπορεί να προκαλέσουν κοσμικές αναταραχές.

από τον Συμεωνίδη Διονύσιο

Ο πλανήτης [χ] λεγόμενος ως Νιμπίρου έρχεται κοντά στη γη κάθε 3600 χρονιά περίπου και είναι από διαφορετικό ηλιακό σύστημα, ο οποίος περνάει από μια μεγάλη ζώνη αστεροειδών. Κατά τη διαδρομή του υπάρχουν μεγάλες πιθανότητες σύγκρουσης με αστεροειδείς που μπορεί να προκαλέσουν κοσμικές αναταραχές.

Το συγκεκριμένο θέμα απασχολεί πάρα πολύ το κοινό και για αυτό αποτελεί και το θέμα της ταινίας «2012».

Το σενάριο της τελευταίας του ταινίας βασίστηκε στην έντονη παραφιλολογία που έχει αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια, και η οποία «προβλέπει» ότι το τέλος του κόσμου θα επέλθει το έτος 2012!

Οι εικασίες αυτές περί του επερχόμενου τέλους επικαλούνται αυτή τη φορά όχι τις προφητείες του Νοστράδαμου, αλλά το ημερολόγιο των Μάγια.

Σύμφωνα με το ημερολόγιο αυτό, στις 20 Δεκεμβρίου 2012 ολοκληρώνεται ο κύκλος της Μεγάλης Μέτρησης. Επιπλέον, η αμέσως επόμενη ημέρα από τη δεδομένη ημερομηνία συμπίπτει με το χειμερινό ηλιοστάσιο, ενώ η θέση του Ηλιου θα είναι ευθυγραμμισμένη με το κέντρο του Γαλαξία για πρώτη φορά έπειτα από 26.000 χρόνια και όλοι οι πλανήτες θα βρίσκονται σε συζυγία στον ουράνιο θόλο και αυτή η κοσμική σύμπτωση συνεπάγεται ακραία φυσικά φαινόμενα, που θα οδηγήσουν αναπότρεπτα στο τέλος του κόσμου.

Το διαδίκτυο για υγιείς αρρώστους

από τους: Μαραβέγια Άλκη, Μπουλινάκη Στέλιο, Πουλημένο Μάριο, Ράλλη Σπύρο

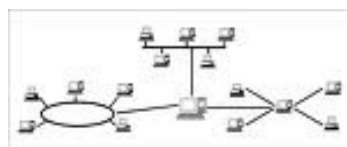


Στο άρθρο μας θα σας δείξουμε στοιχεία, από το διαδίκτυο

Το Διαδίκτυο, γνωστό συνήθως και με την αγγλική άκλιτη ονομασία Internet, είναι ένα μέσο μαζικής επικοινωνίας (ΜΜΕ),

όπως είναι για παράδειγμα και η τηλεόραση αν και η τελευταία έχει πολύ περιορισμένο αμφίδρομο χαρακτήρα. Ως μέσο έχει διπλή υπόσταση: η υλική (που αποτελείται από τον συνδυασμό δικτύων βασισμένων σε λογισμικό και υλικό), και η άυλη (αυτό, δηλαδή, που "κάνει" / προσφέρει στην κοινωνία το Διαδίκτυο ως μέσο).

Η τεχνολογία του
Το Διαδίκτυο ή
επικοινωνιακό



Διαδικτύου

Ίντερνετ (Internet) είναι ένα δίκτυο ηλεκτρονικών υπολογιστών,

που επιτρέπει την ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ οποιουδήποτε διασυνδεδεμένου υπολογιστή. Ο αντίστοιχος αγγλικός όρος internet προκύπτει από τη σύνθεση λέξεων inter-network. Στην πιο εξειδικευμένη και περισσότερο χρησιμοποιούμενη μορφή του, με τους όρους Διαδίκτυο, Ιντερνέτ ή Ίντερνετ (με κεφαλαίο το αρχικό γράμμα) περιγράφεται το παγκόσμιο πλέγμα διασυνδεδεμένων υπολογιστών και των υπηρεσιών και πληροφοριών που παρέχει στους χρήστες του.

Μερικά από τα πιο γνωστά διαδικτυακά πρωτόκολλα είναι το IP, TCP, το UDP, το DNS, το PPP, το SLIP, το ICMP, το POP3, IMAP, το SMTP, το HTTP, το HTTPS, το SSH, το Telnet, το FTP, το LDAP και το SSL. Μερικές από τις πιο γνωστές Διαδικτυακές υπηρεσίες που χρησιμοποιούν αυτά τα πρωτόκολλα είναι:

- Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (e-mail),
 - Οι ομάδες συζητήσεων (newsgroups),
 - Η διαμοίραση αρχείων (file sharing)
 - Η επιφόρτωση αρχείων (file transfer)
- Ο Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web).



Από αυτές, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και ο Παγκόσμιος Ιστός είναι οι πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες, ενώ πολλές άλλες υπηρεσίες έχουν βασιστεί πάνω σε αυτές, όπως οι ταχυδρομικές λίστες (mailing lists) και τα αρχεία καταγραφής ιστού (blogs). Το Διαδίκτυο καθιστά δυνατή τη διάθεση υπηρεσιών σε πραγματικό χρόνο, υπηρεσίες όπως το ραδιόφωνο μέσω Ιστού και οι προβλέψεις μέσω Ιστού, που είναι προσπελάσιμες από οπουδήποτε στον κόσμο.

Η ιστορία του Διαδικτύου

Οι πρώτες απόπειρες για την δημιουργία ενός διαδικτύου ξεκίνησαν στις ΗΠΑ κατά την διάρκεια του ψυχρού πολέμου. Η Ρωσία είχε ήδη στείλει στο διάστημα τον δορυφόρο Σπούτνικ 1 κάνοντας τους Αμερικανούς να φοβούνται όλο και περισσότερο για την ασφάλεια της χώρας τους. Θέλοντας λοιπόν να προστατευτούν από μια πιθανή πυρηνική επίθεση των Ρώσων δημιούργησαν την υπηρεσία προηγμένων αμυντικών ερευνών ARPA (Advanced Research Project Agency) γνωστή ως DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) στις μέρες μας. Αποστολή της συγκεκριμένης υπηρεσίας ήταν να βοηθήσει τις στρατιωτικές δυνάμεις των ΗΠΑ να αναπτυχθούν τεχνολογικά και να δημιουργηθεί ένα δίκτυο επικοινωνίας το οποίο θα μπορούσε να επιβιώσει σε μια ενδεχόμενη πυρηνική επίθεση.

Το αρχικό θεωρητικό υπόβαθρο δόθηκε από τον Τζ. Λικλάιντερ (J.C.R. Licklider) που ανέφερε σε συγγράμματά του το "γαλαξιακό δίκτυο". Η θεωρία αυτή υποστήριζε την ύπαρξη ενός δικτύου υπολογιστών που θα ήταν συνδεδεμένοι μεταξύ τους και θα μπορούσαν να ανταλλάσσουν γρήγορα πληροφορίες και προγράμματα. Το επόμενο θέμα που προέκυπτε ήταν ότι το δίκτυο αυτό θα έπρεπε να ήταν αποκεντρωμένο έτσι ώστε ακόμα κι αν κάποιος κόμβος του δεχόταν επίθεση να υπήρχε δίοδος επικοινωνίας για τους υπόλοιπους υπολογιστές. Τη λύση σε αυτό έδωσε ο Πολ Μπάραν (Paul Baran) με τον σχεδιασμό ενός κατακεντρωμένου δικτύου επικοινωνίας



που χρησιμοποιούσε την ψηφιακή τεχνολογία. Πολύ σημαντικό ρόλο έπαιξε και η θεωρία ανταλλαγής πακέτων του Λέοναρντ Κλάινροκ (Leonard Kleinrock), που υποστήριζε ότι πακέτα πληροφοριών που θα περιείχαν την προέλευση και τον προορισμό τους μπορούσαν να σταλούν από έναν υπολογιστή

σε έναν άλλο.

Το 1984 υλοποιείται το πρώτο DNS (Domain Name System) σύστημα στο οποίο καταγράφονται 1000 κεντρικοί κόμβοι και οι υπολογιστές του διαδικτύου πλέον αναγνωρίζονται από διευθύνσεις κωδικοποιημένων αριθμών. Ένα ακόμα σημαντικό βήμα στην ανάπτυξη του Διαδικτύου έκανε το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών (National Science Foundation, NSF) των ΗΠΑ, το οποίο δημιούργησε την πρώτη διαδικτυακή πανεπιστημιακή ραχοκοκκαλιά (backbone), το NSFNet, το 1986. Ακολούθησε η ενσωμάτωση άλλων σημαντικών δικτύων, όπως το Usenet, το Fidonet και το Bitnet.

Ο όρος Διαδίκτυο/Ίντερνετ ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ευρέως την εποχή που συνδέθηκε το APRANET με το NSFNet και Ίντερνετ σήμαινε οποιοδήποτε δίκτυο χρησιμοποιούσε TCP/IP. Η μεγάλη άνθιση του Διαδικτύου όμως, ξεκίνησε με την εφαρμογή της υπηρεσίας του Παγκόσμιου Ιστού από τον Τιμ Μπέρνερς-Λι στο ερευνητικό ίδρυμα CERN το 1989, ο οποίος είναι, στην ουσία, η πλατφόρμα, η οποία κάνει εύκολη την πρόσβαση στο Ίντερνετ, ακόμα και στη μορφή που είναι γνωστό σήμερα.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ.....GET THEM ALL!!!

*από τους: Κωνσταντίνο Σαρρή,
Οδυσσέα Τρούπτιο, Χρηστέα Θοδωρή*

Στο άρθρο μας θα γράψουμε πληροφορίες για ηλεκτρονικά που παίζονται στο XBOX, στο DS και στο PSP.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX (για PSP)

Στο Χάρι Πότερ και το Τάγμα του Φοίνικα, ο Χάρι επιστρέφει για το πέμπτο έτος των σπουδών του στο Χόγκουαρτς και ανακαλύπτει ότι το μεγαλύτερο μέρος της κοινότητας των μάγων έχει αρνηθεί την αλήθεια για την πρόσφατη συνάντηση του εφήβου με το κακό Λόρδο Βόλντεμορτ. Φοβούμενος ότι ο αξιοσέβαστος διευθυντής του Χόγκουαρτς, Άλμπους Ντάμπλντορ, λέει ψέματα σχετικά με την επιστροφή του Βόλντεμορτ με στόχο να υπονομεύσουν την εξουσία του και να αναλάβει τη δουλειά του, ο Υπουργός Μαγείας, Cornelius Fudge, διορίζει ένα νέο άμυνας έναντι των εκπαιδευτικών Σκοτεινών Τεχνών ώστε να παρακολουθεί τον Ντάμπλντορ και τους Χόγκουαρτς φοιτητές. Meeting secretly with a small group of students who name themselves "Dumbledore's Army," Harry teaches them how to defend themselves against the Dark Arts, preparing the courageous young wizards for the extraordinary battle that lies ahead. Οργανώνει μυστικές συναντήσεις με μια μικρή ομάδα μαθητών που αυτοαποκαλούνται «Ο Στρατός του Ντάμπλντορ," Harry τους διδάσκει πώς να αμύνονται ενάντια στις Σκοτεινές Τέχνες, προετοιμάζοντας τους θαρραλέους νεαρούς μάγους για τη σημαντική μάχη που τους περιμένει.

YU-GI-OH! GX TAG FORCE 3 (για PSP)

Το YU-GI-OH! GX TAG FORCE 3 είναι ένα παιχνίδι βασισμένο στο YU-GI-OH! trading card game και περιέχει όλες τις 3500 κάρτες του παιχνιδιού. Διάλεξε τον partner σου και ταξίδεψε σε ένα παιχνίδι στρατηγικής και φαντασίας. Κάλεσε τα πιο ισχυρά τέρατα και νίκησε όσους περισσότερους αντιπάλους μπορείς!!!

POKEMON PLATINUM (για DS)

Ένας νέος κόσμος αναδθθηκε στην περιοχή της Sinnoh, ένας κόσμος που δεν γνωρίζει ορια χώρου και χρόνου.

Πιαστε και εκπαιδευστε το αγαπημένο σας pokemon.

Ξεχυθείτε σε μια σθναρπαστικη νεα περιπετεια οπου σας περιμενουν μυθικα pokemon και πολυ μυστηριο!!!

SEGA SUPERSTARS TENNIS (για XBOX)

Γνωρίστε την παρέα του sonic, του σκατζοχοιρου και αντιμετοπιστε τους σε μονομαχια tennis.

Παιζτε tennis οπως δεν εχετε ξαναπαιξει ποτε!!

Αυτο το παιχνιδι δινετε δωρο μαζι με την αγορα του XBOX

ΕΣΕΙΣ ΤΙ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΚΟΥΤΕ;

από τις: Κουκουλά Φραγκίσκα, Μυρτώ Σουφλή

Με τη μουσική, ασχολούνται πολλοί άνθρωποι μικροί και μεγάλοι.

Η μουσική έχει μπει στη ζωή μας εδώ και πολλά χρόνια και είναι κάτι που σε κάνει να ξεχνάς για λίγο τις δυσκολίες που έχεις.

Από παλιά οι άνθρωποι χόρευαν, τραγουδούσαν και διασκεδάζαν με τη μουσική κάτι που γίνεται ακόμα και σήμερα.

Σήμερα έχουν φτιαχτεί πολλές όπερες, πολλά μουσικά ωδεία και λυρικές σκηνές όπου μπορούν οι άνθρωποι να ακούν

μουσική και να μαθαίνουν μουσικά όργανα τα οποία έχουν πολύ μεγάλη σχέση με τη μουσική γιατί κάθε όργανο το οποίο

μαθαίνει κανείς έχει και κάποιο μουσικό κομμάτι, μία μουσική μελωδία.

ΜΟΥΣΙΚΗ.....Η τέχνη του αρμονικού συνδυασμού των ήχων. Η καταγωγή της ανάγεται στην απώτατη αρχαιότητα αφενός από την ανάγκη

του ανθρώπου να εκφράσει με άμεσο, προσωπικό και πρωτότυπο τρόπο τα συναισθήματά του και ,αφετέρου με τη διάθεσή του να αναπαράγει με δικά

του μέσα τους ήχους που τους χαρίζει η φύση. **Η μουσική** αποτελεί έναν απο τους αρχαιότερους και δημοφιλέστερους τρόπους επικοινωνίας. Από αυτή

την άποψη η μουσική μπορεί να οριστεί ως <<αλληλοδιαδοχή ήχων πλασμένων και οργανωμένων με ανθρώπινο τρόπο>>. Σύμφωνα με εκτιμήσεις της

ιστορικής ανθρωπολογίας η μουσική, θεωρείται η πρώτη τέχνη η οποία εμφανίστηκε στην ιστορία του ανθρώπινου γένους. Ως πρώτο δείγμα της εικάζεται

ότι ήταν το μελοδικό ψέλλιμα μιας μητέρας στην προσπάθειά της να ηρεμήσει το νεογέννητο παιδί της ενα νανούρισμα δηλαδή.

Η μουσική καλλιεργήθηκε από όλους και σε όλους τους αρχαίους λαούς.

Εμείς προτιμούμε να ακούμε Ροκ, Χιπ- Χοπ και Χέβι Μέταλ. Στο επόμενο άρθρο μας θα αναφερθούμε στα είδη μουσικής και θα προσπαθήσουμε να τα μάθουμε όλοι.

Η ιστορία του κινηματογράφου

από τις: Φωτεινού Βουτσίνου,

Αίγλη Πεϋρετ, Χριστίνα Χρυσάϊδου

Ο κινηματογράφος μας ενδιαφέρει όλους πολύ.

Η ιστορία του είναι μεγάλη. Στον κινηματογράφο έχουν παίξει πολλοί και μεγάλοι ηθοποιοί. Οι ταινίες που έχουν παιχτεί είναι πολλών ειδών όπως: φαντασίας, περιπέτειας, ερωτικές, θρίλερ, κωμωδίες και υπάρχουν και ταινίες βγαλμένες από τη ζωή.

Το 1907 άνοιξε ο πρώτος κινηματογράφος στην Αθήνα. Οι αίθουσες προβολών άρχισαν να πολλαπλασιάζονται και έκτακτες προβολές οργανώθηκαν στα θέατρα!

Την χρονική περίοδο 1910-11 γυρίστηκαν ορισμένες βουβές κωμωδίες μικρού μήκους ενώ το 1914 ιδρύθηκε η κινηματογραφική εταιρία "Αστυ Φιλμ" και άρχισε η παραγωγή ταινιών μεγάλης διάρκειας!!!!!!!

Την χρονική περίοδο 1928- 1931 μεγαλουργεί η κινηματογραφική επιχείρηση "Νταγκ- Φιλμ" που λειτουργούσε ήδη από το 1918 και ασχολήθηκε με ιστορικές ταινίες και την κινηματογράφιση λογοτεχνικών έργων!!!!!!! Το 1932 παίχτηκε στους κινηματογράφους η πρώτη ομιλούσα ταινία «ο Αγαπητικός της Βοσκοπούλας», της "Ολύμπια Φιλμ" σε σκηνοθεσία Δ. Τσακίρη. "Οι Απάχηδες των Αθηνών" που είναι μια μεταφορά της πετυχημένης οπερέτας του Νίκου Χατζηαποστόλου, θεωρείται μια από τις πιο αξιόλογες προσπάθειες του ομιλούντα κινηματογράφου και η προβολή της συνοδεύτηκε από τα τραγούδια του έργου και κάποιους ήχους γραμμένους σε ένα γραμμόφωνο που ήταν κρυμμένο πίσω από την οθόνη.

Ο Φιλοποίμην Φίνος εμφανίστηκε στο προσκήνιο

της Ελληνικής παραγωγής ιδρύοντας μαζί με συνεταιίρους το 1939 στο Καλαμάκι τα "Ελληνικά Κινηματογραφικά Στούντιο" και γύρισε την πρώτη του ταινία σαν παραγωγός, αλλά και σκηνοθέτης, "Το τραγούδι του χωρισμού", που είναι η πρώτη κι η τελευταία που σκηνοθετεί. Μέσα στα δύσκολα χρόνια της Κατοχής που ακολουθεί, ο Φίνος ίδρυσε τη "Φίνος Φιλμ" (1942) που έμελλε να σφραγίσει την ιστορία του Ελληνικού κινηματογράφου!!!!!!!!!!!!



Η πρώτη κινηματογραφική ταινία που γυρίστηκε στην ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου είναι το «the story of the Kelly Gang». Είναι ταινία Αυστραλιανής παραγωγής και γυρίστηκε το 1906! Από το σύνολο της ταινίας έχουν σωθεί μόνο 16 λεπτά λόγω της φθοράς που υπέστη κατά την αποθήκευση.

Η ιστορία του κινηματογράφου ξεκινάει με τους πρωτοπόρους εφευρέτες του και τις πρώτες τους ταινίες. Στην Αμερική ο εφευρέτης Thomas Edison, πνεύμα ανήσυχο, όταν ανακάλυψε τον φωνογράφο, έβαλε σκοπό του να φτιάξει μια συσκευή που θα κατέγραφε ταυτόχρονα ήχο και εικόνες.

Το πρώτο βήμα σε αυτό ήταν το "κινητοσκόπιο". Ο ίδιος δημιούργησε και το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο. Στην ευρωπαϊκή μεριά του ατλαντικού, μια οικογένεια με παράδοση στην κατασκευή φωτογραφικών πλακών, άρχισε τη δική της ενασχόληση με τα ζητήματα της κινούμενης εικόνας. Όλα ξεκίνησαν όταν ο Antoine Lumieres ανάμεσα στα εκθέματα στην μεγάλη έκθεση του Παρισιού το 1894, είδε το κινητοσκόπιο του Edison. Αγόρασε ένα και το πήγε αμέσως στους δύο γιούς του. Η ιδέα για μια μηχανή λήψης και προβολής μαζί σε φιλμ και η δημιουργία μιας ταινίας που θα προβάλλεται σε μια μεγάλη οθόνη για να μπορούν να τη δουν πολλοί θεατές δεν άργησε να έρθει.

Στη χώρα μας ο κινηματογράφος έγινε γνωστός τη δεκαετία του 1960.

ΕΛΛΑΔΑ: Η ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΠΝΕΥΜΑΤΟΣ & ΤΟΥ ΦΩΤΟΣ ΠΟΥ ΜΕΣΑ ΤΗΣ ΓΕΝΝΗΘΗΚΑΝ ΚΑΙ ΕΛΑΜΨΑΝ ΤΑ ΠΙΟ ΦΩΤΕΙΝΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΑΣΤΕΡΙΑ!

ΗΘΟΠΟΙΟΙ ΠΟΥ ΑΠΟΓΕΙΩΣΑΝ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΤΑΙΝΙΑ ΜΕ ΤΟ ΠΗΓΑΙΟ ΚΑΙ ΑΣΤΕΙΡΕΥΤΟ ΤΑΛΕΝΤΟ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΦΕΡΑΝ ΝΑ ΔΩΣΟΥΝ ΧΡΩΜΑ ΣΤΙΣ ΑΣΠΡΟΜΑΥΡΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΜΕ ΤΗΝ ΧΑΡΙΣΜΑΤΙΚΗ ΤΟΥΣ ΕΡΜΗΝΕΙΑ! ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΟΙ ΚΑΙ ΣΚΗΝΟΘΕΤΕΣ ΠΟΥ ΜΕ ΤΙΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥΣ ΕΧΤΙΣΑΝ ΜΙΑ ΟΛΟΚΛΗΡΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ!

ΜΙΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΟΧΗ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΙΧΕ ΑΝΑΓΚΗ ΤΗΝ ΑΝΕΠΙΤΥΓΜΕΝΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΕΦΕ ΓΙΑ ΝΑ ΜΕΤΑΤΡΑΠΕΙ ΣΕ ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΗ ΑΞΙΑ!
ΕΓΙΝΑΝ ΘΡΥΛΟΙ ΓΙΑΤΙ ΕΔΩΣΑΝ ΤΗ ΨΥΧΗ ΤΟΥΣ Σ'ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΚΑΝΑΝ... 'ΕΤΣΙ ΑΓΓΙΞΑΝ ΚΑΙ ΤΗ ΔΙΚΗ ΜΑΣ ΨΥΧΗ....

Ελλάδα και Παγκόσμια ημέρα νερού

από τις: Νικολέττα Δελατόλα

Λυδία Ξανθάκου

Η ποιοτική υποβάθμιση και υπερεκμετάλλευση των υπόγειων υδροφορέων, οι κλιματικές αλλαγές με την εντονότερη λειψυδρία, η διάβρωση των εδαφών λόγω της ερημοποίησης θα προκαλέσουν ταπείνωση της στάθμης και αύξηση του φαινομένου της υφαλμύρωσης.

Εάν συνεχίσει η ανάπτυξη της χώρας με τον ίδιο τρόπο και ρυθμό, μην λαμβάνοντας υπόψη την υποβάθμιση του περιβάλλοντος, η Ελλάδα θα καταλήξει μια μη επιθυμητή χώρα τουριστικά και με ελλειμματικό ισοζύγιο ακόμη και εκεί που τα πράγματα φαίνονται σήμερα ότι βαίνουν καλώς. Οι επιπτώσεις στη χώρα μας από την παρατεταμένη ανομβρία και τις αυξημένες συνθήκες εξάτμισης αναμένονται να είναι σημαντικές κυρίως στα υπόγεια αλλά και στα επιφανειακά υδατικά συστήματα. Ακόμα και αν το ύψος βροχής είναι σημαντικό κατά την υγρή περίοδο δεν θα μπορέσει να καλύψει τους ελλειμματικούς υδροφόρους ορίζοντες αλλά το έλλειμμα μόνον της εδαφικής υγρασίας.

Οι επιπτώσεις θα είναι σημαντικότερες στις περιοχές με έντονη άρδευση ή ύδρευση από τα υπόγεια νερά. Στις περιοχές δε που χαρακτηρίζονται από έντονες αγροτικές ή βιομηχανικές δραστηριότητες και στα μεγάλα αστικά κέντρα τα επιφανειακά αλλά και τα υπόγεια νερά κινδυνεύουν εξαιτίας της υπερκατανάλωσης αλλά και της ρύπανσης (κατάχρηση λιπασμάτων και φυτοφαρμάκων, ελλιπής επεξεργασία λυμάτων και αποβλήτων).

Για όλους τους παραπάνω λόγους που εμφανίζονται και σε άλλες Ευρωπαϊκές χώρες δημιουργήθηκε η Οδηγία 2000/60 της Ε.Ε για την προστασία των υδάτων (επιφανειακών και υπόγειων). Αυτή έχει ενσωματωθεί στην ελληνική νομοθεσία με τον νόμο 3199/2003 (ΦΕΚ 280/Α'9.12.2000) περί προστασίας και διαχείρισης των υδάτων και έχει εξειδικευθεί με πέντε Υπουργικές Αποφάσεις και το Προεδρικό Διάταγμα 51/2007 που εκδόθηκε για τον καθορισμό μέτρων και διαδικασιών για την ολοκληρωμένη προστασία και διαχείριση των υδάτων σε συμμόρφωση με τις διατάξεις της Οδηγίας 2000/60/ΕΚ (ΦΕΚ 54/Α/08.03.2007). Οι αρμόδιοι φορείς είναι οι Δ/νσεις Υδάτων των Περιφερειών.

Στρυμόνας

Η Διαχείριση και Προστασία των Υδατικών Πόρων πρέπει να έχει στόχο την ολοκληρωμένη διαχείριση του νερού σε επίπεδο λεκάνης απορροής, σε επίπεδο υδατικού διαμερίσματος και στο σύνολο της χώρας. Η ζήτηση πρέπει να είναι ανάλογη της φυσικής προσφοράς του νερού και οι αναπτυξιακές παρεμβάσεις δεν πρέπει να προκαλούν δυσμενείς επιπτώσεις.

Η συνεχής παρακολούθηση της οικολογικής ποιότητας είναι αναγκαία για την αποφυγή της υποβάθμισης των υδάτων. Στα μεσαίας και μεγάλης κλίμακας έργα, που επιτρέπουν την κάλυψη των υδατικών ελλειμμάτων, πρέπει να υπολογίζεται το

περιβαλλοντικό κόστος στην οικονομική ανάλυση και η πιθανή διατάραξη της ισορροπίας των οικοσυστημάτων. Η παραπάνω Οδηγία συμπληρώθηκε με την Οδηγία 2006/118 για την Προστασία των υπόγειων νερών από τη ρύπανση και την υποβάθμιση.

Διαπιστώνονται ωστόσο, μεγάλες καθυστερήσεις και σημαντικές ελλείψεις στην εκπλήρωση των υποχρεώσεων της Ελλάδας ως προς τους επιμέρους στόχους των παραπάνω Οδηγιών, που έχουν προκαλέσει και την παρέμβαση της ΕΕ. Στα επιφανειακά ύδατα δεν γίνεται παρακολούθηση της ποιότητας με βιολογικά στοιχεία (π.χ. φυτοπλαγκτό, ψάρια ή βενθικά μακροασπόνδυλα). Τα διαθέσιμα όμως βιολογικά δεδομένα, από τους Τομείς Ζωολογίας και Βοτανικής και τους φοιτητές του Διατμηματικού Προγράμματος Σπουδών (των Τμημάτων Βιολογίας, Γεωλογίας και Πολιτικών Μηχανικών) για την «Οικολογική ποιότητα και διαχείριση σε επίπεδο λεκάνης απορροής» έχουν δείξει ότι η οικολογική ποιότητα κυμαίνεται από μέτρια έως και κακή στα περισσότερα μεγάλα ποτάμια, στις λίμνες της Μακεδονίας και Θράκης, στα μεταβατικά ύδατα και σε αρκετά παράκτια.

Αυτό σημαίνει ότι ελλοχεύουν κίνδυνοι αποτυχίας της εκπλήρωσης του περιβαλλοντικού στόχου της Οδηγίας 2000/60 Ε.Κ. για καλή οικολογική ποιότητα έως το 2015. Επίσης ιδιαίτερα υψηλές συγκεντρώσεις νιτρικών έχουν παρατηρηθεί στους υπόγειους υδροφορείς και πολλοί από αυτούς έχουν χαρακτηριστεί ως ευπρόσβλητες ζώνες.



Η ορθολογική υδατική διαχείριση θα βοηθούσε στην αναβάθμιση της ποιότητας, στα προβλήματα λειψυδρίας και πλημμύρων. Τα μέτρα που απαιτούνται αναφέρονται στον καθένα από μας αλλά και στο επίπεδο των αυτοδιοικήσεων, των Περιφερειών ή της Επικράτειας και της Κυβέρνησης.

Πρέπει να σταματήσει η σπατάλη νερού, ειδικά από τη γεωργία (για την άρδευση χρησιμοποιείται πάνω από το 80% του νερού) και από τις απώλειες στα δίκτυα λόγω φθοράς. Είναι απαραίτητη η χρήση λιγότερων λιπασμάτων και φυτοφαρμάκων, η επεξεργασία λυμάτων και αποβλήτων, η επαναχρησιμοποίηση του νερού. Οφείλουμε να συμμορφωθούμε με τις Οδηγίες για να παραδώσουμε ένα υγιές περιβάλλον στα παιδιά μας και στις επόμενες γενιές.

ΚΡΑΤΑΣ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΟΥ!!!

Η τρύπα του όζοντος

*από τους: Ματέου Γκριμπόβσκι,
Θάνο Παραβάντη, Σταμέλο Ιωάννη*

Περιμένουμε να μας πείτε τα σχόλια σας!

Ένα πολύ σοβαρό πρόβλημα της εποχής μας είναι η τρύπα του όζοντος, που προκλήθηκε από τα σπρέι, τα ψυγεία και τα κλιματιστικά, τα οποία χρησιμοποιούν άνθρωποι απ'όλο τον κόσμο.

Ας μιλήσουμε για αυτό το θέμα :

Όζον : Η γη, όπως πολλοί ξέρουμε, περιβάλλεται από την ατμόσφαιρα. Το περίβλημα της ατμόσφαιρας ονομάζεται όζον.

Το όζον λειτουργεί ως "γυαλί ηλίου" για τη γη μας, δηλαδή την προστατεύει από τις βλαβερές ακτινοβολίες του ήλιου.

Το στρώμα του όζοντος εμποδίζει να φθάσουν στη Γη οι θανατηφόρες υπεριώδεις ακτινοβολίες του Ήλιου. Η χρήση κοινών «σπρέι» κατά το χτένισμα των μαλλιών και η λειτουργία ψυγείων και κλιματιστικών είναι οι κύριες πηγές της καταστροφής του λεπτού στρώματος του όζοντος. Έτσι έχουν προκληθεί «τρύπες» στο στρώμα του όζοντος, μέσα από τις οποίες περνούν ανενόχλητα οι υπεριώδεις

ακτινοβολίες του Ήλιου. Αν οι τρύπες αυτές μεγαλώσουν (και όντως μεγαλώνουν) και καταστρέψουν μεγάλο μέρος του στρώματος του όζοντος, τότε εκτιμάται ότι θα πεθαίνουν εκατομμύρια άνθρωποι κάθε χρόνο από καρκίνο του δέρματος.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι σήμερα υπάρχουν σπρέι που δεν καταστρέφουν το όζον. Είναι τα σπρέι εκείνα που αναγράφουν στη συσκευασία τους: "*ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΕΙ ΤΟ ΟΖΟΝ*". Καλό θα είναι, εμείς οι καταναλωτές να προσέχουμε τα σπρέι που αγοράζουμε.

Μάθε και κάτι που δεν ήξερες!!!



Τρύπα του όζοντος ονομάζεται το φαινόμενο σύμφωνα με το οποίο το στρώμα του όζοντος που βρίσκεται στα ανώτερα στρώματα της ατμόσφαιρας της γης πάνω από την Ανταρκτική μειώνεται σε πάχος. Επειδή το λεπτότερο σημείο του είναι πάνω από το Βόρειο Πόλο, η μείωση του πάχους του στρώματος έχει σαν αποτέλεσμα την ονομαζόμενη "τρύπα" στο στρώμα του όζοντος. Λόγω του ότι το όζον προστατεύει από την ηλιακή ακτινοβολία, η δημιουργία της τρύπας του όζοντος έχει αρνητικά αποτελέσματα στην ανθρώπινη υγεία. Επίσης

αυξάνει την θερμοκρασία στον πλανήτη μας και βοηθάει αρνητικά στο λιώσιμο των πάγων.

Μερικές ακόμα αιτίες μόλυνσεως του όζοντος είναι και οι πυρκαγιές.

Ευτυχώς προλαβαίνουμε να τις σβήνουμε μα η ζημιά έχει γίνει ήδη.

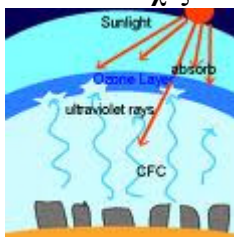
Ο καπνός που βγαίνει απ' την φωτιά πηγαίνει στον ουρανό βοηθάει στην εξάπλωση της τρύπας του όζοντος.

Καλό θα ήταν λοιπόν να μην ανάβουμε συχνά το τζάκι μας (αν έχετε).

Μερικοί κανόνες για να προφυλαχτούμε απ' τον ήλιο :

1. Αν είμαστε στην παραλία καθόμαστε κάτω απ'την ομπρέλα ή φοράμε πάντα καπέλο.
2. Αν είμαστε στο σπίτι μας φροντίζουμε να μην βγαίνουμε το μεσημέρι πολύ έξω.
3. Πηγαίνουμε βόλτες μόνο αν δεν έχει πολύ ήλιο.

Μα συνεχίζεται η καταστροφή!



Απεικόνιση συνεχής ζημιάς από το 1979 - 2004.

Σε αυτήν την εικόνα βλέπουμε τις ακτίνες του ήλιου να περνάνε στην γη χωρίς καμία παρενόχληση.

Οι τελευταίες μελέτες για την καταστροφή της προστατευτικής ασπίδας του όζοντος έφεραν στο προσκήνιο και άλλες παράλληλες επιδράσεις που έχουν οι χλωροφθοράνθρακες, που καταστρέφουν το στρώμα του

όζοντος, στα χαμηλότερα στρώματα της ατμόσφαιρας, καθώς αυτές ανέρχονται προς τη στρατόσφαιρα. Έτσι, έχει αποδειχθεί ότι οι ουσίες αυτές, εκτός από την καταστροφή του όζοντος, συμβάλλουν και στο φαινόμενο του θερμοκηπίου και τη σταδιακή αύξηση της μέσης θερμοκρασίας του πλανήτη μας

Μα παρόλα αυτά υπάρχουν και καλά νέα για την τρύπα του όζοντος :

Μερικοί επιστήμονες λένε πως η τρύπα του όζοντος δεν είναι μια τεράστια τρύπα όπως όλοι ξέρουμε!

Η τρύπα αυτή λένε ότι έχει αρχίσει να κλείνει.

Οι περισσότεροι πιστεύουν πως σε λίγα χρόνια θα λιώσουν οι πάγοι και θα πλημμυρίσουν όλες οι θάλασσες.

Άλλοι λένε πως είναι φυσιολογικό να λιώνουν οι πάγοι και δεν θα πλημμυρίσουν οι θάλασσες.

Όλα αυτά ήταν θεωρίες που λένε διάφοροι επιστήμονες και γι' αυτό μην ανησυχείτε για το μέλλον γιατί μπορεί να γίνει το ανάποδο!

Δηλαδή να κλείσει η τρύπα του όζοντος. Έτσι καμία ανησυχία.

Με τί ασχολούνται οι μαθητές ;

από τις: *Ντομινίκα Μαρτσινιάκ, Αιμιλία Τσαγκρή, Αγκάτα Τρίκα*



Θα σας γράψουμε για τα πλεονεκτήματα των μαθημάτων που επεξεργαζόμαστε καθημερινά :)

•Το μάθημα της **Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής** θα μας χρησιμεύσει πολύ στο μέλλον, γιατί θα μας βοηθήσει να βρούμε το ρόλο μας στην κοινωνία.

•Επίσης μια πολύ σημαντική δραστηριότητα είναι τα **καλλιτεχνικά**. Δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να εκφραστούν ελεύθερα στην ζωγραφική κ. ά.

•Τα **ξενόγλωσσα** είναι πολύτιμα στην καθημερινή μας ζωή, γι' αυτό το σχολείο μας έβαλε στο πρόγραμμα τα γαλλικά και τα αγγλικά.

Τα αγγλικά είναι πολύ σπουδαία γλώσσα. Σε όλο το κόσμο χιλιάδες άνθρωποι χρησιμοποιούντα αγγλικά. Στο σχολείο μας, μαθαίνουμε αγγλικά. Είναι πολύ καλό εργαλείο το οποίο θα μας χρησιμεύσει πολύ στο μέλλον.

Τα γαλλικά είναι και αυτή μια σπουδαία γλώσσα που την χρησιμοποιούν πολλοί άνθρωποι . Επίσης είναι πολύ όμορφη γλώσσα .

•Στο μάθημα των **θρησκευτικών** χωριζόμαστε σε δύο τάξεις. Στη μία υπάρχουν ορθόδοξα παιδιά, ενώ στη δεύτερη υπάρχουν καθολικά παιδιά. Και στις δύο μαθαίνουμε πως να συμπεριφερόμαστε, μαθαίνουμε την ιστορία των Αγίων και των χριστιανών.

•Το μάθημα της **γυμναστικής** είναι χρήσιμο για το σώμα και τον οργανισμό μας !!! Έχουμε και κάποιες σκέψεις των συμμαθητών για το πρόγραμμα της γυμναστικής :

« *Νομίζω πως πρέπει να κάνουμε πιο πολλές διαφορετικές ασκήσεις παρά τρέξιμο .* » Ν.Μ.

« *Εγώ νομίζω πως θα έπρεπε να κάνουμε διάφορες ασκήσεις , π.χ. κολοτούμπες , ... , και με βαθμολογία .* » Α.Τ.

•Το μάθημα της **ιστορίας** μας δείχνει πώς , πού , πότε και τι έγινε στην ιστορία της Ελλάδας και του υπόλοιπου κόσμου . Η ιστορία μας δείχνει τις ιστορίες πολέμων , εφευρέσεων , κ.τ.λ.

•Το μάθημα της **Ελληνικής Γλώσσας** είναι και αυτό ένα πολύ σημαντικό μάθημα, επειδή μπορούμε να γνωρίσουμε πως να εκφραζόμαστε σωστά και μπορούμε να καταλάβουμε την πολύπλοκη γραμματική της.

•Στους **Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές** μαθαίνουμε πως να χειριζόμαστε σωστά τους υπολογιστές ώστε να μην τους χαλάσουμε και να μην παρακάνουμε με αυτά. :)

Τα αυτοκινητα στη ζωη μας

από τους: *Στέφανο Προυσάλογλου, Γιώργο Ρούσσο*
Διονύση Τσαφογιάννη



Στην ομάδα μας θα βρούμε εικόνες, video και στοιχεία !!!!!!! Τα αυτοκίνητα δημιουργήθηκαν για να κάνουν τη ζωή μας πιο εύκολη, δεν δημιουργήθηκαν για να καταστρέψουν το περιβάλλον.

Αν μπορούμε να **μετακινηθούμε με τα μέσα μαζικής μεταφοράς ως το κάνουμε!!!!!!!**

Αυτοκίνητο ονομάζεται κάθε [τροχοφόρο](#) επιβατικό [όχημα](#) με ενσωματωμένο [κινητήρα](#). Σύμφωνα με τους συνηθέστερους ορισμούς, τα αυτοκίνητα σχεδιάζονται ώστε να κινούνται στους [αυτοκινητόδρομους](#), να έχουν καθίσματα για ένα ως έξι άτομα, έχουν συνήθως τέσσερις τροχούς και κατασκευάζονται κυρίως για τη μεταφορά ανθρώπων. Ωστόσο ο όρος αυτοκίνητο καλύπτει και άλλα οχήματα (φορτηγά, λεωφορεία κτλ).

Το 2002 υπήρχαν περίπου 590 εκ. επιβατικά αυτοκίνητα παγκοσμίως εκ των οποίων τα 140 εκατομμύρια στις ΗΠΑ. Ο αριθμός αυξάνεται συνεχώς, καθώς οι κάτοικοι των αναπτυσσόμενων κρατών σταδιακά αρχίζουν να αποκτούν επιβατικά αυτοκίνητα.

ΙΣΤΟΡΙΑ

Το αυτοκίνητο, με κινητήρα του [Νικολάους Όττο](#) εσωτερικής καύσης και καύσιμο τη βενζίνη, εφευρέθηκε στη [Γερμανία](#) το 1885 από τον [Καρλ Μπεντς](#). Ο Μπεντς κατέθεσε τα σχέδια αυτού του αυτοκινήτου στο [Μάνχαϊμ](#) της Γερμανίας για την απόκτηση διπλώματος ευρεσιτεχνίας, το οποίο και έλαβε στις 29 Ιανουαρίου 1886. Παρότι στον Μπεντς αποδόθηκε η εφεύρεση του αυτοκινήτου, αρκετοί άλλοι Γερμανοί, Γάλλοι και άλλων εθνικοτήτων μηχανικοί προσπαθούσαν να κατασκευάσουν παρόμοια οχήματα την ίδια εποχή.. Το 1870, ο Γερμανοαυστριακός εφευρέτης Siegfried Marcus συναρμολόγησε ένα μηχανοκίνητο αμαξίδιο. Το όχημα του Marcus έχει ήδη ξεπερασει το μηχανικό κινητήρα σε μηχανική ενέργεια που είχε καταρτίσει ο Γάλλος [Νικολά Κουνιό](#).

ΚΑΥΣΙΜΑ ΚΑΙ ΜΟΛΥΝΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ

Τα περισσότερα αυτοκίνητα σήμερα χρησιμοποιούν σαν καύσιμο [βενζίνη](#) ή πετρέλαιο [ντίζελ](#), τα οποία προκαλούν [μόλυνση της ατμόσφαιρας](#) και κατηγορούνται ότι συμβάλλουν και στην [κλιματική αλλαγή](#) και το [φαινόμενο του θερμοκηπίου](#), καθώς στα καυσαέρια περιέχονται [διοξείδιο του άνθρακα](#), [μονοξείδιο του άνθρακα](#), οξείδια του αζώτου, του θείου

και στερεά μικροσωματίδια

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ ΤΟΥ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟΥ

Κεντρική μονάδα ελέγχου μηχανής, ή ηλεκτρονική μονάδα ελέγχου, είναι δυο από τις πολλές ονομασίες τις οποίες χρησιμοποιούμε για τον εγκέφαλο αυτοκινήτου, όπως έχει επικρατήσει να ονομάζεται από τους τεχνικούς οχημάτων. Πρόκειται για ολοκληρωμένη μονάδα [ηλεκτρονικού υπολογιστή](#) οι οποία, στα σύγχρονα αυτοκίνητα και φορτηγά, χρησιμοποιείται για τον έλεγχο όλων των λειτουργιών του ηλεκτρικού συστήματος αλλά και άλλων υποσυστημάτων του οχήματος.

Ο εγκέφαλος έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να ελέγχει κάθε σύστημα πάνω στο αυτοκίνητο. Τα πρώτα ηλεκτρονικά συστήματα ελέγχου του κινητήρα αποτελούνταν από αρκετά ξεχωριστά ηλεκτρονικά συστήματα ελέγχου, σήμερα όμως υπάρχει μια τάση να χρησιμοποιείται ένα και μόνο ένα ηλεκτρονικό σύστημα ελέγχου, το οποίο είναι ο εγκέφαλος.

Δύο τροχοί

από τους: Σαλαώρα Γιάννη, Τσαντίλη Αλέξανδρο

Η μηχανή αποτελεί τρόπο ζωής, μετακίνησης και έκφρασης που βασίζεται στην ελευθερία και τη ζωντάνια χωρίς να ξεχνάμε βέβαια και την ασφάλεια.

Η αγορά δικύκλων στην Ελλάδα, λόγω γεωγραφικής θέσης, καιρικών συνθηκών και κοινωνικών χαρακτηριστικών, διαθέτει ισχυρότατη δυναμική.

Το γεγονός αυτό αποδεικνύεται από τον πρώτο στην Ε.Ε. δείκτη ιδιοκτησίας δικύκλων με πάνω από 1,3 εκατ. δίκυκλα (122 δίκυκλα / 1000 κατοίκους), με δεύτερη την Ιταλία (119 δίκ. / 1000 κατ.) και μέσο κοινοτικό όρο 63 δίκ. / 1000 κατ.

Τα διανυόμενα χιλιόμετρα στην Ελλάδα αγγίζουν κατά μέσο όρο τα 9000, δείκτης που και πάλι είναι πολύ πάνω από το μέσο κοινοτικό όρο, και οι ετήσιες ταξινομήσεις αγγίζουν τις 150.000.

Ιστορία μοτοσικλέτας

Ο [Γκότλιμπ Ντάιμλερ](#) κατασκεύασε πρώτος μια μοτοσικλέτα το [1885](#) και την χρησιμοποίησε αποκλειστικά για να δοκιμάζει κινητήρες. Ο πρώτος πραγματικός τύπος μοτοσικλέτας κατασκευάστηκε από τους αδελφούς Βέρνερ το [1900](#) με κινητήρα εσωτερικής καύσης και μετάδοση με τη βοήθεια μιάντα. Στη συνέχεια κατασκευάστηκε μεικτό σύστημα κίνησης, με [μιάντα](#) και [αλυσίδα](#). Μετά το [1914](#) άρχισε να διαδίδεται πλατιά η χρησιμοποίηση κιβωτίου ταχυτήτων. Το [1923](#) επικράτησε η μετάδοση της κίνησης με αλυσίδα. Τα τελευταία χρόνια το σύστημα μετάδοσης με μιάντα επανήλθε, ενώ υπάρχουν και πολλές υλοποιήσεις με άξονα.

Κατασκευή

Η σύγχρονη μοτοσικλέτα αποτελείται από τον σκελετό, τους τροχούς και τον κινητήρα. Ο σκελετός κατασκευάζεται συνήθως από σωλήνα από χάλυβα. Ο [κινητήρας](#) στηρίζεται σε χαμηλό σημείο για την αύξηση της ευστάθειας και είναι τετράχρονος ή δίχρονος. Ο αριθμός των κυλίνδρων ξεκινά από έναν και φτάνει μέχρι τους έξι. Στις μοτοσικλέτες μαζικής παραγωγής η ισχύς των κινητήρων ξεκινά από ένα ίππο και φτάνει τους 200 ίππους. Ο κυβισμός ξεκινά από τα 50 κ. εκ. και φτάνει τα 2300 κ. εκ.. Το καύσιμο υλικό κατέρχεται στον εξαμιστήρα από δοχείο (ρεζερβουάρ) που βρίσκεται πάνω από τον κινητήρα. Η εξάτμιση και η ανάμιξη του καυσίμου με τον αέρα γίνεται στο [καρμπιρατέρ](#) ή με σύστημα ψεκασμού. Υπάρχουν αερόψυκτοι, αεροελαιόψυκτοι και υδρόψυκτοι κινητήρες. Τέλος, οι τροχοί είναι δύο, σήμερα όμως, υπάρχουν και τρίτροχες υλοποιήσεις με δύο τροχούς εμπρός.

Είδη Διτροχών(Μοτοσικλετών)

1. Μοτοποδήλατα . Είδος που καταργείται, με κυβισμό που κατά κανόνα είναι στα 50cc. Ο κινητήρας είναι δίχρονος και η μετάδοση είναι με αλυσίδα.

2. "Παπιά". Είδος που "ξεκίνησε" από το ιστορικό HONDA C-50 την δεκαετία του '50 με κυριότερα χαρακτηριστικά : 50cc κυβισμός, ημιαυτόματο κιβώτιο τεσσάρων σχέσεων(αρχικά τριών),τετράχρονος αερόψυκτος μονοκύλινδρος κινητήρας, ποδιά, ελεύθερος(κενός) χώρος εμπροσθεν της σέλας,ρεζερβουάρ κάτω από τη σέλα και χρήση αποκλειστικά σε αστικές μετακινήσεις. Επίσης τα "παπιά" είναι το είδος στο οποίο γίνονται οι περισσότερες μετατροπές από χομπίστες σε αύξηση κυβισμού, εξατμίσεις και πολλά άλλα. Παρόλο που έγραψαν ιστορία, ως τα απόλυτα μεταφορικά μέσα για την πόλη, δίνουν σιγά-σιγά την θέση τους στα σκούτερ.

3. Σκούτερ (scooter): Η πλέον ανερχόμενη κατηγορία δικύκλων με κύρια χαρακτηριστικά : Κινητήρας στο κέντρο κάτω από τη σέλα ή παλιότερα στο πίσω μέρος δίπλα από τον τροχό(PIAGGIO, VESPA). Ο κινητήρας είναι μονοκύλινδρος και δίχρονος στους μικρούς κυβισμούς(50 κ. εκ. έως 100cc) και τετράχρονος στις υλοποιήσεις πάνω από 150 κ. εκ. Υπάρχουν, βέβαια, υλοποιήσεις με κυβισμό στα 850 κ. εκ. (Gilera), όπως επίσης με δύο κυλίνδρους. Επίσης, υπάρχουν υλοποιήσεις με ημιαυτόματα κιβώτια και με μεγάλους τροχούς.

4. Μηχανές πάνω από 150 κυβικά.

ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΙΣ ΜΗΧΑΝΕΣ

Οι μηχανές είναι πιο φτηνές από τα αυτοκίνητα, αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είναι και πιο ασφαλείς.

Η ασφαλής οδήγηση των μηχανών είναι πολύ σημαντική γιατί :

1) Άν φοράνε κράνη και ειδική στολή σε περίπτωση ατυχήματος, μπορεί και να μην πάθουν τίποτα, ενώ άμα δεν φοράνε υπάρχει σοβαρός κίνδυνος τραυματισμού ή και θανάτου.

2) Άμα περάσουν με κόκκινο μπορεί να τρακάρουν.

Οι μηχανές γενικότερα δεν είναι ασφαλείς:

Όταν κάνουν κόντρες στους δρομους, γίνονται πολλά ατυχήματα, λόγω καιρικών συνθηκών και μεγάλης ταχύτητας .

Στις μηχανές υπάρχουν πολλά μειονεκτήματα, αλλά και πλεονεκτήματα σε σχέση με τα αυτοκίνητα. Μερικά από αυτά είναι:

Μειονεκτήματα:

1) Δεν έχει καλή ασφάλεια, όπως στα αυτοκίνητα.

2) Όταν τρέχεις υπάρχει **κίνδυνος** να πέσεις.

3) Δεν σε προσέχουν οι άλλοι, γιατί η μηχανή είναι μικρή, ενώ το αυτοκίνητο μεγάλο.

4) Με τη μηχανή το χειμώνα και βρέχεσαι και κρυώνεις, ενώ με τα αυτοκίνητα όχι.

5) Με τη μηχανή ταξιδεύουν μόνο δυο άτομα, ενώ με τα αυτοκίνητα πέντε.

Πλεονεκτήματα:

1) Με τη μηχανή δεν υπάρχει περίπτωση να πετύχουμε κίνηση, γιατί τους προσπερνάμε όλους.

2) Με τη μηχανή τρέχουμε πιο γρήγορα, με αποτέλεσμα να φτάνουμε στον προορισμό μας πιο γρήγορα, αλλά όχι πιο ασφαλές.

3) Γενικά τα έξοδα για να συντηρήσεις μια μηχανή κοστίζουν λιγότερο, απ'οτι τα αυτοκίνητα.

Αιτίες και μέτρα αντιμετώπισης οδικών ατυχημάτων δικύκλων

Η οδήγηση του δικύκλου αποτελεί μια σύνθετη διαδικασία η οποία απαιτεί άριστες ικανότητες και γνώσεις καθώς και φυσικό συντονισμό.

Η μειωμένη ικανότητα στην οδήγηση αποτελεί παράμετρο για την επικινδυνότητα στην οδήγηση των οδηγών μηχανών. Μια άλλη παράμετρος κινδύνου ατυχημάτων είναι η τάση των μηχανόβιων να οδηγούν σε υψηλότερες ταχύτητες και να προσπερνούν συχνότερα άλλα αυτοκίνητα. Η τάση αυτή παρουσιάζεται πιο συχνά στους νέους σε ηλικία οδηγούς μηχανών οι οποίοι χρησιμοποιούν τη μηχανή ως μέσο αυτοπροβολής στους συνομηλίκους τους και ως μέσο διαφυγής, με αποτέλεσμα να αψηφούν τους κινδύνους της

Βασική παράμετρος επικινδυνότητας είναι η σταθερότητα του δικύκλου σε σχέση με το οδόστρωμα (ολισθηρότητα, κακή κατασκευή) και οι ελιγμοί του δικύκλου. Σημαντικό χαρακτηριστικό του δικύκλου είναι η πιθανή μειωμένη ορατότητα του οδηγού εξαιτίας κακής θέσης των καθρεπτών. Παράλληλα το είδος των ελαστικών που έχει το δίκυκλο αποτελεί σημαντική παράμετρος επικινδυνότητας. Τα ελαστικά απαιτούνται να είναι υψηλής κατασκευαστικής ποιότητας.

Η κατάσταση του οδοστρώματος αποτελεί από τις σημαντικότερες παραμέτρους επικινδυνότητας των μηχανόβιων. Η μηχανή είναι πιο ευαίσθητη σε σχέση με τα άλλα οχήματα σε κακές συνθήκες οδοστρώματος. Συνθήκες όπως βροχή χαλάζι ή πάγος, διαρροή λαδιού ή βενζίνης, και μπαλώματα λακκούβες αυξάνουν τον κίνδυνο οδήγησης των μοτοσικλετιστών.

Το μέγεθος και ο τρόπος κίνησης των μηχανών έχουν σαν αποτέλεσμα τη δυσκολία αντίληψης των δικύκλων από τους οδηγούς των υπολοίπων οχημάτων οι οποίοι δεν δίνουν ιδιαίτερη σημασία στις μηχανές.

Για την αποτελεσματικότερη αντιμετώπιση των ατυχημάτων αναπτύχθηκαν μέτρα που αφορούν στη νομοθεσία, στους νέους μοτοσικλετιστές, στο όχημα, στο οδικό περιβάλλον, και στη σχέση των μοτοσικλετιστών με τους άλλους οδηγούς οχημάτων. Τα μέτρα αυτά είναι:

Κοινό όριο ηλικίας για μηχανές κυβισμού μικρότερη των 50 κυβ. στην ευρωπαϊκή ένωση (14-16 ετών) στην Ελλάδα το όριο έχει ορισθεί στα 16 έτη.

Θεσμοθέτηση βαθμονομημένων συστημάτων οδήγησης για τους νέους μοτοσικλετιστές. Εκπαίδευση νέων οδηγών. Πχ Στη Μ. Βρετανία και Ιταλία έχει εφαρμοστεί σύστημα απαγόρευσης συνεπιβατών στους νέους οδηγούς καθώς και στην οδήγηση σε δρόμους υψηλών ταχυτήτων

- Εφαρμογή χαμηλότερων ορίων ταχύτητας (πχ Γερμανία)
- Καταγραφή μηχανών και συχνός έλεγχος αυτών (πχ Ολλανδία) προς αποφυγή αναβάθμισης κυβισμού
- Βελτίωση κατάστασης οδοστρώματος



· Υποχρεωτική χρήση των φώτων πορείας για τους μοτοσικλετιστές σε όλη τη διάρκεια της ημέρας (έχει εφαρμοστεί σε όλη την Ευρώπη)

· Υποχρεωτική χρήση εξαρτημάτων μηχανής (κράνος) και θεσμοθέτηση κινήτρων για την αγορά αυτών.

(πηγή: Μελέτη Ι. Σπυροπούλου- Ε. Παπαδημητρίου

Ε.Μ.Π)

Καινούργιες μηχανές:

1) Η Thunderbird



2) Η Suzuki gsx 650f



3) Η Yamaha

Ασθένειες

Καραδοκούν να σας "χτυπήσουν" και δεν τις ξέρετε

από τις Κανελοπούλου Άννα, Μαρίνα Σκανδάλη και Φίλιππα Κουσουλά

Δε θα πρωτοτυπήσουμε θα αναφερθούμε στις πιο επικίνδυνες ασθένειες και τις θεραπείες τους.

ΕΛΟΝΟΣΙΑ

Εμφανίζεται στις τροπικές και υπό-τροπικές περιοχές με 450.000.000 κρούσματα ετησίως, από τα οποία το 90% βρίσκεται στην υπο-Σαχάρια Αφρική. Ενδημεί σε πάνω από 100 χώρες και απειλεί το 40% του



παγκόσμιου πληθυσμού. Υπάρχουν θεραπευτικά φάρμακα όπως η χλωροκίνη, η σουφλαδοξίνη και η περιθαιμίνη, που τα τελευταία χρόνια δεν είναι αποτελεσματικά λόγω της ανθεκτικότητας που έχει δημιουργηθεί στα συγκεκριμένα φάρμακα. Η ασθένεια είναι τόσο επικίνδυνη που κάθε 30 δευτ. ένα παιδί πεθαίνει στην Αφρική.

ΦΥΜΑΤΙΩΣΗ

Η Φυματίωση είναι μια λοιμώδης νόσος του ανθρώπου προκαλούμενη από το μυκοβακτηρίδιο της και είναι μεταδοτική. Αν και περισσότερο γνωστή είναι η πνευμονική φυματίωση, μπορούν να προσβληθούν επίσης το λεμφικό, το κεντρικό νευρικό και καρδιαγγειακό σύστημα, τα οστά ακόμη και το δέρμα.

ΚΑΡΚΙΝΟΣ

Κάθε χρόνο τα κρούσματα του στην Ευρώπη ξεπερνούν τα 3,2 εκατ. κυρίως του πνεύμονα και του εντέρου. Παρά την πρόοδο που σημειώνεται στην έρευνα και στη θεραπεία του, ο καρκίνος παραμένει σοβαρή μάστιγα για την υγεία. Η Ε.Ε. έχει αναλάβει πρωτοβουλίες σε διάφορα στάδια για να σώσει ζωές αλλά και για να βελτιώσει την ποιότητα ζωής των καρκινοπαθών.

ΠΑΓΚΡΕΑΤΙΤΙΔΑ

Είναι μια μη βακτηριδιακή φλεγμονώδης πάθηση του πάγκρεας, που οφείλεται στη μαζική απελευθέρωση και ενεργοποίηση των παγκρεατικών ενζύμων, που έχουν ως αποτέλεσμα την αυτοπεπία και την αυτοκαταστροφή του πάγκρεας, από τα ίδια του τα ένζυμα. Η εξέλιξη της παθήσεως δυνατό να συνοδεύεται από μόνιμες μορφολογικές ή λειτουργικές διαταραχές του αδένου. Χαρακτηρίζεται από ξαφνικό έντονο πόνο και εμετούς.

ΡΕΥΜΑΤΟΕΙΔΗΣ ΑΡΘΡΙΤΙΔΑ Είναι μια χρόνια φλεγμονώδης νόσος που προσβάλλει κυρίως τις αρθρώσεις, αλλά και άλλα όργανα, όπως τους πνεύμονες, την καρδιά, τα αγγεία κ.α. Η άρθρωση παρουσιάζει φλεγμονή, είναι ιδιαίτερα ευαίσθητη, πιο θερμή από το υπόλοιπο σώμα, πονάει και είναι δύσκαμπτη. Αν δεν αντιμετωπιστεί έγκαιρα καταστρέφεται ο αρθρικός υμένας και διαβρώνεται το οστό, οδηγώντας σε παραμορφώσεις των αρθρώσεων.



ΦΑΡΜΑΚΑ

Είναι ένα σημαντικό όπλο απέναντι στις ασθένειες που απειλούν την υγεία μας.

Ένας σύμμαχος που γίνεται εχθρός όταν δεν γίνεται σωστή χρήση. Τα φάρμακα που παίρνουμε χωρίς ιδιαίτερη προσοχή και χωρίς να συμβουλευτούμε κάποιον γιατρό μπορούν αντί να μας προστατέψουν, να καταστρέψουν τον οργανισμό μας. Γι' αυτό λέμε όχι στην ανεξέλεγκτη χρήση φαρμάκων.

Ωρα για γέλιο

Από τον Λουκιανό Σαρρή και τον Ματέους

Γκριμπόβσκι

Καθότανε το λιοντάρι στο δάσος και χάζευε. Ξαφνικά περνάει το μυρμίγκι τρέχοντας! "Για που το βάλεις έτσι βιαστικός;" ρωτά το λιοντάρι. "Δεν τα έμαθες; Τράκαρε ο ελέφαντας με τον ιπποπόταμο!". "Ε, και εσύ τι τρέχεις;". "Πάω να δώσω αίμα!"

Η αριθμητική

Ο δάσκαλος εξετάζει τον Τοτό αριθμητική:

- "Τοτό πόσο κάνει $1+1$;"
 - "Κύριε να πάω στην τουαλέτα;"
 - "Να πας Τοτό μου!"
- Αφού επέστρεψε:
- "2 κύριε!"
 - "Και πόσο κάνει $2+2$;"
 - "Κύριε να πάω στην τουαλέτα;"
 - "Να πας Τοτό μου!"
 - "4 κύριε!"
 - "Μπράβο Τοτό! Και πόσο κάνει $3+3$;"
 - "Κύριε να πάω τουαλέτα;"
 - "Να πας!"
 - "Δεν ξέρω κύριε, γιατί ο μανάβης έχει κλείσει!"



Το ρολόι που μιλάει

Πηγαίνει ένας σε ένα φίλο του και του λέει:

- Εχω ένα ρολόι που μιλάει.
- Μα τέτοια ρολόγια δεν υπάρχουν στην εποχή μας.
- Τί λες καλέ, περίμενε και θα δείς.

Τότε προγραμματίζει το ρολόι και αυτό αρχίζει να κτυπάει πολυ δυνατά και ενοχλητικά



Τότε ακούγεται μία φωνή απ' το διπλανό διαμέρισμα.

<< Τι φασαρία είναι αυτή βρέ αλήτη στις έξι και μισή τα ξημερώματα;;;>>

Μάνα είναι μόνο μια

Η δασκάλα έβαλε στα παιδιά να γράψουν μια έκθεση, που να τελειώνει με τη φράση Μάνα είναι μόνο μία.

Όλα τα παιδάκια έγραφαν η μαμά μου με αγαπάει, με φροντίζει και στο τέλος Μάνα είναι μόνο μία.

Ο Τότος έγραψε μια μέρα ήρθε στο σπίτι μια φίλη της μαμάς μου. Η μαμά μου, τη ρώτησε τι θα πει και η φίλη της απάντησε μια κοκα κόλα. Τότε η μαμά μου, μου είπε να φέρω

δύο. Όταν πήγα στο ψύγειο είδα ότι υπήρχε μόνο μία κοκα κόλα και φώναξα

Μάνα,είναι μόνο μία

Γραμματική

Ο δάσκαλος Κωστάκης,κλείνε μου το ρήμα τρέχω.

Και ο Κωστάκης τρέχω,έτρεχα,σκόνταψα,έπεσα.Χτύπησα,έκλαψα,σηκώθηκα και έφυγα.



Πεθαμένοι και...σκόνη

-Μαμά,μαμά!Εσύ δε μου είπες ότι όποιος πεθαίνει μετά γίνεται σκόνη

-Ναι,παιδεί μου

-Μαμά,φοβάμαι

-Γιατί παιδεί μου

-Γιατί κάτω από το κρεβάτι μου υπάρχουν πάρα πολλοί πεθαμένοι...

Στο μάθημα της ιστορίας:

- "Πότε χτίστηκε παιδί μου η Ρώμη;"

- "Την νύχτα."

- "Την νύχτα; Πως σου ήρθε αυτό;"

- "Ο μπαμπάς μου λέει ότι δεν χτίστηκε σε μια μέρα... Αρα χτίστηκε σε μια νύχτα!!!"

Στο σχολείο

Στη μέση της σχολικής περιόδου ένας πατέρας αποφασίζει να πάει στο γυμνάσιο να ρωτήσει για την πρόοδο του γιου του. Πρώτα βρίσκει τον καθηγητή των μαθηματικών.

- Ποιος; ο Τσακμακίδης; του λέει ο καθηγητής - Χάλια αδιόρθωτα. Δευτέρα γυμνασίου και ακόμη δεν ξέρει πόσο κάνουν ένα και ένα. Απελπισμένος ο πατέρας, ρωτάει τον καθηγητή της γεωγραφίας.

- Λυπάμαι κύριε, του λέει και αυτός, αλλά ο γιος σας είναι εντελώς ανεπίδεκτος μαθήσεως. Για να καταλάβετε δεν ξέρει ποια είναι η πρωτεύουσα της Ελλάδας. Καταστενοχωρημένος ο πατέρας, επιστρέφει στο σπίτι και μόλις γυρίζει ο γιος του, του λέει:

- Έλα εδώ παιδί μου. Πόσο κάνουν ένα και ένα;

- Τρία, απαντάει αυτός

- Και ποια είναι η πρωτεύουσα της Ελλάδας;

- Η Λάρισα!

- Και αφού τα ξέρεις ρε βλάκα, γιατί δεν τα λες και στο σχολείο;!!!!!!!

Παλαμάκια

Έξω από το σχολείο, είχαν μαζευτεί οι γονείς των μαθητών, για να ακούσουν τα ποιήματα των παιδιών τους.

Το πρώτο παιδάκι, το είπε νεράκι και οι γονείς χτύπησαν παλαμάκια.

Το δεύτερο παιδάκι, κόμπιασε λίγο, αλλά χτύπησαν πάλι παλαμάκια υπερήφανοι οι γονείς του.

Το τρίτο παιδάκι κόμπιασε αρκετά, αλλά και σ' αυτό χτύπησαν παλαμάκια.

Το τέταρτο δεν το ήξερε καθόλου το ποίημά του, και γι' αυτό λέει στο μικρόφωνο:

- "Εγώ, δεν το λέω, γιατί δε μπορώ να ακούω τα παλαμάκια σας."

Πώς λέγεται το έντομο που κυκλοφορεί με ταξί;

- Εν τω μεταξύ

Δάσκαλος: "Για πές μου Γιώργο, πόσο κάνει 8-8;"

Γιώργος: "Δεν ξέρω κύριε."

Δάσκαλος: "Για σκέψου λίγο. Αν έχω 8 κεράσια και φάω και τα 8 τι θα μου μείνουν;"

Γιώργος: "Τα κουκούτσια κύριε!"

- Μαμά, μαμά!

- Τι θέλεις, χρυσό μου;

- Μαμά, έλα γρήγορα. Η Ελενίτσα τρώει την εφημερίδα.

- Τι είπες; Δεν σε άκουσα.

- Ασε μαμά μην ανησυχείς η εφημερίδα είναι χθεσινή.

Η συνέχεια στο επόμενο.....



Ηλεκτρονική
Διαδικτυακή σχολική
εφημερίδα του Στ'3

Διαβάστε ακόμα:
Οι πληροφορίες
στο διαδίκτυο

Άγριες μηχανές

Τα πιο γνωστά
είδη της μουσική

Σύγχρονος Κινηματογράφος:
Ταινίες Ρεκόρ

Δορυφόρος ΟΔΥΣΣΕΑΣ
και ηλιακές αναταράξεις

Το φαινόμενο
Θερμοκηπίου

Σε αυτό το τεύχος
Η ιστορία & τα
αθλήματα
του σχολείου

Ηλίας
2008 ©

Η ιστορία του σχολείου μας

Από τις Ντομινικά Μαρτσινιάκ, Αγκάτα Τρίκα και Αιμιλία Τσαγκρή

Το μοναχικό τάγμα των Μαριανών Αδελφών (Freres Maristes) ιδρύθηκε το 1817 από ένα Γάλλο ιερέα και μετέπειτα άγιο της Καθολικής Εκκλησίας, τον Άγιο Μαρκελλίνο Champagnat, σε ένα ορεινό χωριό της κεντρικής Γαλλίας. Ο ιδρυτής του τάγματος γεννήθηκε το 1789 στα δύσκολα χρόνια της Γαλλικής Επανάστασης και πέθανε το 1840. Εργάστηκε κυρίως κοντά στους νέους, αφιερώνοντας τη ζωή του στη διαπαιδαγώγησή τους. Οι μοναχοί του τάγματός του ταξίδεψαν σε ολόκληρο τον κόσμο ιδρύοντας σχολεία, με αποστολή όχι μόνο τη μόρφωση αλλά και τη χριστιανική διαπαιδαγώγηση των νέων.

Το μοναχικό τάγμα που ίδρυσε, αφού αναγνωρίστηκε από την καθολική εκκλησία και το γαλλικό κράτος, εξαπλώθηκε σε ολόκληρο τον κόσμο ιδρύοντας σχολεία και προσφέροντας τις υπηρεσίες στους νέους.

Η ιστορία του Λεοντείου Λυκείου αρχίζει το 1838 με την ίδρυση, από έναν καθολικό ιερέα, ενός μικρού δημοτικού σχολείου με το όνομα « Άγιος Διονύσιος ».

Το 1889, το δημοτικό αυτό επεκτάθηκε σε Γυμνάσιο και Λύκειο και πήρε την σημερινή του ονομασία προς τιμήν του παπά Λέοντος ΙΓ που βοήθησε οικονομικά την επέκταση αυτή.

Η ονομασία " Άγιος Διονύσιος " διατηρείται σήμερα από το δημοτικό σχολείο Ν. Σμύρνης. Το 1907 η διεύθυνση του σχολείου ανετέθη στους Μαριανούς Αδελφούς που το οδήγησαν σε συνεχή ανοδική πορεία.

Το 1916 ιδρύθηκε το παράρτημα της Πάτρας που λειτούργησε μέχρι το 1945.



Το 1924 ιδρύθηκε το " Λεόντειο Λύκειο Πατησίων " , στην τοποθεσία που βρίσκεται και σήμερα .

Το 1962 το αρχικό σχολείο που μέχρι τότε βρισκόταν στην οδό Σίνα , μεταφέρθηκε στην Νέα Σμύρνη όπου λειτουργεί από τότε με την επωνυμία " Λεόντειο Λύκειο Ν. Σμύρνης " και επεκτείνεται μέχρι σήμερα .

Το 1974 κτίστηκε η νέα πτέρυγα στα Πατήσια και το 1997 το νέο δημοτικό σχολείο . Σήμερα το " Λεόντειο Λύκειο Πατησίων " έχει Δημοτικό σχολείο με 600 μαθητές και 30 δασκάλους και Γυμνάσιο-Λύκειο με 1.000 μαθητές και 80 καθηγητές .

Το σχολείο είναι ιδιοκτησία του Τάγματος των Μαριανών Αδελφών .

Γενικός Διευθυντής του σχολείου είναι ο κ. Κώστας Δημήτριος , φιλόλογος και Αναπληρωτής Γενικός Διευθυντής ο κ. Παρπινιάς Ιωσήφ , μαθηματικός .

Τα Αθλήματα του σχολείου μας

Από τις Δελατόλα Νικολέτα
και Σκανδάλη Μαρίνα

ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟ



Το ποδοσφαιρικό τμήμα, το οποίο έχει χαρίσει επιτυχίες στο Σύλλογό μας, αισιοδοξεί με την επιστημονική δουλειά που πραγματοποιεί να χαρίσει νέες και στο μέλλον.

Εκτός από τις επιτυχίες όμως, το ποδοσφαιρικό τμήμα του Συλλόγου μας όλα αυτά τα χρόνια που δραστηριοποιείται, έχει κατορθώσει να δώσει σε δεκάδες παιδιά του σχολείου μας τη χαρά του αθλητισμού, τη δυνατότητα άθλησης του σώματος αλλά και την ευκαιρία να καλλιεργηθούν ως

άνθρωποι.

Τα μαθήματα ποδοσφαίρου γίνονται από ειδικευμένους προπονητές καθηγητές Φυσικής Αγωγής, οι οποίοι πάνω απ' όλα είναι παιδαγωγοί και γνώστες του αθλήματος.

Όλη τη χρονιά τα παιδιά με τις τάξεις μας συμμετέχουν σε εσωτερικό πρωτάθλημα το οποίο θα ολοκληρωθεί με τη λήξη του σχολικού έτους. Προπονήσεις γίνονται συνέχεια σε κάθε ευκαιρία και η αγωνία για το ποιος θα κερδίσει στο τελικό μεγάλη.

TENNIS

Το τένις είναι ένα ελκυστικό και δυναμικό άθλημα.



Άνδρες και γυναίκες οποιασδήποτε ηλικίας μπορούν να ασχοληθούν με το συγκεκριμένο άθλημα, τουλάχιστον σε επίπεδο αναμνηχής. Απαιτεί υψηλή τεχνική κατάρτιση, εξαιρετική φυσική κατάσταση, ταχύτητα, αντανάκλαστικά, φαντασία και άριστη ψυχολογία.

Στο σχολείο προσπαθούμε να μάθουμε μάθουμε τα βασικά τεχνικά σημεία. Είναι ένα ιδιαίτερα πρωτότυπο άθλημα και θα θέλαμε

κάποια στιγμή να διαρκεί περισσότερο το μάθημα.

ΒΟΛΕΪ

Ο Σύλλογός μας έχει μια ιστορία πάνω από 15 χρόνια στο χώρο του βόλεϊ με λαμπρά αποτελέσματα τόσο στα τμήματα υποδομής όσο και στις αγωνιστικές ομάδες.

Είναι μια προσπάθεια με την οποία επιδιώκει να δώσει στα παιδιά του Σχολείου μας τη δυνατότητα να αθληθούν, να μάθουν τα μυστικά του βόλεϊ και να γίνουν γνώστες πολλών αθλημάτων.

Ωστόσο, τη νέα χρονιά με τις νέες αθλητικές εγκαταστάσεις νέα αθλήματα προστέθηκαν αυτή τη σχολική χρονιά στο σχολείο μας.

Τώρα πια προστάθηκε το κολύμπι σε νεα πισίνα, το πινκ-πονκ, το μπάσκετ στο νέο κλειστό γήπεδο και η ρυθμική γυμναστική.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ..)

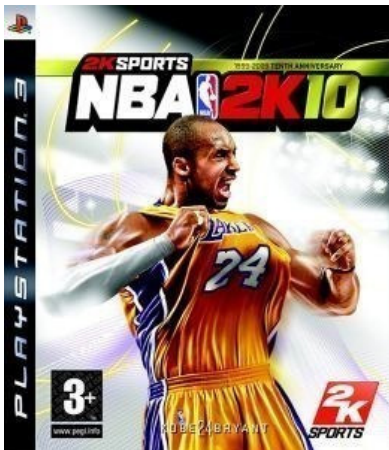
από τους: Θοδωρη Χρηστέα και Οδυσσεα

Τρούπτσιο!

Έρευνα αγοράς....

Ένα εξαιρετικό παιχνίδι για το Wii είναι το BAND HERO!! Το BAND HERO είναι ένα παιχνίδι που παίζεται με κιθάρα, drums και μικρόφωνο.

Το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι κοστίζει 200 ευρώ. Το ξέρω, σας φαίνονται πολλά, όμως μόλις το πιάσ--ετε στα χέρια σας, δε θα ξεκολλάτε με τίποτα!!



Ένα καλό σχετικά παιχνίδι για το PS3 είναι το "BATMAN ARKHAM ASYLUM". Το παιχνίδι αυτό σας μεταφέρει σε μια κλινική υψίστης

ασφαλείας, η οποία ζητάει τη βοήθεια του αγαπημένου μας ήρωα Batman, για να τη βοηθήσει να πιάσει τους επικίνδυνους εγκληματίες που έχουν δραπετεύσει από τα κελιά τους. Τί λέτε, μπορείτε να τα καταφέρετε;;



Βαθμολογία συντακτών

Εγω θα εβαζα τις παρακατω βαθμολογιες:

- 1.NBA 9(ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ)
- 2.BAND HERO 10!!(ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΕΙΟ!!)
- 3.BATMAN 8,5(ΕΝΑΙ ΚΑΛΟ)

Εσεις πως θα τα βαθμολογούσατε;

Τι σημαίνει πληροφορία στο Διαδίκτυο?



Το Ίντερνετ, σε συνδυασμό με την ολοένα αναπτυσσόμενη ψηφιακή τεχνολογία, έχει δημιουργήσει μία τεράστια αγορά γνώσεων/πληροφοριών. Παραδοσιακές μορφές τέχνης (όπως για παράδειγμα ο κινηματογράφος και η μουσική) μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας παίρνουν την ίδια μορφή (αρχείων δεδομένων) με αντικείμενα που εκ πρώτης όψεως είναι εντελώς διαφορετικά (όπως για παράδειγμα η ιατρική επιστήμη ή κάποιο πρόγραμμα λογισμικού). Παρατηρείται λοιπόν μία συγκέντρωση γνώσης ή, αν είναι δυνατό να λεχτεί, πολιτιστικής κληρονομιάς, που σχετίζεται άμεσα με το Ίντερνετ. Το μεγάλο ερώτημα που προκύπτει πλέον είναι το "ποιος θα διοικήσει, ποιος θα ελέγξει την γνώση αυτή".

Από τη στιγμή που το Διαδίκτυο είναι ένα δίκτυο συνδεδεμένων υπολογιστών, κάθε χρήστης έχει την δυνατότητα να μοιραστεί πληροφορίες με άλλους χρήστες γενόμενος, πολλές φορές, ο ίδιος δημιουργός και πάροχος των πληροφοριών αυτών. Δεν υπάρχει άμεσος έλεγχος των πληροφοριών που "ανεβαίνουν" στο Διαδίκτυο από κάποιον ιεραρχικά ανώτερο χρήστη ή οργανισμό. Το θέμα της μη ιεραρχημένης πληροφορίας, όμως, τίθεται υπό αμφισβήτηση. Ο όγκος της πληροφορίας στο Διαδίκτυο είναι πράγματι μεγάλος. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν πληροφορίες ευκολότερα και δυσκολότερα προσβάσιμες από τον χρήστη.

Το Ίντερνετ έκανε δυνατή την συγκέντρωση μεγάλου όγκου πληροφοριών και επηρέασε σημαντικά τον τρόπο διάθεσής τους. Δεν συμβαίνει, όμως, στον ίδιο βαθμό το ίδιο και στον τρόπο παραγωγής αυτών. Για παράδειγμα, ο τρόπος παραγωγής μιας κινηματογραφικής ταινίας δεν έχει επηρεαστεί σημαντικά από την ύπαρξη του Ίντερνετ, ανεξάρτητα από το αν έχει επηρεαστεί ή όχι από την ψηφιακή τεχνολογία. Παρ' όλα αυτά, και σύμφωνα με την ιντερνετοφιλική προσέγγιση, το Διαδίκτυο ασκεί μεγάλη επίδραση στην διαδικασία παραγωγής δημοσιογραφικών προϊόντων. Η δημιουργία της είδησης παύει να είναι πλέον μονοπώλιο λίγων, αφού ο κάθε χρήστης μπορεί εάν το επιθυμεί να δημιουργήσει πληροφορία ανά πάσα στιγμή. Το πιο τρανταχτό παράδειγμα της επίδρασης αυτής είναι τα ιστολόγια (blogs), όπου μπορεί κανείς να εκφέρει απόψεις και να σχολιάσει γεγονότα πάσης φύσεως (βλ. δημοσιογραφία στον ιστό και δημοσιογραφία των πολιτών). Ως αποτέλεσμα της επιρροής αυτής του Ίντερνετ στη παραγωγή ειδήσεων τα όρια μεταξύ ενός απλού χρήστη του διαδικτύου και ενός επαγγελματία δημοσιογράφου γίνονται περισσότερο δυσδιάκριτα. Αυτό με τη σειρά του οδηγεί στην ανάγκη για επαναπροσδιορισμό της έννοιας της δημοσιογραφίας καθώς και της απαραίτητης εκπαίδευσης των δημοσιογράφων. Η ανάγκη για τον επαναπροσδιορισμό της δημοσιογραφίας, όμως, δεν είναι τόσο μεγάλη σύμφωνα με τους υποστηρικτές της "αντι-πλουραλιστικής" προσέγγισης, καθώς θεωρούν πως το Ίντερνετ δεν μπορεί να ασκήσει ουσιαστική επίδραση στην επικοινωνία γενικότερα και στην δημοσιογραφία ειδικότερα.

Επίσης, λόγω της μεγάλης συγκέντρωσης γνώσης στο Διαδίκτυο, η έννοια της κοινωνικής ισότητας παίρνει και πάλι μεγάλη σημασία. Το χάσμα ανάμεσα σε πληροφοριακά πλούσιους και πληροφοριακά φτωχούς θα διευρύνεται όσο αυξάνεται η συγκέντρωση της γνώσης αυτής. Το παραπάνω αποτελεί ακόμα έναν λόγο που κάνει πιο επιτακτική την ανάγκη για διερεύνηση του αρχικού ερωτήματος "ποιος θα ελέγξει τη γνώση



αυτή".

Η γλώσσα που χρησιμοποιείται περισσότερο στη διακίνηση της πληροφορίας στο Διαδίκτυο είναι η [Αγγλική](#). Έχοντας αναπτυχθεί τα τελευταία χρόνια, το Διαδίκτυο περιλαμβάνει πλέον ποιοτικά και ποσοτικά ευρύ περιεχόμενο και στις υπόλοιπες γλώσσες των περισσότερο αναπτυγμένων χωρών. Ωστόσο, υπάρχουν ακόμα δυσλειτουργίες και τεχνικά προβλήματα σχετικά με την κωδικοποίηση, όπως το [mojibake](#).

Τα μειονεκτήματα του διαδικτύου

Όπως όλα τα μέσα όμως το διαδίκτυο έχει και τα μειονεκτήματά του.

Μια και απευθυνόμαστε σε παιδιά δημοτικού θα αναφερθώ σε κάποια που η ομάδα μας θεωρεί ότι είναι τα πιο σημαντικά.

1.Όπως φαίνεται και απο τα παραπάνω η πληροφόρηση είναι αχανής.Χρειάζεται πολλή προσπάθεια για να βρεις τα σημαντικά.

2.Το διαδίκτυο είναι κυρίως φτιαγμένο για ενήλικες και ένα παιδί δημοτικού δύσκολα θα βρεί την κατάλληλη ύλη για αυτό.

3.Το διαδίκτυο είναι γεμάτο ιστότοπους που είναι ακατάλληλοι για μικρά παιδιά.

4.Είναι επικίνδυνο να ανταλλάσεις πληροφορίες γιατί δεν ξέρεις ποιός είναι απέναντί σου.

5.Μας κάνει να τεμπελιάζουμε με το copy paste αποσπασμάτων για εργασίες.

6.Υπάρχουν ιοί που μπορεί να καταστρέψουν υπολογιστές για αυτό πρέπει να προσέχουμε όταν κατεβάζουμε αρχεία.

7.Καταπατούνται τα πνευματικά δικαιώματα δημιουργών.

8.Όταν κολλάμε στο διαδίκτυο απομονωνόμαστε από τους φίλους μας.

Ψηφιακός Κινηματογράφος

από τις Φωτεινή Βουτσίνου, Πευρέτ Αίγλη, Χριστίνα Χρυσαιδου

Οι φωτογραφίες είναι απο ταινίες που,για διαφορετικούς λόγους,είναι σταθμοί στην ιστορία του ψηφιακου κινηματογραφου.Προκειται για τις ταινίες,απο πανω προς τα κατω:"Bugsy","Toy Story","Vanda's room","Stars

wars:episode 11,Attack of the clones","Inland empire","One from the heart","Abyss".

Ο ψηφιακος κινηματογραφος είναι μια ευκαιρία να εστιασουμε σε αυτή τη νεότερη,ακόμα,ιστορία,να ξαναδούμε

τους θεσμούς και τα κυριότερα σταδια: τεχνικές καινοτομίες,ήθοποι σημαντικοί και ταινίες-κλειδιά.

Όλοι κινηματογραφοί στις μέρες μας είναι πολύ γεμάτοι αλλά αξίζει τον κόπο, για παραδειγμα το NEW MOON εσπασε τα ταμεία στους περισσότερους κινηματογραφους!!Ομως πολλές ταινίες του ελληνικου κινηματογραφου σιγουρα εσπασαν τα ταμεία περισσότερο απο ποτε,αλλά και οι σημερινες κινηματογραφικες ταινίες πολλές απο αυτές !!!!!!!! Οι προτιμοσεις που θα πρέπει να εχετε είναι:



NEW MOON όπως σας είπαμε,πολύ ρωματική και περιπετιωδες ταινία τη δεκαετία του 90 ήταν το TITANIC!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!Επίσης μια αρκετά παλιά ταινία που εντιποσιασε παρα πολλά άτομα της Ελλάδας και άλλων χωρών είναι το GREASE !Τώρα φυσικά δεν γίνεται να δите στον κινηματογραφο ουτε τον τιτανικο ουτε το grease αλλά σιγουρα μπορείτε να τις νικιασετε απο ένα οποιοδιποτε VIDEO CLUB

Αυτά όλα ήταν για τον σημερινο κινηματογραφο και ξερούμε πως ήταν και ο παλιος κινηματογραφος αλλά ο μελλοντικός κινηματογραφος πως θα είναι?Πολλοί

επιστιμονες λενε οτι ο μελλοντικος κινηματογραφος θα ειναι πιο διαφορετικος απο ποτε αλλα ειναι αληθεια?Σιγουρα κανεις μας δεν ξερει σιγουρα αλλα μπορω να σας πω τις υποθεσεις των επιστιμονων!Λενε οτι ολοι η οθονη θα ειναι της φαντασις μας σχεδον!!!!!!!!!!!!!!

Η ταινια που εσπασε τα ταμια!!!!!! το twilight στους κινηματογραφους και παλι με την επομενη ταινια της σειρας το NEW MOON!!!!

Ο κοσμος αντιμετοπισε την ταινια αυτη ως ψυχολογικο θριλερ και ομως η ταινια αυτη ειναι μια ταινια με βαθυτερο νοημα και με εκπληκτικη υποθεση.Μπορει σε καποια σημεια της ταινιας να παθαινες ψυχοπλακοση αλλα ειχε και ρομαντισμο και ανυπομονησια και δραση.Γι'αυτο και για πολλους αλλους λογους θα σας σιστηνα να πατε να το δειτε.Το ερχομενο καλοκαιρι θα βγει στους κινηματογραφους η συνεχεια του "new moon" η "eclipse"και η επομενη ταινια της σειρας το "breaking dawn".

Λοιπόν καιρός για λίγη διασκέδαση!

1)Τι εννοεί η πωλήτρια;

«Μπορώ να σας βοηθήσω να βρείτε το νούμερο σας»;

ενώ εννοεί:

Άστο κάτω και μην το αγγίζεις. Έφαγα μία ώρα για να τα διπλώσω και να τα τακτοποιήσω και ήρθες εσύ τώρα να μου τα κάνεις άνω – κάτω.

«Χρειάζεστε κάποια βοήθεια»;

Άντε γρήγορα. Όπου να ‘ναι θα φανεί το αφεντικό μου και γώ πρέπει να δείχνω απασχολημένη.

«Καλωσήρθατε στο κατάστημά μας»

Ωραία. Άλλος ένας πελάτης που θα μου κάνει το κατάστημα άνω – κάτω και στο τέλος θα ψωνίσει μόνο ένα ζευγάρι κάλτσες.

«Να έχετε μια όμορφη μέρα»

Εμ βέβαια, τώρα που κατέστρεψες τη δική μου...

«Ευχαριστούμε που ψωνίσατε από το κατάστημά μας»

Ευχαριστούμε που αδειάσατε το πορτοφόλι σας σε μάς.

«Πολύ ωραίο το πουκάμισο που φοράτε. Από που το αγοράσατε»;

Το πουκάμισο που φοράς είναι πολύ καλύτερο από όλα αυτά που πουλάμε εμείς εδώ.

Αναρωτιέμαι πως και ψωνίζετε από δώ;

«Μην ασχολείστε να το διπλώσετε. Θα το κάνω εγώ»

Άστο κάτω κυρά μου, θα το διπλώσεις χάλια, είμαι σίγουρη.

«Λυπάμαι αλλά το συγκεκριμένο παντελόνι δεν υπάρχει ούτε στην αποθήκη μας»

Σιγά μην πάω στην αποθήκη να κοιτάξω. Έχω πάει 100 φορές από το πρωί.

«Λυπάμαι αλλά το συγκεκριμένο μπλουζάκι μας τελείωσε. Περιμένω όμως καινούργια παραλαβή στο τέλος της βδομάδας»

Αφού δεν πρόκειται να ξαναέρθεις, έτσι και αλλιώς δεν πειράζει που σου λέω ψέματα. Στο φινάλε και να έρθεις, σκασίλα μου αφού θα έχω ρεπό όλη την υπόλοιπη εβδομάδα.

«Φυσικά και αυτό το πουκάμισο είναι της μόδας»

Είναι της μόδας μόνο στην περίπτωση που είσαι καλεσμένη σε πάρτι της δεκαετίας του 1970.

2) Κόπος αλλα τίποτα! Η ιστορία αυτή έγινε στ'αλήθεια!
Ένας παγερός χειμώνας ήρθε! Λέει ένας εργαζόμενος καθώς πήγαινε στο αμάξι του για να πάει στην δουλειά του.
Μόλις έφτασε στο αμάξι του λέει: ωχ συμφορά!
Το αμάξι είναι σκεπασμένο από χιόνι!
Σκέφτηκε και ξανασκέφτηκε τι να κάνει και τελικά το αμάξι του το καθάρισε μόνος του.
Πέρασαν λεπτά και τέταρτα αλλα τελείωσε.
Ευχαριστημένος λοιπόν αφού το είχε καθάρισει έβγαλε το κλειδί του για να ξεκλιδώσει το αμάξι του.
Μα τελικά δεν άνοιξε!
Καθάρισα λάθος αμάξι λέει ο εργαζόμενος!
Καθάρισα το αμάξι του γείτονα...!λέει.
Έρχεται ο γείτονας να φύγει για να πάει και αυτός στην δουλειά του και λέει στον εργαζόμενο...Ευχαριστώ γείτονα που μου καθάρισες το αμάξι..

πηγή : <http://news.pramnos.net/topic58-22.html>

3) ο γάιδαρος
Πάει ένας γάιδαρος στον φούρνο,και λέει στον φούρναρη
-1 κιλό ψωμί.
(ο φουρνάρης εχει χαζέψει και δεν κάνει τίποτα,γάιδαρος και να ζητάει ψωμί?) ο γάιδαρος του ξαναλέι.
-1 κιλό ψωμί.
ο φουρνάρης του το δίνει. . .
-Πόσο κάνει?
-Τίποτα,κερασμένο.
-Ευχαριστώ.
ο φούρναρης αφού έφυγε ο γάιδαρος,κάθεται και μόνολογει.(ένας γάιδαρος ήρθε και μου ζήτησε ψωμί.τι άλλο θα δούμε σήμερα?)
εκείνη την στιγμή μπαίνει ξανά μέσα ο γάιδαρος και του λέει.
-μήπως έχεις και μια σακούλα γιατί είμαι με το μηχανάκι ! ! !

4)Μάθημα γεωγραφίας
Στο μάθημα της Γεωγραφίας
-Τάκη,για δείξε μας στο χάρτη πού είναι η Αμερική.
-Εδώ
-Μπράβω παιδί μου.
-Τώρα εσύ Νατάσσα,για πες μας,ποιος ανακάλυψε την Αμέρική
-Ο Τάκης ! ! !

5)Διαγωνισμός γνώσεων
Λέει ένας φίλος στο φίλο του:
-Κάνουμε διαγωνισμό γνώσεων;Κι επειδή είμαι βέβαιος για τις γνώσεις μου,για κάθε απάντησή που δεν ξέρω θα σου δίνω 100 ευρώ και για κάθε απάντηση που δεν ξέρεις θα μου δίνεις 1 ευρώ.
-Εντάξει!
-Ποιά είναι η πρωτεύουσα της Γαλλίας;
-Το Μόντε Κάρλο.
-Λάθος,το Παρίσι είναι.Φέρε 1 ευρώ.
-Ποιό είναι το ζώο που ζει στις σκεπές των σπιτιών του Καναδά,

έχει 6 πόδια,3 κεφάλια και τρώει μόνο φραγκόσυκα;

-Δεν ξέρω.

-ΔΕΝ ΞΕΡΕΙΣ;Φέρε 100 ευρώ.

-Θα μου πεις ποιά είναι αυτό το παράξενο ζώο;

-Δεν ξέρω.Πάρε 1 ευρώ!

6)Γραμματική

Ο δάσκαλος:Κωστάκη,κλείνε μου το ρήμα τρέχω.

Και ο Κωστάκης:τρέχω,έτρεχα,σκόνταψα,έπεσα.Χτύπησα,έκλαψα,
σήκωθηκα και έφυγα.

ΕΙΔΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

από τη Φραγκίσκα Κουκουλά και τη Μυρτώ Σουφλή.

Λαϊκή Μουσική

Είναι ένας γενικός όρος για να περιγράψουμε αυτό που ακούν οι περισσότεροι άνθρωποι όταν θέλουν να διασκεδάσουν.

Συνήθως στηρίζεται σε μια μελωδία κι έναν δυνατό ρυθμό. Τις περισσότερες φορές σημαίνει κάθε είδος μουσικής - τζαζ,

ποπ- ροκ - που δεν θεωρείται "σοβαρό" ή "κλασικό".

Παραδοσιακή Μουσική

Η παραδοσιακή μουσική γνωστή επίσης και ως φολκ, είναι η λαϊκή εθνική μουσική κάθε χώρας. Οι ρίζες πολλών

παραδοσιακών ειδών μουσικής βρίσκονται στο πολύ μακρινό παρελθόν.

Η παραδοσιακή μουσική δεν γράφεται συνήθως στο χαρτί, αλλά η μια γενιά την μεταβιβάζει στην άλλη, παίζοντάς την.

Πολλά είδη τέτοιας μουσικής είναι αυτοσχέδια. Οι μουσικοί επινοούν στην πορεία τον ρυθμό και τα

λόγια.

Ροκ και Ποπ Μουσική

Χρησιμοποιούμε τους όρους "ροκ" και "ποπ" για να δηλώσουμε διαφορετικά πράγματα. Το ποπ είναι συντομογραφία του όρου "λαϊκή μουσική",

αλλά τις περισσότερες φορές εννοεί μονάχα τη μουσική που μπήκε στις λίστες των επιτυχιών, τώρα ή στο παρελθόν. Το ροκ είναι ένα συγκεκριμένο είδος μουσικής,

που πρωτοαναπτύχθηκε τη δεκαετία του 1960.Στις μέρες μας χρησιμοποιείται ως γενικότερος όρος,για να περιγράψει πολλές και διαφορετικές κατηγορίες μουσικής,

όπως είναι η Ρέγγε,η Πανκ ή το Χέβι Μέταλ.

Τζαζ

Η Τζαζ εμφανίστηκε στις αρχές του 1900 στις νοτιότερες πολιτείες των ΗΠΑ,αλλά από τότε εξελίχθηκε σε πολλά διαφορετικά στιλ.

Ορισμένα ακούγονται εύκολα,άλλα είναι πιο σύνθετα,αλλά για τους περισσότερους ανθρώπους,αυτό είναι το πιο συναρπαστικό.Μεγάλο μέρος τις τζαζ

είναι αυτοσχεδιασμοί,που σημαίνει πως ο κάθε μουσικός προσθέτει τις ιδέες του σ' ένα κομμάτι.

Κλασική Μουσική

Οι περισσότεροι χρησιμοποιούμε τον όρο "κλασική μουσική" μάλλον ελεύθερα, για τη σοβαρή ή την επίσημη μουσική,που παρουσιάζεται μπροστά σ' ένα καθιστό,



σιωπηλό κοινό. Αναζητώντας την προέλευσή της πηγαίνουμε πίσω στη θρησκευτική μουσική, αλλά και στη μουσική που γραφόταν για να ψυχαγωγούνται οι αριστοκράτες και οι πλούσιοι μέσα στα σπίτια τους. Για ν' ακριβολογήσουμε, όμως, ο όρος "κλασική" ισχύει μόνο για την ευρωπαϊκή μουσική του δεύτερου μισού του 18ου αιώνα.

Η μουσική αυτής της περιόδου ονομάζεται Κλασική, με κεφαλαίο Κ. Είδη κλασικής μουσικής από άλλες περιόδους έχουν τα δικά τους ονόματα, όπως είναι το Μπαρόκ, η Εθνικιστική ή Ρομαντική μουσική.

Η Γέννηση του Ροκ εν Ρολ

Από τον 17ο αιώνα, εκατομμύρια Αφρικανών μεταφέρθηκαν στις νοτιότερες πολιτείες της Αμερικής και της Καραϊβικής, όπου και πουλήθηκαν ως σκλάβοι.

Οι σκλάβοι έφεραν τη δική τους μουσική από την Αφρική. Με τον καιρό η μουσική τους εξελίχθηκε σε νέα είδη, όπως είναι τα μπλουζ και τα γκόσπελ.

Στις αρχές του 1900 εκατομμύρια Αφρο-Αμερικανών μετακόμισαν στις πόλεις, αναζητώντας εργασία. Το 1950, το μίγμα των διαφορετικών μουσικών ειδών που έπαιζαν-που ενισχύονταν και συνοδευόταν από ηλεκτρικά όργανα-εξελίχθηκε σε κάτι που θ' άλλαζε το πρόσωπο της λαϊκής μουσικής: το ρυθμ εντ μπλουζ, ή R&B.

ΛΑΪΚΑ ΜΟΥΣΙΚΑ ΕΙΔΗ

Μπλουζ

Τα μπλουζ πρωτοπαίχτηκαν από Αφρο-αμερικανούς στις αρχές του 1900, στις νότιες πολιτείες των ΗΠΑ. Η λέξη "μπλουζ" χρησιμοποιείται επίσης για να δηλώσει λυπημένη ή μελαγχολική διάθεση, και πολλά τραγούδια μπλουζ μιλούν για τη δύσκολη ζωή των ανθρώπων.

Μια από τις καλύτερες ιστοσελίδες μπλουζ βρίσκεται στο thebluehighway.com/tbh.html, όπου μπορείτε ν' ακούσετε μουσική από πολλούς διάσημους μπλουζίστες.

Ροκ

Το ροκ πρωτοεμφανίστηκε στη δεκαετία του 1960. Διέφερε από το ροκ εν ρολ ως προς το ότι συνήθως βασιζόταν σε ηλεκτρικά όργανα με τεράστιους ενισχυτές. Η μουσική κυμαινόταν από όμορφες και απλές μπαλάντες έως και τραγούδια που περιλάμβαναν περίπλοκα κιθαριστικά σόλο. Σύντομα, το ροκ εξελίχθηκε σε πολλές διαφορετικές κατηγορίες, όπως είναι το Χέβι Μέταλ και η Πανκ.

Ραπ και Χιπ-Χοπ

Η ραπ, η μουσική που ακούγεται στο βάθος είχε δημιουργηθεί από αποσπάσματα άλλων τραγουδιών, που ονομάζονται δείγματα. Συχνά, οι νεαροί μουσικοί χρησιμοποιούσαν μια τεχνική γνωστή ως scratching, κατά τη οποία περιστρεφόταν ο δίσκος πίσω και εμπρός πάνω σ' ένα πλατό, ώστε να ακουστεί ο ήχος του scratching. Η όλη κουλτούρα της Ραπ, συμπεριλαμβανομένης της μουσικής και ενός είδους χορού που ονομαζόταν break-dancing έγιναν γνωστά ως Χιπ-Χοπ. Μπορείτε ν' ακούσετε έναν ραδιοφωνικό σταθμό Χιπ-Χοπ στο δίκτυο στη διεύθυνση

www.hiphopmusic.com/radio.html

Χέβι Μέταλ

Στο Χέβι Μέταλ υπάρχουν συνήθως πολύ δυνατές κιθάρες και έντονος ρυθμός από τα ντραμς. Αναπτύχθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1960 από τα μπλουζ και το R&B. Αυτό το είδος μουσικής είναι λιγότερο μελωδικό από το ροκ, αφού οι τραγουδιστές συχνά ουρλιάζουν τους στίχους ανάμεσα σε εκκωφαντικές κιθαριστικές συγχορδίες.

ΤΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ ΤΟΥ ΘΕΡΜΟΚΗΠΙΟΥ

από τις Λυδία Ξανθάκου και Νικολέτα Δελατόλα

Ως **Φαινόμενο του θερμοκηπίου** χαρακτηρίζεται το φαινόμενο θέρμανσης που παρατηρείται στα θερμοκήπια (εξ ου και η ονομασία). Κατά το φαινόμενο αυτό η γυάλινη υπερκατασκευή ή θόλος εκπέμπει βραχέα κύματα αλλά απορροφά και ακτινοβολεί πάλι πιο μακρά κύματα. Με τον τρόπο αυτό θερμαίνει το εσωτερικό.

Το ίδιο φαινόμενο παρατηρείται και στη Φύση κατά την οποία η ατμόσφαιρα ενός πλανήτη συμβάλλει στη θέρμανσή του. Ανακαλύφθηκε για πρώτη φορά από τον Γάλλο μαθηματικό και φυσικό Ζοζέφ Φουριέ, το 1824, ενώ διερευνήθηκε συστηματικά από τον Σβάντε Αρρένιους το 1896.

Τα τελευταία χρόνια, ο όρος συνδέεται με την παγκόσμια θέρμανση (*global warming*), ενώ θεωρείται πως το φαινόμενο έχει ενισχυθεί σημαντικά από ανθρωπογενείς δραστηριότητες. Παρατηρείται σε όλους τους πλανήτες που διαθέτουν ατμόσφαιρα αλλά για λόγους απλότητας θα αναφερόμαστε αποκλειστικά στην περίπτωση της Γης.

Δορυφορος Οδυσσεας και Ηλιακες αναταραξεις!!!

απο τους: Πετροπουλο Οδυσσεα, Φωκά Αλέξανδρο και Άλκη Μαραβέγια

Διαστημόπλοιο Οδυσσέας: Ο Οδυσσέας (Ulysses) είναι το πρώτο (και μόνο μέχρι σήμερα) διαστημόπλοιο που μελέτησε την περιοχή γύρω από τον Ήλιο σε τρεις διαστάσεις το οποίο πέρασε πάνω από τους πόλους του Ηλίου. Με τις μετρήσεις του Οδυσσέα (και άλλων διαστημοπλοίων όπως των IMP, Voyager, Helios κ.α.) μελετάμε την μορφή και τη χρονική μεταβολή της Ηλιόσφαιρας, του ηλιοσφαιρικού κύματος.

Ο Ήλιος

Ο Ήλιος είναι το μόνο άστρο που αληθινά επηρεάζει τη ζωή μας, μέρα και νύκτα, ακόμη και τις νεφροσκεπείς ημέρες, αλλά και τις νύκτες. Η ακτινοβολία του Ηλίου παρέχει σχεδόν όλη την ενέργεια που χρησιμοποιούμε στη Γη. Ακόμη και ο άνεμος και τα νέφη είναι αποτέλεσμα της επίδρασης της ηλιακής ενέργειας στη Γη. Από την ηλιακή ακτινοβολία προέρχεται η αιολική ενέργεια, ο κύκλος του νερού, η βιολογική ενέργεια, το πετρέλαιο, το φυσικό αέριο, ο άνθρακας και σχεδόν όλη η ενέργεια στο ηλιακό σύστημα. Εξαιρέση αποτελεί η βαρυτική ενέργεια που προέρχεται από την αμοιβαία έλξη των μαζών από τις οποίες έγιναν οι πλανήτες και ο Ήλιος πριν από 5 δισεκατομμύρια έτη. Εξαιρέση αποτελεί και η πυρηνική ενέργεια που παράγεται από χημικά στοιχεία που δημιουργήθηκαν ως αποτέλεσμα εκρηκτικών φαινομένων που έγιναν κατά τον θάνατο ορισμένων μεγάλων άστρων.

Ο Ήλιος είναι ένας συνηθισμένος νάνος αστέρας δεύτερης γενιάς που παράγει ενέργεια από σύντηξη υδρογόνου στο εσωτερικό του. Ο Ήλιος, οι πλανήτες, οι κομήτες και οι μετεωρίτες αποτελούνται από την ίδια αρχική ύλη με την ίδια περίπου αναλογία χημικών στοιχείων, με εξαίρεση τα ελαφρά στοιχεία, υδρογόνο και ήλιο που αφθονούν στον ήλιο και στους τέσσερις γίγαντες πλανήτες. Η θερμοκρασία στα στρώματα της ατμόσφαιράς του Ηλίου από τα οποία προέρχεται η ακτινοβολία που μας φωτίζει και μας θερμαίνει είναι γύρω στους 5700K. Ωστόσο λίγο πιο ψηλά, στην αραιότερη επέκταση της ηλιακής ατμόσφαιρας προς το διάστημα η οποία ονομάζεται στέμμα του Ηλίου, η θερμοκρασία ανεβαίνει δραστηκότετα και γίνεται πάνω από ένα εκατομμύριο βαθμούς Kelvin.

Έκτακτα ηλιακά φαινόμενα

Κάθε τόσο συμβαίνουν εκλάμψεις και άλλα εκρηκτικά φαινόμενα πάνω στον Ήλιο. Αυτά τα εκρηκτικά φαινόμενα επηρεάζουν ιδιαίτερω τις συνθήκες που επικρατούν στο διαπλανητικό διάστημα. Την μεγαλύτερη επίδραση στο διαπλανητικό χώρο και τους πλανήτες έχουν οι εκπομπές στεμματικού υλικού. Ο Ήλιος έχει ένα ασθενικό διπολικό μαγνητικό πεδίο. Σε ορισμένες περιοχές του Ηλίου το μαγνητικό πεδίο πυκνώνει πολύ και δημιουργούνται έντονα μαγνητικά πεδία με πολύπλοκες δομές. Συχνά τα έντονα μαγνητικά πεδία αναδύονται από την επιφάνεια του Ηλίου και σχηματίζουν τις κηλίδες του Ηλίου, όπως και βρόχους που ονομάζονται προεξοχές που συγκρατούν υλικό μέσα σε ισχυρά μαγνητικά πεδία.

κτοξεύσεις στεμματικού υλικού

Οι μαγνητικοί βρόχοι συνήθως είναι σταθεροί για μεγάλα χρονικά διαστήματα. Ωστόσο οι μαγνητικοί βρόχοι γίνονται κατά καιρούς ασταθείς και εκρήγνυνται. Το υλικό τους εκτοξεύεται βαθμιαία στο διάστημα με μεγάλη ταχύτητα, ή ενσωματώνεται μέσα στον ταχύ ηλιακό άνεμο που προέρχεται από τις στεμματικές οπές του Ηλίου και κυρίως από τις πολικές στεμματικές οπές που είναι οι σημαντικότερες πηγές του ηλιακού ανέμου σχεδόν σε όλες τις φάσεις του κύκλου της ηλιακής δραστηριότητας με εξαίρεση την περίοδο του μεγίστου.

Ο ενδεκαετής κύκλος της ηλιακής δραστηριότητας

Ο Ήλιος μοιάζει να είναι πάντα ο ίδιος, χειμώνα και καλοκαίρι, πρωί και βράδυ. Οι άνθρωποι αγαπούν την σταθερότητα. Στην φύση και στην κοινωνία ωστόσο όλα μεταβάλλονται συνεχώς και όχι πάντοτε όπως θα επιθυμούσαμε. Η μορφή του Ηλίου αλλάζει συνεχώς. Στην επιφάνειά του εμφανίζονται οι ηλιακές κηλίδες που είναι σκοτεινές περιοχές με έντονο μαγνητικό πεδίο όπου η θερμοκρασία τους είναι χαμηλότερη

από τις γύρω περιοχές κατά 2000K.

Κατά καιρούς, συχνά στην περιοχή πολύπλοκων κηλίδων, συμβαίνουν εκρηκτικά όσο και φαντασμαγορικά φαινόμενα πάνω στον Ήλιο. Τέτοια φαινόμενα είναι οι εκλάμψεις που είναι εκρήξεις πάνω στον Ήλιο, κατά τις οποίες ενέργεια που είχε συσσωρευτεί στα μαγνητικά πεδία των κηλίδων εκλύεται δημιουργώντας φωτεινά φαινόμενα που διαρκούν μέχρι λίγες ώρες. Οι εκτοξεύσεις στεμματικού υλικού είναι ακόμη πιο εντυπωσιακά φαινόμενα κατά τα οποία υλικό εκτοξεύεται στο διάστημα με ταχύτητα που αυξάνει με την απόσταση. Το υλικό που βρισκόταν για μεγάλα χρονικά διαστήματα παγιδευμένο σε διπολικούς σχηματισμούς μαγνητικών πεδίων σε μία σχεδόν σταθερή κατάσταση οδηγείται σε έκρηξη λόγω ασταθειών που δημιουργούνται από την εξέλιξη των μαγνητικών πεδίων στον Ήλιο.

Ο αριθμός, η έκταση και η θέση των ηλιακών κηλίδων μεταβάλλεται με τον χρόνο με περιοδικότητα 11 ετών. Οι κηλίδες εμφανίζονται σε δύο ζώνες με ηλιογραφικά πλάτη που μεταβάλλονται βαθμιαία με τον χρόνο. Οι κηλίδες σχηματίζονται συνήθως κατά ζεύγη, παράλληλα προς τον ισημερινό του Ηλίου. Το μαγνητικό πεδίο της κηλίδας είναι πάρα πολύ εντονότερο από το πεδίο του περιβάλλοντος μέσου Ηλίου, συχνά χιλιάδες φορές εντονότερο από το γενικό διπολικό πεδίο του Ηλίου που στους πόλους έχει ένταση γύρω στο 1 Gauss. Οι δυναμικές γραμμές αναδύονται από το εσωτερικό της κηλίδας προς τα έξω. Οι κηλίδες εμφανίζονται σε ζεύγη σε περιοχές του Ηλίου όπου το μαγνητικό πεδίο είναι πολύ έντονο. Εκεί όπου το μαγνητικό πεδίο είναι έντονο το υλικό του Ηλίου αναδύεται στην επιφάνεια και οι δυναμικές γραμμές βγαίνουν επίσης έξω σχηματίζοντας δύο κηλίδες. Τα μέλη των δύο εμφανιζομένων κηλίδων που αποτελούν το ζεύγος έχουν αντίθετη μαγνητική πολικότητα και σχηματίζουν ένα μαγνητικό δίπολο. Οι πολικότητες (η φορά του μαγνητικού πεδίου) των ζευγών των κηλίδων είναι

αντίθετες στα δύο ημισφαίρια του Ηλίου. Δηλαδή τα ζεύγη των κηλίδων του ενός ημισφαιρίου έχουν την ανατολική κηλίδα με θετική πολικότητα, ενώ θετική πολικότητα έχει στο άλλο ημισφαίριο η δυτική κηλίδα του ζεύγους. Η πολικότητα των ζευγών των κηλίδων κάθε ημισφαιρίου (βορείου και νοτίου) αλλάζει κάθε ένδεκα έτη. Ομοίως κάθε 11 χρόνια αλλάζει πολικότητα το γενικό διπολικό μαγνητικό πεδίο του Ηλίου. Η μαγνητική πολικότητα κάθε πόλου αναστρέφεται δημιουργώντας την 11-ετή περίοδο της ηλιακής δραστηριότητας. Ο βόρειος πόλος του ηλίου γίνεται βόρειος μαγνητικός και νότιος μαγνητικός εναλλάξ κάθε 11 χρόνια. Δηλαδή το μαγνητικό πεδίο του Ηλίου μεταβάλλεται με περίοδο 22 ετών. Με την ενδεκαετή περίοδο μεταβάλλεται όχι μόνο ο αριθμός, η έκταση και η θέση των κηλίδων, αλλά και η συχνότητα εμφάνισης των εκρηκτικών φαινομένων του Ηλίου, δηλαδή των εκλάμψεων και των εκτοξεύσεων στεμματικής μάζας.

Με περίοδο 11 ετών μεταβάλλεται επίσης και η ισχύς που εκπέμπει ο Ήλιος. Η ενδεκαετής μεταβολή είναι εμφανής σε όλα τα μήκη κύματος, δηλαδή στην οπτική περιοχή όπου η μεταβολή κυμαίνεται ~0,2%, στις ακτίνες X που εκπέμπει ο Ήλιος, στα ραδιοκύματα. Ομοίως παρατηρήσαμε 11-ετή περιοδικότητα στις παραμέτρους του ηλιακού ανέμου και ιδιαιτέρως στην πίεση του ηλιακού ανέμου, την έκταση και την μορφή της ηλιόσφαιρας, της έντασης του μαγνητικού πεδίου στο όριο της ηλιόσφαιρας, των οριακών επιφανειών του Ηλίου (της επιφάνειας Alfven, της ηχητικής επιφάνειας, της μαγνητοηχητικής επιφάνειας), όπως επίσης της μαγνητόσφαιρας της Γης και των άλλων πλανητών. Η ενδεκαετής μεταβολή της γαλαξιακής κοσμικής ακτινοβολίας έχει διαπιστωθεί από δεκαετίες. Αξίζει να αναφερθεί επίσης και η γνωστή ενδεκαετής περιοδικότητα της γεωργικής παραγωγής διαφόρων προϊόντων, της τιμής τους σιταριού κ.α.

Μη γραμμικό μοντέλο RLC του Ηλίου

Η ερευνητική μας ομάδα έχει αναπτύξει ένα μοντέλο της ηλιακής δραστηριότητας που βασίζεται σε ένα μη γραμμικό μοντέλο RLC του Ηλίου. Το μοντέλο θεωρεί ότι ο ήλιος μπορεί να αναπαρασταθεί με ένα ισοδύναμο ηλεκτρικό κύκλωμα RLC, σαν και αυτό που μαθαίνουμε στο λύκειο. Αυτό το ισοδύναμο κύκλωμα RLC περιγράφει τα ηλεκτρικά ρεύματα που υπάρχουν στο εσωτερικό του Ηλίου, τα μαγνητικά πεδία που προκαλούνται από τα ρεύματα, την ισχύ που εκπέμπει το κύκλωμα, τα οποία μεταβάλλονται με περίοδο 22 ετών. Το ισοδύναμο κύκλωμα RLC μεταξύ άλλων προβλέπει μεταβολή της ηλεκτρικής ηλιακής ισχύος του Ηλίου, τον 22-ετή κύκλο της ηλιακής δραστηριότητας, όπως και πολλά χαρακτηριστικά της ηλιακής δραστηριότητας με φυσικό τρόπο. Αυτό το ηλεκτρικό μοντέλο του Ηλίου είναι το πρότυπο του van der Pol, το οποίο περιγράφει επίσης με επιτυχία και την λειτουργία της καρδιάς του ανθρώπου είχε αναπτυχθεί το 1929 για να περιγράψει την μη γραμμική συμπεριφορά της τριόδου ηλεκτρονικής λυχνίας.

Ο ηλιακός άνεμος

Η ύλη της ατμόσφαιρας του Ηλίου είναι ιονισμένη, συχνά πλήρως ιονισμένη, δηλαδή είναι σε μορφή πλάσματος. Τα ιόντα είναι περίπου 95% πρωτόνια, 5% σωματία άλφα (πυρήνες του χημικού στοιχείου Ηλίου), ενώ όλα τα άλλα χημικά στοιχεία (από τα οποία είμαστε φτιαγμένοι εμείς και οι γήινοι πλανήτες) βρίσκονται σε πολύ μικρές αναλογίες.

Η ιονισμένη ύλη του στέμματος του Ηλίου επεκτείνεται προς το διαπλανητικό διάστημα όπου εκτονώνεται με ταχύτητα, που αυξάνει βαθμιαία μέχρι που γίνεται ιλιγγιώδης (συνήθως 350 έως 400 χιλιόμετρα το δευτερόλεπτο, η οποία εκτινάσσεται στα 700 με 1000 km/s σε έκτακτα εκρηκτικά φαινόμενα που συμβαίνουν στον Ήλιο). Το υλικό αυτό που εκτονώνεται από τον Ήλιο ονομάζεται ηλιακός άνεμος. Είναι πλάσμα, δηλαδή

σχεδόν πλήρως ιονισμένη ύλη με ίσο αριθμό θετικών και αρνητικών ηλεκτρικών φορτίων.

Η θερμοκρασία του ηλιακού ανέμου είναι μερικές δεκάδες χιλιάδες βαθμούς Kelvin έως δύο εκατομμύρια βαθμούς Kelvin. Η πυκνότητα του ηλιακού ανέμου μεταβάλλεται αντιστρόφως ανάλογα προς το τετράγωνο της ηλιοκεντρικής απόστασης, ως αποτέλεσμα της σφαιρικής εκτόνωσης, και στην περιοχή της Γης είναι συνήθως 10 με 20 σωματίια στο κυβικό εκατοστό (κυρίως πρωτόνια και ηλεκτρόνια σε ίσους αριθμούς).

Ο ηλιακός άνεμος επειδή είναι ιονισμένος είναι εξαιρετικός αγωγός του ηλεκτρισμού. Έτσι όποια ηλεκτρικά ρεύματα υπάρχουν σε αυτόν διατηρούνται σχεδόν αμετάβλητα για πρακτικά άπειρο χρόνο. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα μαγνητικά πεδία που επικρατούν μέσα στον ηλιακό άνεμο και τα οποία οφείλονται σε ηλεκτρικά ρεύματα, να διατηρούνται σχεδόν αναλλοίωτα μέχρι τα όρια του ηλιακού συστήματος. Η ακτινική εκτόνωση του ηλιακού ανέμου εισάγει παραμορφώσεις του μαγνητικού πεδίου με την απόσταση.

Οι πηγές του ηλιακού ανέμου

Οι πηγές του γρήγορου ηλιακού ανέμου είναι οι οπές του στέμματος, περιοχές πάνω στον Ήλιο όπου οι δυναμικές γραμμές του Ηλίου είναι ανοικτές και κατευθύνονται προς τα έξω, σε αντίθεση προς τις διπολικές περιοχές του Ηλίου, όπου το υλικό παραμένει δέσμιο για μεγάλες χρονικές περιόδους. Από τις διπολικές περιοχές πιστεύεται ότι προέρχεται ο αργός ηλιακός άνεμος. Οι κυριότερες και πιο εκτεταμένες πηγές του γρήγορου ηλιακού ανέμου είναι στους πόλους του Ηλίου, όπου βρίσκονται σχεδόν πάντοτε οι δύο πολικές στεμματικές οπές. Κατά τις χρονικές περιόδους του μεγίστου της ηλιακής δραστηριότητας (π.χ. έτος 2000) οι δύο πολικές στεμματικές οπές μειώνονται δραστηκότερα ή και εξαφανίζονται, ενώ εμφανίζονται περισσότερες στεμματικές οπές σε όλη την επιφάνεια του Ηλίου, στα όρια των εκτεταμένων διπολικών περιοχών.

[Ηλιόσφαιρα](#)

Ο ηλιακός άνεμος, το ρευστό που βγάζει συνεχώς ο Ήλιος, με την τεράστια ταχύτητά του, γεμίζει μία τεράστια περιοχή γύρω από τον Ήλιο την οποία επηρεάζει. Η περιοχή αυτή έχει διαστάσεις της τάξης των εκατό αστρονομικών μονάδων. Τα όρια της ηλιόσφαιρας καθορίζονται από την πίεση που εξασκεί ο ηλιακός άνεμος στο διαστρικό αέριο, δηλαδή το αέριο που υπάρχει στην γειτονιά του Ήλιου. Η έκταση και η μορφή της ηλιόσφαιρας αλλάζουν με τον χρόνο περιοδικά ακολουθώντας την ενδεκαετή περιοδικότητα του Ηλίου, όπως αυτή εκδηλώνεται με τον αριθμό των κηλίδων που εμφανίζονται σε διάφορα πλάτη.

Η ηλιόσφαιρα είναι η μαγνητόσφαιρα του Ηλίου. Μαγνητόσφαιρες έχουν πλήθος αστρονομικών αντικειμένων από του pulsar μέχρι τους γαλαξίες.

[Μαγνητόσφαιρες](#)

Ο ηλιακός άνεμος είναι ένα ιονισμένο ρευστό που στο διάβα του συναντάει τους πλανήτες, τους κομήτες και τους μικρούς πλανήτες, τους αστεροειδείς και αλληλεπιδρά με αυτούς. Αποτέλεσμα αυτής της αλληλεπίδρασης είναι ο σχηματισμός των [μαγνητοσφαιρών](#) γύρω τους. [Μαγνητόσφαιρα](#) είναι δηλαδή μία περιοχή γύρω από τον Ήλιο στην οποία επικρατεί το μαγνητικό πεδίο του πλανήτη, ή όπου διπλώνεται και πυκνώνει το διαπλανητικό πεδίο του ηλιακού ανέμου, σχηματίζοντας έτσι μία μαγνητική κοιλότητα γύρω από αυτά τα ουράνια σώματα. Όσοι πλανήτες όπως η Γη, ο Δίας και ο Κρόνος έχουν δικά τους μαγνητικά πεδία (σαν το γνωστό μας διπολικό πεδίο της Γης) αποκτούν γύρω τους εκτεταμένες μαγνητόσφαιρες οι οποίες μοιάζουν με σταγόνες που πέφτουν από βρύση, ή με μέλι που πέφτει από ένα κουτάλι.

Η μορφή, η δομή και η σύνθεση των μαγνητοσφαιρών εξαρτώνται από τις συνθήκες που επικρατούν στον ηλιακό άνεμο κάθε χρονική στιγμή στον ηλιακό άνεμο. Ομοίως

αλλάζει το μαγνητικό πεδίο και στην επιφάνεια του πλανήτη, η ιονόσφαιρα, η έκταση της ατμόσφαιράς του και παροδικά ακόμη και η περίοδος της περιστροφής του πλανήτη, δηλαδή η διάρκεια του ημερονυκτίου.

Διαστημικός καιρός

Οι συνθήκες του διαστήματος μεταβάλλονται με τον χρόνο, συχνά συμβαίνουν δραματικότερα γεγονότα ως αποτέλεσμα εκτάκτων φαινομένων στον Ήλιο και το διάστημα κυρίως τις εκτοξεύσεις στεμματικού υλικού. Λόγω των μεταβολών του ηλιακού ανέμου μεταβάλλονται συχνά δραστηκότερα οι μαγνητόσφαιρες των πλανητών και το μαγνητικό πεδίο στην επιφάνειά τους. Αυτές τις μεταβολές ονομάζουμε διαστημικό καιρό. Οι μεταβολές του διαστημικού καιρού εκδηλώνονται με εντυπωσιακά φωτεινά φαινόμενα που ονομάζουμε σέλας, το οποίο είναι ιδιαίτέρως εντυπωσιακό σε περιοχές σχετικά κοντά στους μαγνητικούς πόλους της Γης. Σέλας παρατηρείται και γύρω από τις πολικές περιοχές των πλανητών Δία και Κρόνου, αλλά και γύρω από τον δορυφόρο του Δία Ιώ.

Ο διαστημικός καιρός επιδρά σε πλήθος δραστηριοτήτων του ανθρώπου:

1. Ο παραγμένος διαστημικός καιρός δημιουργεί το Σέλας σε περιοχές γύρω από τους μαγνητικούς πόλους της γης και άλλων πλανητών με διπολικά μαγνητικά πεδία.
2. Ο παραγμένος διαστημικός καιρός επάγει μεταβολές του μαγνητικού πεδίου της Γης που τις ονομάζουμε μαγνητικές καταιγίδες και υποκαταιγίδες της γης. Παρόμοια φαινόμενα συμβαίνουν και στους άλλους πλανήτες.
3. Οι ηλιακές εκρήξεις εκπέμπουν ηλεκτρομαγνητική ακτινοβολία και σε ακτίνες X και γάμα. Η ακτινοβολία X ιονίζει περισσότερο την ιονόσφαιρα και αλλάζει τις συνθήκες διάδοσης της (ανάκλασης) της ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας στην ιονόσφαιρα. Έτσι επηρεάζονται και συχνά μεταβάλλονται δραστηκότερα οι συνθήκες τηλεπικοινωνίας μεγάλων αποστάσεων επειδή αλλάζει την σύσταση και το ύψος της ιονόσφαιρας της Γης που δρα σαν καθρέφτης ανακλώντας τα βραχέα ηλεκτρομαγνητικά κύματα που σε κανονικές συνθήκες μεταδίδονται πέρα από τον ορίζοντα. Κατά την διάρκεια εντόνων μεταβολών της ιονόσφαιρας, που προκαλούνται από την έντονη εκπομπή σε υπεριώδη ακτινοβολία και ακτίνες X που εκπέμπονται κατά τα εκρηκτικά ηλιακά φαινόμενα οι τηλεπικοινωνίες μεγάλων αποστάσεων και η ραδιοφωνία στα βραχέα κύματα που βασίζονται στην διάδοση με ανάκλαση στην ιονόσφαιρα διακόπτονται. Ομοίως μεταβάλλονται οι συνθήκες διάδοσης σε διάφορες συχνότητες, όπως: HF, VHF, VLF, LF και MF.
4. Ο διαστημικός καιρός επιδρά δυσμενώς στις λειτουργίες των δορυφόρων και των διαστημοπλοίων και μερικές φορές η σύνδεση με κάποιο διαστημόπλοιο γίνεται δύσκολη ή ακόμη έχουμε απώλεια του διαστημοπλοίου. Υπήρξαν περιπτώσεις που καταστράφηκαν τεχνητοί δορυφόροι της Γης από έντονο διαστημικό καιρό. Η θέρμανση της ατμόσφαιρας από την ακτινοβολία έχει επακόλουθο την διόγκωσή της, ανυψώνεται και αλλάζει την τροχιά των δορυφόρων. Από την ηλιακή δραστηριότητα μειώνεται βαθμιαία το ύψος της τροχιάς διαστημοπλοίων επειδή μετά από ηλιακές εκλάμψεις η γήινη

ατμόσφαιρα ανυψώνεται και αλλάζει βαθμιαία την τροχιά του διαστημοπλοίου σε βαθμό που εισέρχεται στη ατμόσφαιρα της Γης και καταστρέφεται. Η χρήσιμη ζωή δορυφόρων που έχουν χαμηλή τροχιά είναι δυνατό να μειωθεί ακόμη και στο μισό.

5. Η λειτουργία των γεωστατικών δορυφόρων επηρεάζεται κατά τις ισημερίες.
6. Η πρωτονική καταιγίδα είναι σωματιδιακή ακτινοβολία (πρωτόνια και βαρύτερα ιόντα μεγάλης σχετικά ενέργειας) επηρεάζουν τα ηλεκτρονικά των διαστημοπλοίων. Τα πολλά και μεγάλης ενέργειας ηλεκτρόνια και πρωτόνια που έρχονται στη Γη ως αποτέλεσμα της εκτόξευσης στεμματικού υλικού από τον Ήλιο καταστρέφουν τα ηλεκτρονικά ορισμένων τεχνητών δορυφόρων, πιθανώς από εκφορτίσεις που δημιουργούνται όταν φορτισθεί υπερβολικά το διαστημόπλοιο. Οι αστροναύτες κινδυνεύουν (ιδίως όταν είναι εκτός διαστημοπλοίου), τα πληρώματα και δευτερευόντως οι επιβάτες των αεροπλάνων υφίστανται εκτεταμένη επικίνδυνη έκθεση σε ακτινοβολία. πληρώματα. Πρέπει να τονισθεί ωστόσο ότι ο επιβάτης αεροπλάνου δεν έχει τίποτε να φοβάται από τον κακό διαστημικό καιρό.
7. Οι διαστημικές συνθήκες σε όλη την ηλιόσφαιρα και ειδικότερα στον χώρο μεταξύ Ηλίου και Γης μεταβάλλουν παροδικά την ένταση της κοσμικής ακτινοβολίας στη Γη αλλά και σε εκτεταμένη περιοχή της ηλιόσφαιρας. Τα έντονα μαγνητισμένα νέφη που εκτοξεύονται από τον ήλιο κατά τις εκτοξεύσεις στεμματικού υλικού δημιουργούν τα φαινόμενα Forbush στην κοσμική ακτινοβολία.
8. Ο διαστημικός καιρός μεταβάλλει παροδικά την ταχύτητα περιστροφής της Γης και την διάρκεια του ημερονυκτίου.
9. Οι μεταβολές του διαστημικού καιρού οδηγούν σε απότομες μεταβολές του μαγνητικού πεδίου της Γης σε βαθμό που αναπτύσσονται έντονα επαγωγικά ρεύματα σε όλους τους αγωγούς μήκους πολλών χιλιομέτρων (καλώδια μεταφοράς ηλεκτρικού ρεύματος και σωλήνες μεταφοράς πετρελαίου) επάνω στη Γη. Το φαινόμενο αυτό είναι εντονότατο κοντά στους μαγνητικούς πόλους της Γης. Αποτέλεσμα είναι η μεγάλη μεταβολή των ρευμάτων να προκαλέσει τήξη μετασχηματιστών υψηλής τάσης έως και τέλεια διακοπή της διανομής ηλεκτρικού ρεύματος, όπως έγινε στον Καναδά τον Μάρτη 1989.
10. Οι μεταλλικοί αγωγοί πετρελαίου διαβρώνονται από τα επαγωγικά ρεύματα παρά την χρήση διορθωτικών τάσεων που εφαρμόζονται για να αναιρέσουν τα επαγωγικά ρεύματα που οφείλονται στον διαστημικό καιρό.
11. Ο διαστημικός καιρός έχει παροδική επίδραση στη λειτουργία των γεωγραφικών συστημάτων (GPS: geographic positioning system), που χρησιμοποιούμε για να βρίσκουμε τη θέση μας πάνω στη Γη και τα οποία λειτουργούν με χρήση διαστημοπλοίων.

12. Πιστεύεται επίσης ότι η ηλιακή δραστηριότητα επιδρά στον καιρό στη Γη και στο κλίμα της. Πιθανώς αυτό είναι αποτέλεσμα της μεταβολής της λεγόμενης ηλιακής σταθεράς, δηλαδή της ισχύος του Ηλίου κατά ποσοστό 0,2%, που μοιάζει μικρό αν και δεν είναι καθόλου αμελητέο. Η επίδραση της μεταβολής της ηλιακής ακτινοβολίας δεν έχει αποδειχθεί ότι επηρεάζει τον καιρό και το κλίμα στη Γη.
13. Οι γεωμαγνητικές καταιγίδες επηρεάζουν και την υγεία του ανθρώπου. Μελέτες που έκαναν ρώσοι γιατροί και φυσικοί δείχνουν ότι μεταβάλλονται οι ορμόνες του ανθρώπου, ενεργοποιεί θετικά τα νέα και υγιή άτομα, επηρεάζεται το ιξώδες του αίματος. Επηρεάζονται κυρίως ευαίσθητα άτομα, εμφανίζονται πονοκέφαλοι, αυξάνουν στο διπλάσιο ή τριπλάσιο τα εγκεφαλικά και καρδιακά επεισόδια, η αρρυθμία της καρδιάς πολλαπλασιάζεται στο χιλιαπλάσιο. Συνδυασμός υψηλής ατμοσφαιρικής πίεσης και γεωμαγνητικής καταιγίδας αυξάνει τα εγκεφαλικά επεισόδια, ενώ χαμηλή ατμοσφαιρική πίεση και γεωμαγνητική καταιγίδα οδηγεί σε αύξηση των καρδιακών επεισοδίων. Σε νότιες χώρες, μακριά από τον γεωμαγνητικό ισημερινό, όπως η Ελλάδα, η επίδραση είναι μικρότερη διότι τα μαγνητικά πεδία δεν μεταβάλλονται παρά ανεπαίσθητα.

Διαστημική αποστολή του

Οδυσσέα

Πολλές θεωρητικές και πειραματικές μελέτες μας βασίζονται σε μετρήσεις από διαστημόπλοια, ενώ πολλές άλλες είναι καθαρά θεωρητικές.

Οι μετρήσεις του διαστημοπλοίου Οδυσσέας που εκτοξεύτηκε το 1990 και είναι το πρώτο διαστημόπλοιο που πήρε μετρήσεις μακριά από την εκλειπτική και ιδίως τον διαστημικό χώρο επάνω από τους πόλους του Ηλίου που μελετήθηκε για πρώτη φορά με αυτή την αποστολή. Οι σχετικές μετρήσεις μας επέτρεψαν να μελετήσουμε αυτές τις άγνωστες μέχρι πρότινος περιοχές της ηλιόσφαιρας, βασισμένοι σε δεδομένα των ενεργητικών σωματίων, κοσμικής ακτινοβολίας της ταχύτητας, πυκνότητας, θερμοκρασίας και μαγνητικού πεδίου του πλάσματος. Η ομάδα μας κάνει μελέτες πειραματικές και θεωρητικές των μετρήσεων του πλάσματος (ταχύτητας, θερμοκρασίας, πυκνότητας και μαγνητικού πεδίου), όπως και της κοσμικής ακτινοβολίας που μετρήθηκε με τα τηλεσκόπια του πειράματος EPAC/Keppler του διαστημοπλοίου Οδυσσέας.

Μεταβολές της ηλιόσφαιρας από την ηλιακή δραστηριότητα στην διάρκεια του 11-ετούς κύκλου του Ηλίου

Οι στεμματικές οπές αλλάζουν σε αριθμό θέση, μορφή και έκταση στις διάφορες φάσεις του ηλιακού κύκλου. Κατά την περίοδο του ελαχίστου της ηλιακής δραστηριότητας υπάρχουν μόνο οι δύο πολικές στεμματικές περιοχές από τις οποίες πηγάζει ο ταχύς ηλιακός άνεμος, σχηματίζοντας έτσι δύο εκτεταμένα ρεύματα, ένα από κάθε πόλο, που κυριαρχούν στην ηλιόσφαιρα. Καθώς αυξάνει η ηλιακή δραστηριότητα σχηματίζονται περισσότερες κηλίδες σε ηλιογραφικά πλάτη που συνεχώς πλησιάζουν στον ισημερινό. Ομοίως αυξάνει ο αριθμός των στεμματικών οπών που συνήθως σχηματίζονται ανάμεσα στις κηλίδες. Συγχρόνως μειώνεται η έκταση των πολικών στεμματικών οπών. Καθώς πλησιάζει η χρονική περίοδος που αλλάζει η μαγνητική πολικότητα του διπόλου του Ηλίου οι μεγάλες στεμματικές οπές μετατοπίζονται προς τον ισημερινό.

Στην διάρκεια του ενδεκαετούς ηλιακού κύκλου της ηλιακής δραστηριότητας δεν μεταβάλλονται σημαντικά οι παράμετροι του ηλιακού ανέμου. Ωστόσο διαπιστώσαμε ότι μεταβάλλεται ριζικά η πίεση του ηλιακού ανέμου (που κύρια συνιστώσα της είναι $\frac{1}{2}\rho_{\text{ηλιακού_ανέμου}}V^2_{\text{ηλιακού_ανέμου}}$) μέσα στον ενδεκαετή κύκλο της δραστηριότητας του Ηλίου. Η πίεση του ηλιακού ανέμου εξισορροπεί την πίεση του διαστρικού αερίου που περιβάλλει το ηλιακό σύστημα δημιουργώντας έτσι την ηλιόσφαιρα. Η μεταβολή της πίεσης του ηλιακού ανέμου οδηγεί σε σημαντικότερη μεταβολή της έκτασης της ηλιόσφαιρας με περιοδικότητα 11 ετών.

Όσα δεν ξέρουμε για τα ζώα



από τους: Γιάννη Σαλαώρα, Τσαντίλη Αλέξανδρο
ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ ΤΑ ΖΩΑ ΚΑΙ ΕΛΠΙΖΩ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΚΑΤΙ!!!

Cantorii Pelochelys

Δεν έχει περάσει πολύς καιρός από τότε που οι επιστήμονες ανακάλυψαν αυτήν την σπάνια χελώνα του γλυκού νερού, στον ποταμό Mekong της Καμπότζη. Η τεράστια αυτή χελώνα, με το ασυνήθιστα μαλακό κέλυφος μπορεί στην ενήλικη ζωή της να φτάσει και τα 50 κιλά βάρος αλλά και να πλησιάζει τα 2 μέτρα μήκος. Είναι, όμως, λίγο απίθανο να την συναντήσετε κάπου. Η Cantorii Pelochelys, για να φυλαχτεί από τα αρπακτικά περνά περί το 95% της ζωής της χωμένη στην άμμο, με μόνο τα μάτια και την μύτη της να προεξέχουν. Δεν είναι πάντως όσο φοβησιάρια ακούγεται. Η χελώνα αυτή έχει μεγάλα νύχια, ενώ μπορεί να επεκτείνει μακριά και με μεγάλη ταχύτητα τον λαιμό της, όταν χρειαστεί, και με τα ισχυρά της σαγόνια να θρυμματίσει ένα κόκαλο. Οι επιστήμονες, μάλιστα, είπαν ότι δεν έχουν δει γρηγορότερη αντίδραση σε ζώο, ακόμα και συγκριτικά με τις κόμπρες. Η ανακάλυψή της έδωσε ένα πολύ αισιόδοξο μήνυμα, ότι δεν έχουν χαθεί όλα τα σπάνια ζώα από τον πλανήτη.



Mara (Inndochiro, τρωκτικό της Παταγονίας)

Πολύ μεγάλο για κουνέλι, πολύ μικρό για γάιδαρος. Το Mara της Παταγονίας, είναι στην πραγματικότητα ένα τρωκτικό που ζει στην κεντρική και νότια Αργεντινή. Προτιμά τα άνυδρα βοσκοτόπια και τις θαμνώδεις ερήμους, ενώ τρέφεται κυρίως με γρασίδι. Ενδιαφέρον αποτελεί το γεγονός ότι είναι είδος μονογαμικό, ζευγαρώνει δηλαδή για μια ζωή, ενώ το αρσενικό ακολουθεί πάντα το θηλυκό στις εξορμήσεις του, για να το προστατεύει από άλλα αρσενικά. Η διάρκεια ζωής του σε κατάσταση αιχμαλωσίας είναι 5 με 7 έτη ενώ κάποια μπορεί να ζήσουν και ως τα 10 έτη. Για να το δείτε από κοντά θα πρέπει να επισκεφθείτε κάποιο ζωολογικό πάρκο της Αργεντινής.



Αντιλόπη Saiga

Είναι που είναι η αντιλόπη από μόνη της παράξενο ζώο, το είδος Saiga, ένα από αυτά που κινδυνεύουν όσο λίγα από εξαφάνιση σύμφωνα με τον οργανισμό [IUCN](#), είναι ένα πραγματικά αξιοπερίεργο, αλλά συμπαθέστατο κατά τ'άλλα θηλαστικό. Υπολογίζεται ότι ο συνολικός αριθμός Saiga στον πλανήτη είναι περί τις 50.000 σήμερα, τα περισσότερα εκ των οποίων ζουν σε περιοχές της Ρωσίας

(Kalmykia), του Καζακστάν και σε δύο απομακρυσμένες περιοχές της Μογγολίας. Το ύψους του κυμαίνεται από 600 με 800 εκατοστά και το βάρος τους από 36 έως 63 κιλά, ενώ το προσδόκιμο ζωής τους δεν ξεπερνά τα 10 χρόνια. Τα ανδρικά saiga είναι μεγαλύτερα από τα θηλυκά και έχουν κέρατα, τα οποία χρησιμεύουν σε κάποιο παραδοσιακό κινέζικο φάρμακο, γι' αυτό και κινδυνεύουν από λαθροθηρία. Ενδιαφέρον αποτελεί το γεγονός ότι τα Saiga χρονολογούνται από την εποχή των παγετώνων!



Γιγαντιαίος Μυρμηγκοφάγος

Το όνομα τα λέει όλα. Αυτό το πλάσμα, αν και όχι τόσο γιγαντιαίο (έχει περίπου το μέγεθος ενός γκόλντεν ριτρίβερ), έχει δημιουργηθεί από την φύση για να καταναλώνει τεράστιες ποσότητες μυρμηγκιών και τερμιτών (περί τα 35.000 την ημέρα). Τα νύχια του, μήκους 10 εκατοστών, είναι τόσο δυνατά που μπορούν να διαλύσουν πετρωμένα «βουνά» από τερμίτες και να τα φάνε. Ενώ η τεράστια, φουντωτή ουρά του, του επιτρέπει να ισορροπεί στα πίσω πόδια όταν σκάβει για την τροφή του. Το δε μακρύ, συλληπτήριο ρύγχος του, με την σουβλερή γλώσσα διευκολύνουν τον μυρμηγκοφάγο στο να έχει πρόσβαση στην τροφή του. Το πιο περίεργο πράγμα σε αυτό το θηλαστικό, είναι ότι περπατά με τις δύο μπροστινές του αρθρώσεις, ενώ τα νύχια του είναι γυρισμένα προς τα μέσα και πάνω από το έδαφος. Αυτό τα βοηθάει να διατηρούνται πολύ αιχμηρά για τον βασικό σκοπό τους: Την εκσκαφή. Μυρμηγκοφάγους θα δείτε στα δάση και τις σαβάνες της κεντρικής και νότιας Αμερικής, και δη στην δυτική Βραζιλία.



Κουνέλι της Αγκόρα

Πήρε το όνομά του από την Άγκυρα της Τουρκίας όπου πρωτοβρέθηκε και είναι ένα από τα παλαιότερα είδη οικόσιτων κουνελιών, γνωστό για το μακρύ, απαλό του τρίχωμα. Σήμερα, όμως, δεν το βρίσκει κανείς μόνο στην Τουρκία ενώ υπάρχουν πολλές παραλλαγές του. Στα μέσα του 1700, τα κουνέλια θεωρούνταν ιδιαίτερα δημοφιλή στους βασιλικούς κύκλους της Γαλλίας, ενώ αυτή η τάση εξαπλώθηκε και σε άλλα μέρη της Ευρώπης. Έτσι σήμερα, κουνέλια της Αγκόρα

που διαφοροποιούνται κάπως μεταξύ τους συναντάμε στην Αγγλία (όπως αυτό της φωτογραφίας), στην Γαλλία, στην Γερμανία, την Κίνα, την Ελβετία, την Φινλανδία κ.α. Τα κουνέλια αυτά εκτρέφονται μάλιστα για το τρομερά απαλό τρίχωμά τους, το οποίο πρέπει να κουρεύεται σε τακτά χρονικά διαστήματα, ίσως και καθημερινά, για



να μην καταπίνεται από το ζώο και βλάπτει έτσι την υγεία του. Τα ζωάκια αυτά είναι ευγενικά από την φύση τους, αλλά δεν συστήνονται ως κατοικίδια σε αυτούς που δε μπορούν να τα περιποιούνται τακτικά, γιατί η γούνα τους είναι πολύ πυκνή και θέλει συνεχώς χτένισμα. Το βάρος τους κυμαίνεται από 2 έως 3.5 κιλά.

Long-eared Jerboa (καγκουρίκι)

Η' αλλιώς, ο Μίκυ Μάους της ερήμου. Γιατί πώς αλλιώς μπορεί να περιγράψει κανείς αυτό το μικροσκοπικό νυκτόβιο τρωκτικό με την μακριά ποντικίσια ουρά, τα μακριά πίσω πόδια που το βοηθούν να πηδά ψηλά και μακριά, όπως ένα καγκουρό, και τα ιδιαίτερα μεγάλα αυτιά. Το jerboa κυκλοφορεί σε κάποιες απομακρυσμένες, ερήμους θα λέγαμε, περιοχές της Κίνας και της Μογγολίας, ενώ μεγάλο ποσοστό από αυτά διασώζεται σε προστατευμένες περιοχές της Μογγολίας. Πολύ λίγα πράγματα είναι γνωστά για αυτό το παράξενο είδος, πέραν ίσως από της ιδιαίτερης προστασίας που απαιτείται γι' αυτό, σύμφωνα με την **EDGE**, ενώ περισσότερη έρευνα αναμένεται να διεξαχθεί μετά το πρώτο βίντεο που κυκλοφόρησε πριν ένα χρόνο και το δείχνει στην καθημερινότητά του.

Άγνωστη κοινωνία στον βυθό του Ατλαντικού (αναδημοσίευση από την εφημερίδα ΤΑ ΝΕΑ- 14-11-2009)

Επιστήμονες της Απογραφής της Θαλάσσιας Ζωής ανακάλυψαν πλήθος θαλάσσιων όντων στα βάθη του ωκεανού

Τρίτη 24 Νοεμβρίου 2009

ΛΟΝΔΙΝΟ Μια ολόκληρη άγνωστη «κοινωνία» θαλασσιών ειδών ανακαλύφθηκε στα βάθη του Ατλαντικού ωκεανού, εκεί όπου το φως του ήλιου δεν φθάνει ποτέ. Μεταξύ των θαλάσσιων ζώντων «θαυμάτων» που εντοπίστηκαν από επιστήμονες που



εργάζονται για την Απογραφή της Θαλάσσιας Ζωής- πρόκειται για έναν οργανισμό που «επιθεωρεί» την πανίδα και τη χλωρίδα των ωκεανών- ήταν ένα γιγάντιο ον που μοιάζει με χταπόδι, θαλάσσια όντα με πτερυγία που μοιάζουν με αφτιά ελέφαντα, καθώς και μικροσκοπικά οστρακόδερμα που λάμπουν σαν χρυσά κοσμήματα.

Οι θαλάσσιοι βιολόγοι έμειναν έκπληκτοι μπροστά στην ποικιλία των ειδών που ανακαλύφθηκαν κατά τη διάρκεια μιας υποβρύχιας αποστολής σε βάθος 5.000 μέτρων

από την επιφάνεια της θάλασσας, όπου έχουν πλέον εντοπιστεί συνολικά 17.650 είδη του βυθού.

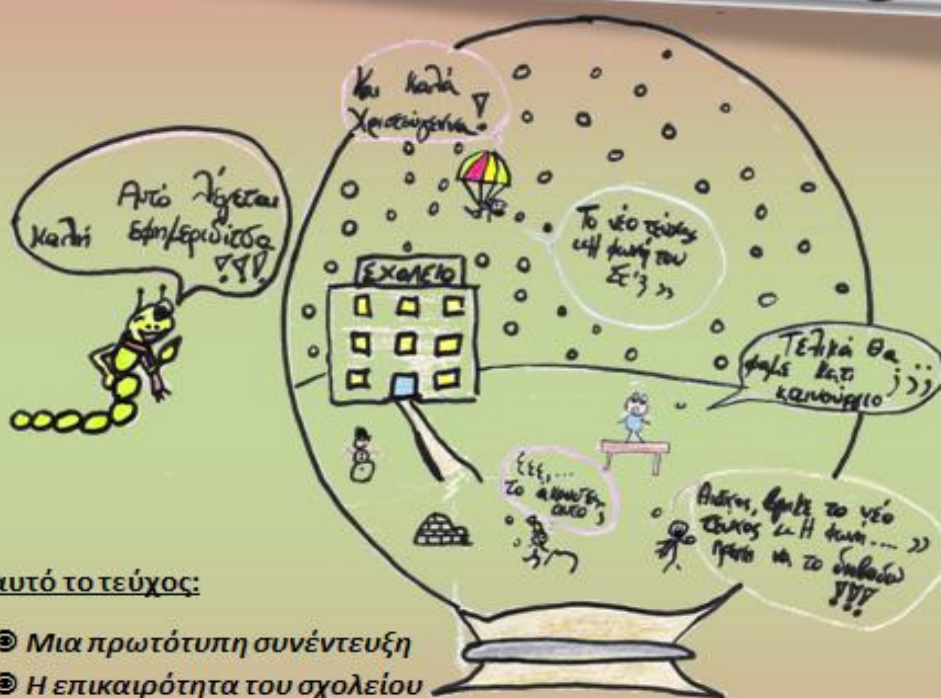
Ένα από τα πιο παράξενα είδη που βρέθηκαν ήταν ένα σπάνιο δείγμα ενός χταποδιού με πτερυγία το οποίο ονομάζεται κοινώς Dumbo, καθώς κολυμπά κουνώντας ένα ζευγάρι πτερυγίων που μοιάζουν με αφτιά ελέφαντα. Το συγκεκριμένο είδος έλαβε ωστόσο την ονομασία Jumbo Dumbo, καθώς μπορεί να φθάσει σε μήκος τα δύο μέτρα και σε βάρος τα έξι κιλά- πρόκειται για το μεγαλύτερο δείγμα τέτοιου είδους θαλάσσιου ζώου που έχει εντοπιστεί ποτέ. Το Jumbo Dumbo συνελέγη μεταξύ 1.000 και 3.000 μέτρων κάτω από την επιφάνεια του Ατλαντικού ωκεανού, σε μια υποβρύχια οροσειρά γνωστή ως ΜεσοΑτλαντική Ράχη.

Στην ίδια περιοχή βρέθηκαν και άλλοι οργανισμοί με μέγεθος μόλις λίγων χιλιοστών οι οποίοι τρέφονται με θαλάσσια... απομεινάρια (από νεκρό πλαγκτόν ως υπολείμματα από κουφάρια φαλαινών).

Στο πλαίσιο της αποστολής οι επιστήμονες χρησιμοποίησαν αυτόνομα, μη επανδρωμένα υποβρύχια για να εξερευνήσουν τον σκοτεινό βυθό του Ατλαντικού σε ακτίνα αρκετών χιλιομέτρων. Σε αυτά τα μεγάλα βάθη εντόπισαν, για παράδειγμα, ένα παράξενο, μακρύ πορτοκαλί ον που μοιάζει με ψάρι και το οποίο ονομάζεται Neocyema (πρόκειται για το πέμπτο δείγμα του συγκεκριμένου είδους που ανακαλύπτεται σε παγκόσμιο επίπεδο). Συνέλεξαν επίσης περί τα 680 δείγματα μικροσκοπικών ζώων που ονομάζονται κωπήποδα και ζουν μέσα στα πλαγκτόν, ωστόσο ήταν σε θέση να ταυτοποιήσουν μόνο επτά εξ αυτών. Τα υπόλοιπα φαίνεται να είναι νέα είδη για τους ειδικούς, συμπεριλαμβανομένου ενός το οποίο έλαμπε σαν... χρυσό.

Ο πώς ανέφερε ο **Ρόμπερτ Κάρνεϊ** από το Πολιτειακό Πανεπιστήμιο της Λουιζιάνας που ήταν εκ των επικεφαλής του προγράμματος, *«προκειμένου να επιβιώσουν στα μεγάλα βάθη τα ζώα ανακαλύπτουν πολλούς και διαφορετικούς τρόπους προσαρμογής. Υπάρχει μεγάλη έλλειψη πληροφόρησης σχετικά με την “άβυσσο” των ωκεανών. Πολλοί πίστευαν ότι είναι αφιλόξενη σαν την έρημο. Ωστόσο αποδεικνύεται ότι πολλά είδη ζουν εκεί»*.

Η ΦΟΝΗ ΤΟΥ ΣΤ' 3



Σε αυτό το τεύχος:

- ⊙ Μια πρωτότυπη συνέντευξη
- ⊙ Η επικαιρότητα του σχολείου
- ⊙ Οι ταινίες που θα δούμε
- ⊙ Το αγαπημένο μας μάθημα
- ⊙ Το φανταστικό σχολείο. Το σχολείο στα μέτρα μας

ΟΔΗΓΟΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

Α φ λ έ ρ ω μ α

- ⊙ Χριστουγεννιάτικες συνταγές: Μαμά ΒΟΗΘΕΙΑ!!!!
- ⊙ X-STAS AROUND THE WORLD
- ⊙ Δώρα για τα Χριστούγεννα- Προτάσεις
- ⊙ Τα 5 καλύτερα Χριστουγεννιάτικα τραγούδια
- ⊙ Χριστουγεννιάτικες ταινίες

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

Ανταποκριτής: ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΠΕΤΡΟΠΟΥΛΟΣ

Πέμπτη 10/12/2009:

Τα παιδιά της Τάξης μας αύριο ημέρα Παρασκευή 11/12/09 θα επισκεφθούν το "Εργαστηρι " Εκεί μενουν και ασκουνται ατομα με νοητικη στερηση!!

Θα δουμε πως αυτα τα παιδια φτιαχνουν διαφορα πραγματα(χαλια ,κουλουρακια κ.α.)

και πως ζουν αυτοι οι ανθρωποι και τις διαφορες δραστηριότητές τους.

Ένα αλλο θεμα τωρα που εχει σχεση με το ποδοσφαιρο και το βολεϊ που παιζαμε χθες και σημερα : Απο οτι θυμαμαι επειδη στο τελευταιο διαλειμμα δεν παιξα και πηγα κατω για το βολεϊ νομιζω οτι τα κοριτσια βγηκαν 229-106 (αν κανω λαθος πειτε το μου) και στο ποδοσφαιρο βγηκαμε 23-3 (και στα δυο αθληματα τους διαλεισαμε).

Σημερα τα παιδια του ΣΤ'2 πηγαν επισκεψη στο γηροκομειο οπου εκει βλεπαν τις ζωες των ηλικιωμενων ανθρωπων που ειχαν παιε σε αυτο το ιδρυμα!!

Παρασκευή 11/12/2009:

Σημερα η ταξη μας επισκεφθηκε το "Εργαστηρι" και εμενα μου αρεσε γιατι τα παιδια εκει εχουν αυτο το προβλημα αλλα δεν το βαζουν κατω και κανουν εντυπωσιακες δουλειες!!!

Αυτα τα "παιδια", προσπαθουν καθημερινα για ενα καλυτερο αυριο για τον εαυτο τους!!

Εκει εφτιαχναν απο κουλουρακια μεχρι χαλια και κοσμηματα!!!

Και μου εκανε εντυπωση πως παρα το προβλημα τους κατα την γνωμη μου ηταν πολυ ευγενικα!!

!!Τον τελεύταιο καίρο έκλεισαν 2 τμήματα, το ΣΤ2 και το Δ2, λόγω απουσιών - πιθανόν υπήρχαν κρούσματα της νέας γρίπης. Αυτά τα τμήματα έκλεισαν για μια εβδομάδα. Τώρα λειτουργούν και πάλι κανονικά.

14/12/2009:

Όπως κάθε χρόνο στη Λεόντειο διοργανώνεται ένα εσωτερικό τουρνουά στα αθλήματα:

- ποδόσφαιρο,
- μπάσκετ,
- πινγκ-πονγκ,
- βόλεϋ και
- κολύμβηση.

Σε κάθε άθλημα, εκτός από τα ατομικά, τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες με περισσότερα ή λιγότερα παιδιά ανάλογα με το άθλημα πχ. στο ποδόσφαιρο σε 5 παιδιά, στο μπάσκετ σε 3 κ.λ.π.

Αυτό γίνεται περίπου για δύο ή τρία σαββατοκύριακα και δίνονται μετάλια στις πρώτες ομάδες

Θα σας πω μεχρι τωρα τις ομαδες που ξερω απο την ταξη μας και τα ονοματα:

Βολεϋ :1. B.F.F.E = Φωτεινη Βουτσινου, Φιλιππα Κουσουλα, Εβινα Μανουρη!

Βολεϋ :2. Four Girls = Μυρτω Σουφλη,Αιγλη Πεϋρετ,Φραγκισκα Κουκουλα, Χριστινα Χρυσαιδου!!!

Και Ποδοσφαιρο :

3. V for Victory = Θοδωρης Μεξης , Γιωργης Νετος ,Κορρες Δημητρης ,Οδυσσεας Πετροπουλος ,Προυσαλογλου Στεφανος και Κλαβασης Χριστοφορος!!!

Υπαρχει αντιπαλοτητα μεταξυ των 2 ομαδων της ταξης στο Βολεϋ για το πια θα κατακτησει τον τιτλο του πρωταθλητη !!

Αλλα το προβλημα τους ειναι οτι σε αυτην την διαμαχη εμπλεκεται και αλλη μια εξισου καλη ομαδα ,αυτη του ΣΤ'2!!

Ομως η ομαδα ποδοσφαιρου μας εχει σχεδια μονο για το τιτλο αφου εχουμε μαζεψει πολυ καλους παιχτες κυριως απο ΣΤ'2 και ΣΤ'3 και εναν παιχτη απο το Ε'3!!!

Εμας ο μονος "καλος" αντιπαλος ειναι η ομαδα του ΣΤ'1 που εχει και αυτη η ομαδα καλους παιχτες!!

15/12/2009

Το σχολείο μας είναι εδώ και χρόνια ευαισθητοποιημένο στο θέμα της ανακύκλωσης χαρτιού και μπαταριών. Αυτό είναι κάτι πολύ σημαντικό για το περιβάλλον και για τον πλανήτη μας γενικότερα, όπως γνωρίζουμε καλά όλοι.

Κάθε βδομάδα περνούν από τις τάξεις μας κάποια παιδιά που ανήκουν στην ομάδα ανακύκλωσης του σχολείου και παίρνουν τις σακούλες που αφήνουμε με τα χαρτιά που πηγαίνουν για ανακύκλωση.

Για τις μικρές τάξεις, δηλαδή Α',Β',Γ',Δ' περνούν τη Δευτέρα και για τις μεγαλύτερες Ε',ΣΤ' την Τρίτη.

Η συγκέντρωση των μπαταριών για ανακύκλωση γίνεται στις αίθουσες καθηγητών και δασκάλων,μέσα σε κάτι ειδικά κουτιά.

Ημερα 15/12/2009

Αυριο οπως καθε εβδομαδα θα ερθει η κυρια Αλεξανδρα για να μας πει το επομενο θεμα της εφημεριδας για τον καθενα απο εμας!

Ημερα 16/12/2009 νέο τευχος - νέα θέματα

christmas songs (top 5)

από τους : Μάριο Πουλιμένο, Μπουλινάκη Στέλιος, Άλκη Μαραβέγια

Μέτα απο ψυφοφορία αποδήχτηκε ότι τα 5 καλύτερα χριστουγεννιάτικα τραγούδια είναι τα παρακάτω σε αντίστροφη μέτρηση:

5:Ο Αϊ Βασίλης πάλι θα'ρθεί

Πολύ ωραίο τραγούδι απο τον Gummy bear ο οποίος

ψηφίστηκε με πολλά διαφορετικά τραγούδια και στα top 5 υπάρχουν 3 τραγούδια του.

4.Ο Έλατο

Και αυτό απο τον Gummy bear.Τέλειο τραγούδι.

3.Παριζάκι Υφαντής-Christmas song

Το καλύτερο τραγούδι του αγαπημένου μας Gummy bear στα top 5.

2.Ο μικρός τυμπανιστής.

Υπέροχο τραγούδι το οποίο ψηφίστηκε πάρα πολύ και κόντεψε να φτάσει την κορυφή.

1Last christmas

Εκπληκτικό τραγούδι που το τραγουδάνε 2 τεράστιοι καλλιτέχνες.

ΑΠΟΛΑΥΣΤΕ!!!!!!

George Michael.

Επίσης απο την Cascada



ΜΙΑ...ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ!

απο τους: Θοδωρη Χρηστέα και Οδυσσεα Τρούπτιο!

Την προηγούμενη βδομάδα, εγώ και η υπόλοιπη ομάδα μου ζητήσαμε από έναν μαθητή της Α' Γυμνασίου να μας δώσει μία συνέντευξη.

Εμείς του κάναμε τις παρακάτω ερωτήσεις:

Ερ. Τι άλλαξε όταν πήγες από το Δημοτικό στο Γυμνάσιο;

Απάντηση: Τα μαθήματα δυσκόλεψαν πολύ και οι δάσκαλοι είναι πιο αυστηροί.Επίσης δεν έχω καθόλου ελεύθερο χρόνο,γιατί σχεδόν κάθε μέρα γράφουμε κι από ένα τεστ.

Ερ. Τι έχεις πεθυμίσει από το Δημοτικό;

Απάντηση: Κατ'αρχιν τους δασκάλους μου.Ακόμα μου λείπουν οι φίλοι που είχα κάνει στο Δημοτικό και οι χώροι μέσα στο σχολείο που παίζαμε μαζί.

Ερ.Δυσκολεύεσε να κάνεις φίλους στο Γυμνάσιο;

Απάντηση: Για να πω την αλήθεια,έχω κάνει μερικούς φίλους αλλά,η παρέα τους δε συγκρίνεται με αυτήν που είχα στο Δημοτικό.

-Σε ευχαριστούμε πολύ.

-Παρακαλώ

Σημαντικό είναι να μην φοβηθούμε το πέρασμα από το Δημοτικό στο Γυμνάσιο άλλωστε οι περισσότεροι φίλοι και συμμαθητές μας θα συνεχίσουν.

Φανταστικό σχολείο

Εσείς τί γνώμη έχετε για το φανταστικό σχολείο?????

από την *Μυρτώ Σουφλή και την Φραγκίσκα Κουκουλά.*

Το σχολείο...Δημόσιο ή Ιδιωτικό ίδρυμα έχει σαν στόχο του τη μόρφωση και την αγωγή των παιδιών. Στα πρώτα στάδια της διαμόρφωσης των ανθρώπινων κοινωνιών, το έργο της μετάδοσης των γνώσεων το είχαν αναλάβει οι γονείς ή και οι πρεσβύτεροι μιας οργανωμένης κοινότητας. Αργότερα, με τον σχηματισμό των πόλεων και την πρόοδο του πολιτισμού, η εκπαίδευση άρχισε να αποκτά όλο και πιο σύνθετες όψεις, ώστε έγινε επιτακτική ανάγκη για την οργάνωσή της. Η εκπαίδευση βασίζεται σε ένα αναγνωρισμένο εκπαιδευτικό πρόγραμμα, το οποίο καθορίζεται από το Υπουργείο Παιδείας και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας από πέντε έως δέκα οκτώ ετών.

"...Εμείς το φανταστικό σχολείο το φανταζόμαστε τελείως διαφορετικό από το κανονικό σχολείο.Το φανταζόμαστε πολύχρωμο και ξεχωριστό για τον καθένα από εμάς.Να είναι ένα σχολείο με ανέσεις,μεγάλες αυλές όπου τα παιδιά να παίζουν ελεύθερα και με ασφάλεια. Θα θέλαμε να είναι ένα σχολείο, το οποίο θα έχει ενδιαφέροντα μαθήματα

αλλά και πολύ παιχνίδι. Να μπορούν τα παιδιά να αθλούνται και να έχουν πολλές δραστηριότητες. Το φανταζόμαστε μεγάλο, με ευρύχωρους και φωτεινούς χώρους, το οποίο θα περιβάλλεται από πολλά λουλούδια και δένδρα. Θα θέλαμε να απευθύνεται σε όλα τα παιδιά ακόμη και σ'αυτά που έχουν ιδιαιτερότητες. Να μπορεί να έχει άνετη πρόσβαση ακόμη και ο μαθητής με ειδικές ανάγκες. Θα θέλαμε να βρίσκεται μακριά από την πόλη, αλλά να υπάρχει εύκολη και γρήγορη πρόσβαση σ'αυτό. Να είναι "πολυπολιτισμικό", δηλαδή να αποτελείται από παιδιά με διαφορετικούς πολιτισμούς και θρησκείες. Θα επιθυμούσαμε αυτό το φανταστικό σχολείο να γίνει ένα χώρος που θα αγκαλιάζει όλα τα παιδιά χωρίς να ξεχωρίζει κανένα και το καθένα να μπορεί να εκφράζεται ελεύθερα και να επικοινωνεί με τον άλλο σύμφωνα με το δικό του πολιτισμό.

Μετά απο μία έρευνα που κάναμε στο σχολείο διαπιστώσαμε ότι τα περισσότερα παιδιά συμφωνούν με τις δικές μας επιλογές. Κάπως έτσι θα ήθελαν και αυτοί το δικό τους φανταστικό σχολείο.

Η μαθήτριά της ΣΤ'3 τάξης Α.Π. μας είπε τα εξής:

"Θα ήθελα να έχει πολλούς χώρους στους οποίους τα παιδιά να αθλούνται. Θα ήθελα να έχει επίσης πιο πολλές ώρες για παιχνίδι και λιγότερες ώρες για μάθημα. Το φαντάζομαι με πολύχρωμους τοίχους με μεγάλες αυλές, τεράστιες πισίνες και μεγάλη παιδική χαρά για τα παιδιά. Στο σχολείο θα ήθελα να καταλαβαίνουν όλα τα παιδιά το μάθημα και να μην είναι κάποια λίγο πιο πίσω από τα άλλα παιδιά και φυσικά θα ήθελα να πηγαίνουν στο σχολείο όλα τα παιδιά του κόσμου."

Η μαθήτριά της ΣΤ'3 τάξης Χ.Χ. μας είπε τα εξής:

"Το φανταστικό σχολείο πρέπει να είναι τελείως διαφορετικό από αυτό που έχουμε συνηθίσει μέχρι τώρα. Να έχει χώρους που θα παίζουμε και θα ακούμε μουσική, χώρους που θα έχει κινηματογράφο και χώρους για θεατρικές παραστάσεις. Θέλω να έχει χώρους ψυχαγωγίας, μεγάλο κήπο και λουλούδια. Το φανταστικό σχολείο πρέπει να έχει ενδιαφέροντα μαθήματα και βιβλία γραμμένα με εύκολο τρόπο ώστε να τα καταλαβαίνουν όλα τα παιδιά χωρίς να αναγκάζονται να τα μαθαίνουν "παπαγαλία". Έτσι θα ήθελα να είναι το φανταστικό σχολείο."

Η μαθήτριά της ΣΤ'3 τάξης Α.Σ. μας είπε τα εξής:

"Στο φανταστικό σχολείο θα ήθελα να μαθαίνω καινούργια πράγματα τα οποία δεν θα είναι βαρετά. Θα ήθελα να έχει πολλές ζωγραφιές στους τοίχους, να έχει πολλές ντουλαπάκια για να βάζουμε όλα μας τα βιβλία και να υπήρχαν πολύχρωμες τάξεις. Θα ήθελα να μην υπάρχουν βιβλία και να κάναμε το μάθημα με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Κάπως έτσι θα θαναζόμουν το φανταστικό σχολείο."

Χριστουγεννιάτικα δώρα- συμβουλές και λύσεις

από τις: Χριστίνα Χρυσάιδου, Αιγλή Πευρετ, Φωτεινή Βουτσίνου.

Η Χριστουγεννιάτικη διακοσμηση, η εξοδος, τα δωρα, οι λυσεις για τα Χριστουγεννα και οι προτασεις δωρων για εσας για τους φιλους και τους γονεις ειναι πολυ ενδιαφεροντα και χρησιμα. Για αρχη η διακοσμηση ειναι και για σπιτια και για μαγαζια για πολεις, χωρια και για διαφορους χωρους κ.λ.π.

Η διακοσμηση σε χωρους εργασιας ειναι ωραια και σου αλλαζει τη διαθεση. Επισης ειναι λειτουργικη και πιο διασκεδαστικη!!!

Τι θα κανατε αυτο το σαββατοκυριακο; Δεν εχετε αποφασισει; Ειναι απλο: Θα στολισετε το σπιτι σας! Ο Δεκεμβρης εφτασε, τα κρυα εχουν μπει για τα καλα, οι γιορτες πλησιαζουν και το σπιτι μας εχει βαρεθει τα χοντρα καλυματα και τα παχια χαλια. Αποζητα λαμψη, ζωντανια και ενα τεραστιο χριστουγεννιατικο δεντρο που θα φωτιζει τα βραδια μας για τον επομενο μηνα.

Πως θα ντύσουμε,λοιπον το σπίτι μας φετος τις γιορτες;Με ποια διακοσμητικα και τι χρωματα;για καλη μας τυχη,οι "τασεις"στη γιορτινη διακοσμηση ειναι διαχρονικες και δεν θα χρειαστει να ξοδεψουμε μια περιουσια για να αγορασουμε καινουργια στολιδια.Θα χρειαστει,ομως,να τα συνδιασουμε με τετοιο τροπο ωστε να υπαρχει μια χρωματικη ομοιομορφια και να αποδιδεται ενα και μονο αποτελεσμα:Να μας γεμιζει το σπιτι μας χαρα!

Χριστούγεννα και πρωτοχρονιά – δύο από τις πιο λαμπερές και χαρούμενες γιορτές. Για να δημιουργήσουμε γιορτινή ατμόσφαιρα δεν αρκεί απλά να αγοράσουμε δώρα, να καλέσουμε κόσμο στο σπίτι και να μαγειρέψουμε κάτι νόστιμο, πρέπει να φροντίσουμε να διακοσμήσουμε τον χώρο μας ανάλογα. Το χριστουγεννιάτικο δέντρο μπορεί να διακοσμηθεί με παλιά στολίδια της γιαγιάς, με καινούρια πλαστικά ή με αυτά που μπορείτε να φτιάξετε εσείς από ύφασμα, φτερά και χάντρες.



Επισης μπορείτε να κρεμάσετε μικρούλια στολίδια ή φαγώσιμα όπως καραμέλες, σοκολατάκια ή καρύδια και κάστανα τυλιγμένα σε αλουμινόχαρτο. Αγαπάτε το σπίτι σας και τους κοντινούς σας ανθρώπους!

Ηρθε η ώρα για χριστουγεννιάτικα δώρα!Θα διασκεδάσουμε πολυ και θα δειτε τα πιο υπεροχα δωρα που υπαρχουν στο κοσμο. Επισης θα δειτε και πολλα περιεργα δωρα!

Ένας είναι ο λόγος που τα παιδιά περιμένουν με ανυπομονησία τα Χριστούγεννα. Δεν είναι μόνο για σχολικές διακοπές, δεν είναι για τη γαλοπούλα της μαμάς, ούτε για τους κουραμπιέδες και τα μελομακάρονα. Είναι αποκλειστικά και μόνο για τα δώρα. Η μαγική εκείνη στιγμή που θα ξυπνήσουν ένα πρωί και κάτω από το χριστουγεννιάτικο δέντρο θα τους περιμένει ένα -μεγάλο κατά προτίμηση- δώρο. Αν μάλιστα το δώρο αυτό είναι κάποιο παιχνίδι που το παιδί έχει εδώ και μέρες «σταμπάρει» στις τηλεοπτικές διαφημίσεις, τότε η χαρά του δεν είναι απλά διπλή, αλλά δεν αποκλείεται να το δείτε να βγάζει φτερά και να πετάει.

Έφτασε και πάλι αυτή η εποχή του χρόνου για σπαζοκεφαλιές. Δώρα για εκείνον, εκείνη,

τα παιδιά, τους γονείς, δώρα για επισκέψεις, δώρα για εορτάζοντες, στολίδια για το σπίτι...έλεος!.

Λοιπόν για να μην σας αφήσουμε στο έλεος του Θεού και της Παναγίας γιορτινες μέρες

σας δίνουμε μια πρώτη βοήθεια με ιδέες για Χριστουγεννιάτικα δώρα.

Δωρα για τα Χριστουγεννα μπορειτε να παρετε:

κερακια,
μπρελοκ,
παπουτσια,
ρουχα,
παιχνιδια,
μπιζαμες,
ζωγραφιες,

χειροποιητες καρτες,

στολιδια,δωρα απο φιλανθρωπικα ιδρυματα όπου οχι μονο περνετε δωρα αλλα βοηθατε και σε φιλανθρωπικους σκοπους.

Επισης μπορειτε να παρετε βιβλια,αρωματα,επιτραπεζια και σοκολατακια.

Τώρα θα σας προτείνουμε κάποιες ιδέες για τη Χριστουγεννιάτικη έξοδο σας. Μπορεί τα Χριστούγεννα να σας βρουν σπίτι ή σε κάποιο φιλικό τραπέζι, αλλά η παραμονή Πρωτοχρονιάς, κατά πάσα πιθανότητα, θα σας βρει έξω. Αν τα νυχτερινά μαγαζιά και τα πολύβουα clubs δεν είναι ακριβώς του στυλ σας, τότε η επιλογή ενός όμορφου ρεβεγιόν σε κάποιο από τα δεκάδες ξενοδοχεία της πόλης και της συμπρωτεύουσας, σίγουρα θα σας ικανοποιήσει και με το παραπάνω

.Γιορτινές εκδηλώσεις και εκπαιδευτικά προγράμματα χριστουγεννιάτικου περιεχομένου πλημμυρίζουν την πόλη και τις καρδιές των παιδιών με χαμόγελα, γνώσεις και δημιουργικές στιγμές. Μπορείτε να συμμετεχετε σε κάποια από τις πολλές γιορτινές εκδηλώσεις του Δήμου της περιοχής σας με ζογκλέρ, ξυλοπόδαρους, μουσικούς και ακροβάτες.

Επίσης, ιστορίες με παιχνίδια, γλυκίσματα και σκανδαλιάρικα ζωτικά γεμίζουν κάποια βιβλιοπωλεία και παρέα με μια... Νεράιδα Πάνω στο Έλατο προ(σ)καλούν με τον δικό τους, ξεχωριστό τρόπο τα παιδιά να ανοίξουν τα φτερά της φαντασίας και να πετάξουν στον κόσμο των παραμυθιών μέσα από το θέατρο, τη μουσική και το παιχνίδι.

Χριστουγεννιάτικες εικόνες πλημμυρίζουν τη φαντασία σας. Μια βόλτα από μια εικαστική έκθεση θα σας βοηθήσει όχι μόνο να προϋπαντήσετε τα Χριστούγεννα αλλά και να πάρετε ιδέες για γιορτινά εργαστήρια ζωγραφικής στο σπίτι μαζί με τα παιδιά!

Επίσης τα παιδιά μέσα από τα ήθη και τα έθιμα του τόπου μας ανακαλύπτουν παραδοσιακούς τρόπους για να γιορτάσουν τα Χριστούγεννα. Ένα γευστικό ταξίδι ξεκινά και παρασύρει τα παιδιά σε έναν υπέροχο κόσμο γεμάτο αφράτα χριστόψωμα, μελωμένες δίπλες, διπλοφουρνιστά κουλουράκια, πεντανόστιμα καρυδάτα και πολλές ακόμα παραδοσιακές λιχουδιές! Ακόμα διοργανώνονται για μικρούς και μεγάλους φίλους μοναδικές χριστουγεννιάτικες γιορτές με λαϊκά παραμύθια και μύθους.

Τέλος, μπορείτε να λαβετε μέρος σε χριστουγεννιάτικα bazaar Ιδρυμάτων, τα οποία πλαισιώνονται από υπέροχες εκδηλώσεις που θα ενθουσιάσουν τους μικρούς επισκέπτες!

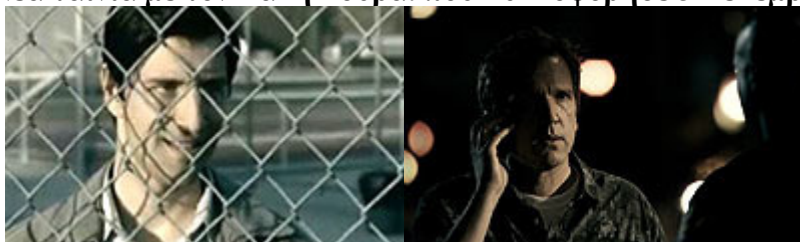
Τα Χριστούγεννα ολοι μας θελουμε να βγουμε εξω ,με φίλους,με συγκενεις και παντα τελικα παμε στις ταβερνες !Εγω θα ελεγα να πατε κπου πιο εσθηματικα με οποιν ή οποια και να βγειτε !!!!!!!Για παραδειγμα:σε ενα εστειατορειο,σε ενα ηρεμο bar,αλλα το ποιο ωραιο κατα τη γνωμη μου ειναι να πατε σε ενα συγκενη σας,ενα φιλο σας!Βεβαια πριν βγητε τηλεφωνειστε εκει που θελετε!Και αν θελετε ενα δωρο μπορειτε να δειτε τις παραπανω συμβουλές!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Νέες ταινίες της εβδομάδας

από τους Ιωάννη Σταμέλο, Ματέους Γκιμπόβσκι και Θάνο Παραβάντη

- **Duress!**

Νέα ταινία με τον Σάκη Ρουβά! που κυκλοφόρησε 3 Δεκεμβρίου.



Νέα εβδομαδιαία ταινία με τον Σάκη Ρουβά πρωταγωνιστή σαν δολοφόνος!
Κατά την άποψη μου αυτή η ταινία μου φαίνεται πολύ ωραία! Δεν την έχω δει
αλλά αξίζει να την δείτε!

- Ο Χάρι Πότερ και ο Ημίαιμος Πρίγκηψ!

Νέα ταινία από την Δευτέρα 16/11/2009 μέχρι την Παρασκευή 20/11/2009!
Δεν την έχω δει αυτήν την ταινία...αλλά φαίνεται ωραία!

Transformers 2

Νέα ταινία με τους πιο διάσημους ήθοποιους. Κυκλόφορησε στις αρχές
Δεκεμβρίου. Υπάρχουν δύο ομάδες robot τα καλά robot (autobots) και τα κακά
robot (decepticons)

Ο άρχηγος των καλών Optimus prime

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΠΟΥ ΑΦΗΣΑΝ ΕΠΟΧΗ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΣ ΕΦΙΑΛΤΗΣ

ο jack skellington είναι ο βασιλιάς του halloween. αυτή η
περίοδος προετοιμάζονται

για τη γιορτή του halloween της επομένης
χρονιάς. όμως, παρόλο που οι ετοιμασίες
προχωρούν κανονικά, αυτός αισθάνεται ότι κάτι του
λείπει. μέσα στην καταθλιψη του

βρίσκεται ξαφνικά στο χωριό του αγίου βασιλή, όπου
βλεποντας για πρώτη φορά το κλίμα

των χριστουγεννιών, θέλει να κάνει το ίδιο και στην χώρα
του. όμως, οι πολίτες του

halloween (βρυκολακες, μαγισσες, λυκανθρωποι και λοιπα
τερατα), δεν συμφωνουν και

ΕΤΣΙ Η ΙΔΕΑ ΤΟΥ JACK ΚΑΤΑΛΗΓΕΙ ΣΕ ΦΙΑΣΚΟ.

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ



Μαμά βοήθεια

Πρέπει να φτιάξω 3 Χριστουγεννιάτικες συνταγές!!

από τις: Αγκάτα Τρίκα, Ντομινίκα Μαρτσινιακ και Αιμιλία Τσαγκρή!

Εσείς τι θα φάτε το βράδυ των Χριστουγέννων; Εμείς θα σας δώσουμε τη λύση με 3
συνταγές για Χριστουγεννιάτικα γλυκά:

[Δίπλες νηστήσιμες:](#)

Υλικά:

- 1 ποτήρι του κρασιού λάδι
- 1 ποτήρι του κρασιού ούζο
- 2 ποτήρια του κρασιού γλιαρό νερό

- 1 κιλό αλεύρι Νο 1

Για το σιρόπι:

- 1 κιλό μέλι
- 3 ποτήρια του νερού νερό

Εκτέλεση:

Ζυμώνουμε το αλεύρι προσθέτοντας το λάδι, το ούζο και το νερό. Το αφήνουμε 2 ώρες σε ζεστή γωνιά μέχρι να φουσκώσει.

Κατόπιν κόβουμε το ζυμάρι σε κομμάτια τόσο ώστε να είναι αρκετό για να ανοιχτεί ένα φύλλο (ψιλό).

Κόβουμε το ζυμάρι σε οριζόντιες στήλες πλάτους 2 δακτύλων περίπου και το τυλίγουμε σε σχήμα σα σαλιγκάρι.

Όταν τελειώσουμε με τα φύλλα, βάζουμε πολύ λάδι να κάψει σε μια κατσαρόλα όπως και για τους λουουμάδες.

Ετοιμάζουμε το σιρόπι. Ρίχνουμε λίγες-λίγες μέσα τις δίπλες και τις βγάζουμε αμέσως.

Τρίβουμε καρύδι, το ανακατεύουμε με κανέλα και πασπαλίζουμε με αυτό τις δίπλες.

[Κουραμπιέδες:](#)

Υλικά:

- 500 γραμ. βούτυρο λιωμένο
- 150 γραμ. ζάχαρη άχνη
- 2 κρόκους αβγών
- 200 γραμ. αμύγδαλα ασπρισμένα και καβουρδισμένα
- 1 κουταλάκι γλυκού σόδα
- 3 βανίλιες
- 1 κιλό αλεύρι

Εκτέλεση:

Χτυπάμε τη ζάχαρη με το βούτυρο μέχρι να ασπρίσει, ρίχνουμε του κρόκους, τα αμύγδαλα και τέλος το αλεύρι με τη σόδα και τις βανίλιες.

Ψήνουμε τους κουραμπιέδες για 20 λεπτά στους 180 βαθμούς.

Κατόπιν τους πασπαλίζουμε με μπόλικη ζάχαρη άχνη

[Μελομακάρονα:](#)

Υλικά:

- 9 φλ. αλεύρι για όλες τις χρήσεις (κοσκινισμένο)
- 1 φλ.ζάχαρη
- 1 φλ.χυμό πορτοκάλι φρέσκο
- 3 φλ.λάδι
- 2 κ.γ.baking powder

- 1 κ.γ.σόδα μαγειρική
- 1 κ.σ.κανελογαρύφαλλα σε σκόνη
- ξύσμα πορτοκαλιού

Υλικά για το σιρόπι:

- 4 φλ. νερό
- 4 φλ. ζάχαρη
- 2 φλ. μέλι
- χυμό απο μισό λεμόνι

Εκτέλεση:

Σε μεγάλη μπασίνα ενώνουμε και ανακατεύουμε πολύ καλά τη ζάχαρη, το χυμό, το λάδι, τη σόδα, τα κανελογαρύφαλλα και το ξύσμα. Προσθέτουμε το κοσκινισμένο αλεύρι σιγά-σιγά με το baking powder μέχρι να πάρουμε μια εύπλαστη αφράτη ζύμη. Πλάθουμε το μελομακάρονα (όχι πολύ μεγάλα γιατί διπλασιάζοντε) τα αραδιάζουμε σε λαμαρίνες αραιά το ένα από το άλλο.

Τα ψήνουμε σε προθερμασμένο φούρνο στους 160 βαθμούς για 20-25 λεπτά.

Τα αφήνουμε να κρυσώσουν καλά.

Εν τω μεταξύ φτιάχνουμε το σιρόπι.

Βάζουμε όλα τα υλικά σε κατσαρόλα και τα βράζουμε για 5-6 λεπτά.

Βουτάμε τα κρύα μελομακάρονα στο ζεστό σιρόπι και τα τοποθετούμε σε πιατέλα.

Πασπαλίζουμε με κοπανισμένο καρύδι

x-mas around the world

από τους: Τσαφογιάννη Διονύση, Γιώργο Ρούσσο και Στέφανο Προυσάλογλου

ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΟΠΩΣ ΟΛΟΙ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΕΙΝΑΙ ΜΙΑ ΠΟΛΛΗ ΧΑΡΜΟΣΙΝΗ ΓΙΩΡΤΗ ΔΙΟΤΙ ΚΑΤΑΥΘΑΝΕΙ ΤΟ ΠΝΕΥΜΑ ΤΗΣ ΓΕΝΝΗΣΗΣ ΤΟΥ ΧΡΗΣΤΟΥ ΣΤΟ ΝΟΥ ΜΑΣ!!!!!!!!!!!!!! ΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΣΕ ΠΟΛΛΕΣ ΧΩΡΕΣ ΓΙΟΡΤΑΖΟΝΤΑΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΑΠΟ ΕΜΑΣ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ΠΟΛΩΝΙΑ

Στην Πολωνία τα Χριστούγεννα υπάρχουν κάποια διαφορετικά έθιμα:

1. Στο τραπέζι των Χριστουγέννων έχουν παντα 12 γεύματα που συμβολίζουν τους 12 μήνες του έτους.
2. Πρέπει πάντα να δοκιμάζουν τα φαγητά πριν τα σερβίρουν στο τραπέζι.
3. Στο τραπέζι των Χριστουγέννων τρώνε σχεδόν πάντα ψάρι (karpi). Το οποίο μια βδομάδα πριν έχουν αγοράσει απ' το υψιοπωλείο και το έχουν αφήσει στην μπανιέρα τους (με νερό έτσι ώστε να μην πεθανει) μέχρι την ημέρα των Χριστουγέννων όπου και το σκοτώνουν. Στη συνέχεια το ψήνουν και μετά το τρώνε.

Επίσης υπάρχουν και καποια έθιμα τα οποία δεν διαφέρουν πολύ με εμάς:

Στολίζουν Χριστουγεννιάτικο δέντρο, μόνο που αυτοί το στολίζουν στις 24 Δεκεμβρίου.

2. Ακούνε και αυτοί μουσική τα Χριστούγεννα μόνο που αυτοί ακούνε **koledy** (είδος) και η αγαπημένη τους ορχήστρα είναι η **Golec**.
3. Ο Άγιος Βασίλης έρχεται στις 6 Δεκεμβρίου.

ΓΑΛΛΙΑ

Τα Χριστούγεννα στη Γαλλία αποτελούν την εορταστική κορύφωση του έτους. Σε αντίθεση με άλλες Ευρωπαϊκές χώρες η εποχή προ των Χριστουγέννων είναι λιγότερο σημαντική.

Η παραμονή των Χριστουγέννων εδώ είναι μια συνηθισμένη εργάσιμη μέρα. Το βράδυ όμως η οικογένεια συγκεντρώνεται για ένα ολοκληρωμένο χριστουγεννιάτικο δείπνο. Ο Père Noël, ο κατά τους Γάλλους Άγιος Βασίλης, δίνει τα δώρα του το βράδυ μεταξύ 24 προς 25 Δεκεμβρίου.

Μεγάλη σημασία στους εορτασμούς των Χριστουγέννων έχουν οι γαστρονομικές απολαύσεις. Το παραδοσιακό εορταστικό τραπέζι, το «Reveillon» (ρεβεγιόν) αποτελείται από μια πλούσια γκάμα διαφορετικών πιάτων. Και αυτό το έθιμο έχει περάσει σήμερα στα προγράμματα όλων των ξενοδοχειακών μονάδων της Ευρώπης και όχι μόνο αλλά και επί πλέον και την Πρωτοχρονιά.

Οι Γάλλοι τα [Αλεξανδριανά](#) τα γνωστά κόκκινα λουλούδια τα αποκαλούν Etoiles de Noël (Αστέρια των Χριστουγέννων) και τα χρησιμοποιούν για διακόσμηση εσωτερικών χώρων καθώς και ως δώρο σ' όλη τη διάρκεια του έτους.

ΒΕΛΓΙΟ



Το Βέλγιο μπαίνει στο πνεύμα των Χριστουγέννων από νωρίς με την ημέρα του Sinterklaas και με τον πολύτιμο βοηθό του Zwarte Piet που μοιράζει τα δώρα από σπίτι σε σπίτι. Τα παιδιά κρεμάνε τις κάλτσες των δώρων στο τζάκι και αφήνουν σανό και ζάχαρη για το άλογο του Sinterklaas.

Ο Sinterklaas δεν είναι ο Santa Claus.

Στο Βέλγιο τα Χριστούγεννα εορτάζονται και με πλήθος παραστάσεων που αποδίδονται καλλιτεχνικά σκηνές από τη Θεία Γέννηση καθώς και λιτανείες και ακόμη υπαίθριες αγορές.

ΙΣΠΑΝΙΑ

Η Χριστουγεννιάτικη περίοδος ξεκινάει στην Ισπανία με τη μεγάλη κλήρωση της 22ης Δεκεμβρίου. Για τους Ισπανούς τα Χριστούγεννα είναι η πιο σημαντική εορτή του χρόνου και ακολουθείται από την Πρωτοχρονιά, η οποία ονομάζεται και την 6η Ιανουαρίου την.

Η παραμονή των Χριστουγέννων ή αλλιώς είναι το βράδυ που μαζεύεται όλη η οικογένεια. Τα δωμάτια διακοσμούνται με κλαδιά από πεύκα, μπεζ και κόκκινα αλεξανδριανά και αναμμένα κεριά δίνοντας μια κατάνυξη και ένα χρώμα στην ατμόσφαιρα.

Μετά το τραπέζι των Χριστουγέννων στο οποίο προσφέρονται τοπικές σπεσιαλιτέ, ακολουθεί η Λειτουργία των Χριστουγέννων.

Ο διάσημος πετεινός Misa del Gallo υπενθυμίζει τον αλέκτορα που σύμφωνα με τη παράδοση, ήταν ο πρώτος που ανακοίνωσε το χαρμόσυνο μήνυμα της Γέννησης του Ιησού.

Η εορταστική περίοδος ολοκληρώνεται στις 6 Ιανουαρίου την μέρα των Θεοφανίων κατά τη διάρκεια της οποίας οι Τρεις Μάγοι φέρνουν τα δώρα στα παιδιά, πάντα σύμφωνα με την παράδοση.

Στις 5 Ιανουαρίου στη διάρκεια μιας μεγάλης παρέλασης, άνθρωποι ντυμένοι σαν τους Τρεις Μάγους και άλλες μορφές της Θρησκείας πετάνε γλυκά στα παιδιά.

THE TOP FAVORITE SCHOOL LESSON!

από τους Γιάννη Σαλαώρα και Τσαντίλη Αλέξανδρο



Στο άρθρο μας θα γράψουμε τα αποτελέσματα της συνέντευξης που θα πάρουμε από όλα τα εκτάκια του σχολείου μας. Θα γράψουμε επίσης και γιατί επέλεξαν αυτό το μάθημα!

γλωσσα	μαθηματικα	ιστορια	γυμναστικη	υπολογιστες	γεωγραφια	αγγλικά	γαλλικά	φυσική
5 ΨΗΦΟΙ	7 ΨΗΦΟΙ	5 ΨΗΦΟΙ	7 ΨΗΦΟΙ	5 ΨΗΦΟΙ	2 ΨΗΦΟΙ	6 ΨΗΦΟΣ	6 ΨΗΦΟΙ	6 ΨΗΦΟΙ

ΠΡΟΣΟΧΗ:

ΟΙ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΨΗΦΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ ΨΗΦΟΙ ΠΟΥ ΔΩΘΗΚΑΝ ΜΕΧΡΙ ΤΩΡΑ. ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟΥΣ ΨΗΦΟΥΣ ΘΑ ΣΑΣ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΟΥΜΕ ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ!

ΤΟ ΑΓΑΠΗΜΕΝΟ ΣΧΟΛΙΚΟ ΜΑΘΗΜΑ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΑ

**ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ,
ΠΟΥ ΕΧΕΙ ΤΟΥΣ ΙΔΙΟΥΣ ΨΗΦΟΥΣ**

Ηλεκτρονικά παιχνίδια και Χριστούγεννα

από τις Κανελοπούλου και Λυδία Ξανθάκου



Λίγες ημέρες απομένουν για τα Χριστούγεννα και οι περισσότεροι θα ξεχθούν στα μαγαζιά για να αγοράσουν κάποιο δώρο για τα παιδιά. Σε πολλές από αυτές τις περιπτώσεις το δώρο θα είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Όμως στις μέρες μας πρέπει να είμαστε πολύ προσεκτικοί αφού η Δράση Ενημέρωσης Saferinternet.gr μας δίνει συμβουλές γύρω από την αγορά του σωστού παιχνιδιού για κάθε παιδί και για την ηλικία του.

Βέβαια το ενδιαφέρον θα μονωπωλήσει η πλατφόρμα Wii.

Μερικοί τίτλοι που θα προσελκύσουν τα παιδιά είναι:

1. **Super Mario Galaxy 2**
2. **Wii Sport Resort**
3. **Dance Dance Revolution Hottest Party 2**
4. **Zack and Wiki: Quest for Barbaros Treasure**

Κάποιο από αυτά θα αποτελέσει σπουδαίο χριστουγεννιάτικο δώρο

Τεύχος 4ο:
14 Δεκεμβρίου - 24 Δεκεμβρίου 2009



Η Φωνή του Στ'3

π.κ. Τα παραφύλα Τωα



Η γνώμη των παιδιών του σχολείου

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ
Holiday on Ice
Mystery
ΑΓΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΕΡΧΕΤΑΙ... ΜΕ ΠΑΓΟΠΕΔΑΛΙΑ!!!
11-20 Δεκεμβρίου 2009
ΚΑΛΕΣΟ ΕΙΣ ΦΑΝΗΡΟΥ

8/11/09

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ
12 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

11 12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

π.κ. Τα NINTENDO DS®



π.κ. πως μπορούμε να κάνουμε ένα ωραίο κείμενο ή εικόνα



Μια φορά κι έναν καιρό.....



από τις Χριστίνα Χρυσαιδου

και Αίγλη Πευρέτ.

Τα παραμύθια έχουν ξεχαστεί από εμάς τους πιο νέους, αλλά τα κλασικά και πολύ γνωστά παραμύθια είναι αυτά τα οποία έχουμε μεγαλώσει, που έχουν μεγαλώσει γενιές και γενιές και που δεν θα ξεχαστούν ποτέ. Τα παραμύθια είναι αυτά που κοιμίζουν, ηρεμούν και αγαπούν πολύ τα μικρά παιδιά, αλλά και εμείς. Αυτά τα παραμύθια θυμίζουν σε μικρούς και μεγάλους τα παιδικά τους χρόνια τότε που κοιμόντουσαν στην ζεστή αγκαλιά της γιαγιάς ακούγοντας τα παραμύθια της, ονειρευόμασταν ότι ήμαστε και εμείς μέσα στη μαγεία του παραμυθιού και ζούμε όλα αυτά που έζησαν οι μυθικοί ήρωες των παραμυθιών.

Το πρώτο παραμύθι που θα σας διηγηθώ είναι η κοκκίνοσκουφίτσα.....

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε σε ένα μικρό σπιτάκι η κοκκίνοσκουφίτσα. Η κοκκίνοσκουφίτσα το όνομά της το έχει πάρει επειδή φοράει πάντα μία κόκκινη μπερτα που της την είχε φτιάξει η γιαγιά της. Η κοκκίνοσκουφίτσα ήταν ένα καλό κοριτσάκι που ζούσε σε ένα μικρό σπιτάκι μέσα στο δάσος. Μία μέρα η μαμά της κοκκίνοσκουφίτσας της είπε να πάει στη γιαγιά της να της δώσει λίγο ζεστό φαί και φρούτα. Επίσης της είπε να προσέχει στο δρόμο και να μη μιλήσει σε κανένα άγνωστο. Η κοκκίνοσκουφίτσα της υποσχέθηκε ότι θα προσέχει. Στο μονοπάτι πήγαινε τραγουδώντας με το κελαϊδίσμα των πουλιών. Κάποια στιγμή η κοκκίνοσκουφίτσα αποφάσισε να μαζέψει λίγα λουλούδια για τη γιαγιά της. Την ώρα που



μάζευε τα λουλούδια, ένας κακός λύκος πήγε και της μίλησε:

- Γιατί ένα μικρό κοριτσάκι σαν εσένα είναι έξω μόνο του;
- Πάω στη γιαγιά μου που είναι άρρωστη λίγο φαί και φρούτα, του είπε.
- Και πού μένει η γιαγιά σου;
- Μένει εδώ πιο κατώ δίπλα στο ποτάμι, του είπε ανυποψίαστη για το τι μπορεί να συμβεί η κοκκίνοσκουφίτσα.
- Ευχαριστώ πολύ, θα πάω να τις πω περαστικά!

Εφυγε λοιπόν ο λύκος και η κοκκίνοσκουφίτσα συνεχίσει τραγουδώντας το δρόμο της. Ο λύκος έφτασε πριν από τη κοκκίνοσκουφίτσα έδεσε τη γιαγιά της και την έβαλε μέσα στη ντουλαπα, φορέσε τα ρουχα της και εκείνη την ώρα χτύπησε τη πόρτα η κοκκίνοσκουφίτσα. Ο λύκος άλλαξε τη φωνή του και την έκανε πιο γλυκιά και της είπε:

-Πέρασε μέσα εγγονουλα μου είναι ανοιχτή η πόρτα.

Μπήκε μέσα έβαλε τα λουλούδια στο βάζο και της πήγε τη ζεστή σούπα που είχε φτιάξει η μαμά της.

-Για σου γιαγιά! Είσαι καλύτερα;

-Ναι, καλύτερα είμαι σ'ευχαριστώ πολύ για τη σούπα.

-Γιαγιά, θέλω να σε ρωτήσω κάτι, γιατί έχεις τόσο μεγάλη μύτη;

-Για να σε μυρίζω καλύτερα.

-Γιατί έχεις τόσο μεγάλα αυτιά;

-Για να σε ακουω καλύτερα

-Γιατί έχεις τόσο μεγάλο στομα;

-Για να σε φάω, της είπε και την έκανε μια χασια χωρίς να τη μασίσει.

Εκείνη την ώρα περναγε ένας κυνηγός και είδε τον λύκο που κοιμόταν. Πρώτα έβγαλε τη γιαγιά από τη ντουλαπα και η γιαγιά του είπε:

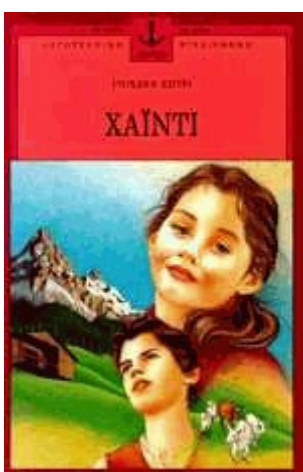
-Βγάλε γρήγορα την εγγονουλα μου από τη κοιλία του λύκου!

Έτσι ο κυνηγός του έκοψε τη κοιλία και βγήκε η κοκκίνοσκουφίτσα αγκαλιάσε και φηλησε τη γιαγιά της και της είπε:

-Το πήρα το μάθημα μου γιαγιά δεν προκειται να μηλησω ξανα σε ξενους.
Η γιαγιά της ευχαριστησε τον κυνηγο και τον καλεσε να φανε μαζί.
Και ζησαν αυτοι καλα και εμεις καλυτερα.....

Τα παραμυθια κατα τη γνωμη μου εχουν ξεχαστει απο εμας,ενω απο τα μικρα παιδια ειναι ακομα μεσα στη καρδια τους επισης εχουμε κανει ερωτησεις για να δουμε αν τα παραμυθια ειναι ακομα μεσα στον κοσμο μας οπως και στα προηγουμενα χρονια.Απο αυτα που ρωτησαμε και μαθαμε,καταλαβαμε οτι καθε παιδι τρεφει ενα ενδιαφερον για τα παραμυθια,επισης μας απαντησαν οτι τους αρεσουν τα παραμυθια αλλα εξαρταται απο τη βιβλιο ειναι.
Εχουμε μεγαλωσει με τις εικονες τους, με βασιλιάδες, πριγκήπισσες, δράκους, κάστρα.
Με νεράιδες, ξωτικά, υπερφυσικές δυνάμεις και γίγαντες.
Τα παραμύθια, λέει ένα άσμα, δεν είναι αλήθεια, αλλά τουλάχιστον δεν είναι ψέματα.
Μας κλείνουν σε έναν εξωπραγματικό κόσμο που θέλουμε να μείνουμε εκεί.
Μας δίνουν μια εικόνα κι εμείς την πολλαπλασιάζουμε, δίχως φόβο, δίχως γιατί.
Προσαρμόζουμε την ιστορία στα μέτρα που θέλουμε και ονειρευόμαστε.
Ελάτε να κάνουμε μια βόλτα σε έναν παραμυθένιο κόσμο.
Στον κόσμο της φαντασίας και της πραγματικότητας, αλλά πάντα παραμυθένια.
Σήμερα γινόμαστε ραδιοφωνικοί βασιλιάδες, παραμυθάδες, νεράιδες, πριγκίπες και ότι άλλο θέλουμε.

Μια ακομα πολυ κλασικη ιστορια ειναι η Χιονατι που τι ξερουμε οσοολοι και αμα υπαρχει εστω και ενας ανθρωπος που δεν την ξερει ηρθε η ωρα να τη μαθει και εσεις που τη ξερετε θα τη ξεναδιάβασετε και να γνωρισετε καλυτερα το νοημα της.



Ενα παραμυθι οπου κατα τη γνωμη μου εχει το πιο βαθυ νοημα ειναι η χαϊντη διοτι μιλαει για την πραγματικη φιλια,για τη ζηλια αναμεσα σε φιλους,επισης μιλαει για το τη μπορουμε να κατα φερουμε οταν πιστευουμε στον εαυτο μας και στους φιλους μας.
Στα μικρα κοριτσακια αρεσουν κυριως τα παραμυθια με πριγκιπισσες,οπου μαγευονται απο πριγκιπες και ζουν σε μεγαλα καστρα με ωρια φορεματα.Ετσι ζουν και τα κοριτσακια μεσα στο παραμυθι και ονειρευονται οτι χορευουν με τον πριγκιπα.Επισης υπαρχουν και πολλες ταινιες με μαγεμενες πριγκιπισσες.

Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με κοιμήσεις?

*Να γίνω τόσοσ δα, να με πετάξεις μακριά
το γλυκό αεράκι να με πάρει αγκαλιά
και βόλτα στο δάσος να με πάει.*

Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με ταξιδέψεις?

*Σε ένα όνειρο να έρθεις να με βρείς και μέσα σε ενός
φυλλώματος την νυχτερινή δροσιά απαλά να με τυλίξεις.*

Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με νανουρίσεις?

*Σε ένα φεγγαροξέφωτο απαλά να με ακουμπήσεις
και κάτω από τα αστέρια να μου τραγουδίσεις.*

Σε ποιόν κόσμο μακρινό και μαγικό γλυκά θα με ξυπνήσεις?

Ειπε το παιδι της παρακατω φωτογραφιας στο φεγγαρι,στα αστερια και στο βαθυ μπλε ουρανο.

Στα σημερινά παιδιά αρεσουν να ακούνε και να διαβάζουν μέχρι σήμερα τα κλασσικά παραμύθια γιατί με τον τρόπο που έχουν γραφτεί τους προωθούν να διαβάσουν κι'άλλα!Ετσι πάνε στα βιβλιοπωλεία και τα αγοράζουν.Και σιγα σιγα αυτα τα βιβλία προχωρούν στην επόμενη γενιά!

Για παράδειγμα η Πεντάμορφη και το Τέρας είναι ένα παραμύθι που αρεσει ακόμα και σήμερα σε μικρούς και μεγάλους γιατί μας δείχνει ότι ακόμα και οι πιο άσχημοι κρύβουν κάτι ομορφό και με αυτόν τον τρόπο μας δείχνουν τη κρυβει η ζωή!!!

Ιστορία των graffiti

από την κλαουντια κειλ

Η λέξη προέρχεται από τη λέξη graffiato (λατ.) < graffiare (λατ. χαράσσω)

Χρησιμοποιείται για να εξηγήσουμε και να ονομάσουμε τις ζωγραφιές με μηνύματα ή όχι



στους τοίχους της πόλης μας. Θα μπορούσαμε να το εξηγήσουμε ως τοιχογράφημα- ακιδογράφημα. Στην γλώσσα των γκραφίττών το να κάνεις γκράφιτι λέγεται συνήθως "βάψιμο".

Μερικά από τα είδη γκράφιτι που παρουσιάζονται σήμερα είναι: Σε εξωτερικούς τοίχους (συνήθως σε τοίχους στους δρόμους Συνθήματα
ς). Ζωγραφική (φαινόμενο προερχόμενο από την Αμερική – ΗΠΑ)

Διαμαρτυρία

Σε εσωτερικούς τοίχους και επιφάνειες (συνήθως μικρού μεγέθους)

Ως γκράφιτι μπορεί να θεωρηθεί ακόμη και κάποια προσθήκη τρίτου σε ιστοσελίδα χωρίς την ενεργή συγκατάθεση του ιδιοκτήτη και κατασκευαστή της .

Στην [ελληνική γλώσσα](#) χρησιμοποιείται συνήθως τονιζόμενο στην προπαραλήγουσα (γκράφιτι) ή σπανιότερα στην παραλήγουσα (γκραφιτι). Η ξένη λέξη graffiti είναι στον πληθυντικό, ενώ στον ενικό γίνεται graffito. Στην ελληνική γλώσσα είναι συνηθέστερη η χρήση του γκράφιτι και στον ενικό και στον πληθυντικό (άκλιτο – ως ξένη λέξη). Μια λιγότερο συνηθισμένη ορθογραφία είναι η ελληνοποιημένη μορφή "γράφιτη", "γκράφιτο" ή άτονο: "γραφιτι", "γκραφιτο".

Για παράδειγμα, στα αγγλικά και βουλγάρικα τονίζεται στην παράληγουσα. Το ίδιο και στα ελληνικά, κανονικά· τονίζεται στην παραλήγουσα αλλά είναι **συνηθισμένο** να τονίζεται στην προπαραλήγουσα.

Οι ελληνικοί όροι που περιγράφουν εν μέρει το γκράφιτι είναι *τοιχογράφημα*, *ακιδογράφημα*. Στην [αργκό](#) των γκραφίττών η πράξη του να κάνεις γκράφιτι λέγεται συνήθως "βάψιμο".

ARGOODAKI

από τις Μαρίνα Σκανδάλη και Νικολέτα Δελατόλλα

Το ARGOODAKI χαρίζει χαμόγελα στα παιδιά που έχουν ανάγκη

Με ένα γεύμα από τα GOODYS στυρίζουμε τα παιδιά που έχουν ανάγκη!!!!!!



ARGOODAKI 2009-10

Το ArGOODaki, η μεγαλύτερη εκστρατεία αγάπης και προσφοράς, στηρίζει για όγδοη χρονιά έμπρακτα τα παιδιά σε ανάγκη. Φέτος το ArGOODaki συνεργάζεται με το Σύλλογο Φίλων Παιδιών με καρκίνο «ΕΛΠΙΔΑ» και θα εξοπλίσει 4 μονάδες ημερήσιας νοσηλείας του πρώτου Παιδιατρικού Ογκολογικού Νοσοκομείου, καθώς επίσης και τη συμμετοχή του Σάκη Ρουβά, Αγγελιοφόρου του Συλλόγου «ΕΛΠΙΔΑ», που πρωταγωνιστεί στην επικοινωνία του προγράμματος ArGOODaki 2009, με στόχο την ενημέρωση και κινητοποίηση όλων των Ελλήνων για την υλοποίηση του σημαντικού αυτού έργου.

Ο Σάκης Ρουβάς δεσμεύτηκε πως θα υποστηρίξει με όλες του τις δυνάμεις τους σκοπούς του Argoodaki και του Συλλόγου «ΕΛΠΙΔΑ» και ζήτησε τη συμμετοχή όλων μας .

Το σενάριο ήθελε τον Σάκη να επισκέπτεται τα σπίτια παιδιών που επειδή είναι άρρωστα είναι άδεια. Ο Σάκης αφήνει ένα ArGOODaki στους χώρους που υπό άλλες συνθήκες θα ήταν γεμάτοι από παιδικές φωνές και γέλια, για να τα βρουν όταν επιτέλους καταφέρουν να γυρίσουν σπίτι τους, μεταφέροντας ένα μήνυμα αισιοδοξίας ότι με τη συμμετοχή όλων μας, μπορούμε να προσφέρουμε σε αυτά τα παιδιά μια καλύτερη ζωή.

Το γύρισμα της ταινίας διήρκεσε μια ολόκληρη μέρα και πραγματοποιήθηκε σε τρεις διαφορετικές τοποθεσίες.

Βολήθησε και εσυ!

Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΗΣ ΡΟΠ!!!

απο τους: Θεοδωρή Χρηστέας και Οδυσσεας Τρούπτιος!

Ο Michael Jackson ήταν ένας από τους μεγαλύτερους pop stars του πλανήτη και αποκαλείται "ο βασιλιάς της pop". Ήταν ένας καλόκαρδος άνθρωπος και αγαπούσε πολύ τα παιδιά. Δυστηχώς

στις 25 Ιανουαρίου το 2009, ώρα 14:26 βρέθηκε νεκρός στο κρεβάτι του. Οι θαυμαστές του στεναχωρήθηκαν για το χαμό του και θρηνούν ακόμα και σήμερα.

Μερικά απο τα τραγουδια του Michael είναι:

- Beat it
- Thriller

- Scream
- Smooth Criminal
- Don't Stop Till You Get Enough
- Billie Jean
- Rock With You
- Pretty Young Thing
- The Way You Make Me Feel
- Bad
- Rockin Robin
- Black Or White
- She's Out Of My Life
- Remember The Time
- The Girl Is Mine
- Working Day And Night
- Gierlfrend
- Streetwalker
- You Rock My World
- I Just Can't Stop Loving You
- I Can't Help It
- Man In The Mirror
- Wanna Be Startin' Somethin'

ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ ΤΟΥΡΝΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

από τους Σπύρο Ράλλη και Άλκη Μαραβέγια

Στις 19 και 20 Δεκεμβρίου 2009 πραγματοποιήθηκε στις νέες αθλητικές εγκαταστάσεις του ΛΕΟΝΤΕΙΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ ΠΑΤΗΣΙΩΝ το αθλητικό τουρνουά «ΧΕΙΜΩΝΑΣ 2009».



Στο τουρνουά έγιναν συναντήσεις μπάσκετ, βόλεϊ, ποδοσφαίρου, πινγκ-πονγκ και κολύμβησης μεταξύ των παιδιών των Γ', Δ', Ε', ΣΤ' τάξεων του δημοτικού.

Δεκάδες παιδιά συμμετείχαν και έδωσαν τον καλύτερο τους εαυτό. Οι γυμναστές είχαν φροντίσει για την άψογη οργάνωση του τουρνουά, που στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία.

Στο άθλημα του μπάσκετ συμμετείχαν πέντε πολύ δυνατές ομάδες. Το πάθος των παιδιών για τη νίκη ήταν εντυπωσιακό. Οι μάχες στον αγωνιστικό χώρο ήταν καθαρές, αλλά κάποιες φορές ήταν αρκετά σκληρές.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ήταν κατά λάθος χτύπημα σε αθλητή της ομάδας **INVISIBLES του ΣΤ'3**, ο οποίος δεν κατάφερε να ολοκληρώσει το συγκεκριμένο αγώνα καθώς χτυπήθηκε δυνατά στα πλευρά.

Παρά όμως την άτυχη αυτή στιγμή, το ιδιαίτερο γνώρισμα στο τουρνουά του μπάσκετ ήταν το πάθος για την επιτυχία και ο ενθουσιασμός για τη νίκη.

Όμως το σημείο που πρέπει όλοι να σταθούμε είναι ότι φίλοι έφτιαξαν ομάδες, τις οποίες οργάνωσαν με τρόπο που θα ζήλευαν και οι μεγάλοι ομάδες.

Μετά από πολλούς και δυνατούς αγώνες νικήτρια και κυπελλούχος ομάδα αναδείχθηκε η ομάδα του ΣΤ'3, **INVISIBLES** !

Οι αθλητές της ομάδας INVISIBLES έδειξαν από τον πρώτο αγώνα ότι έχουν στόχο το κύπελλο και μόνο αυτό. Από την αρχή έπαιξαν οργανωμένα, προσγειωμένα και έχοντας διαρκώς το μυαλό τους στο στόχο τους. Έπαιξαν με υποδειγματική συνεργασία και αψηφώντας την προσωπική τους διάκριση, κατάφεραν να πάρουν το πολυπόθητο τρόπαιο.

Αξίζει ένα μεγάλο συγχαρητήριο σε όλα τα παιδιά για την προσπάθεια τους και ένα πολύ μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ στους κυπελλούχους **INVISIBLES** !!!!!!!

Σας περιμένουμε όλους στη νέα συνάντηση στο τουρνουά «ΑΝΟΙΞΗ 2010».

από τους Γιάννη Σταμέλο, Ματέους Γκιμπόβσκι και Θάνο Παραβάντη

Τώρα διαβάστε και μάθεται πολλά για την νέα ταινία "Cristmas Carol"!
Να και ένα Trailer για το Cristmas Carol!



<http://www.youtube.com/watch?v=jlk63UeRfCs&feature=fvs>

Όπως είδατε και στο βίντεο ήταν ένας πολύ τσιγκούνης άνθρωπος που είχε ένα ηπάλληλο που του έδινε πολύ λίγο μισθό. Όταν γύρισε σπίτι λοιπόν τον επισκέυτηκαν 3 φαντάσματα. Αυτά τα φαντάσματα λοιπόν τον προειδοποίησαν για το μέλλον του. Του είπαν ότι αν δεν σταματίσεις να είσαι τσιγκούνης και κακός θα πεθάνει ο γιός του υπάλληλου, του έδειξαν ότι πρέπει να αλλάξει, έπρεπε να γίνει όπως παλιά που ήταν γενεόδορος. Στο τέλος λοιπόν είδε όλα αυτά και έγινε πάλι καλός. Την έχω δει 2 φορές αυτήν την ταινία. Ήταν

πολύ συγκινητική!

HOLIDAY ON ICE

από την *ΜΥΡΤΩ ΣΟΥΦΛΗ* και την *ΦΡΑΓΚΙΣΚΑ ΚΟΥΚΟΥΛΑ*.

Η νέα, πλούσια παραγωγή του Holiday on Ice, Mystery (**11-20/12/09**) έρχεται να κάνει τα φετινά Χριστούγεννα πιο γιορτινά, πλημμυρίζοντας την τεράστια παγοπίστα του Κλειστού Π. Φαλήρου (Taekwondo) με μαγεία, χρώμα και παραμυθένια ατμόσφαιρα.

Ο Άγιος Βασίλης έρχεται... με παγοπέδιλα για να δώσει χαρά σε όλη την οικογένεια. Στην παρέα του Άγιου Βασίλη θα δούμε την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων, τον Τρελο-Καπελά, τη Βασίλισσα Ντάμα Κούπα και πολλούς ακόμη ήρωες. Αλλόκοτα πλάσματα της Ανατολής, μυστηριώδεις τσιγγάνες και εξωτικοί χαρακτήρες βγαλμένοι από «χιονισμένα» παραμύθια κυλούν σαν μετάξι πάνω στον πάγο, για να κάνουν τα φετινά Χριστούγεννα ακόμη πιο γιορτινά...

Η Αλίκη στη χώρα της τζαζ χορεύει πλάι στα ξωτικά, τους δερβίσηδες και τα ζώδια σ' ένα σαγηνευτικό θέαμα με το μεθυστικό χρώμα και το άρωμα της Ανατολής. Μυστηριώδεις τσιγγάνες και εξωτικοί χαρακτήρες βγαλμένοι από «χιονισμένα» παραμύθια κυλούν σαν μετάξι πάνω στον πάγο με φόντο μια τεράστια κρυστάλλινη μπάλα.

Εκτελώντας χορογραφίες του Χρυσού Ολυμπιονίκη στο πατινάζ, Robin Cousins και του Anthony Van Laast - χορογράφου του μιούζικαλ Mamma Mia Πατινέρ διεθνούς φήμης εκτελούν εκθαμβωτικά νούμερα πάνω στον πάγο αλλά και στον αέρα, ακροβατικά, εντυπωσιακές φιγούρες και ζωηρές ομαδικές χορογραφίες, με φόντο τους πολύχρωμους φωτισμούς και τα παραμυθένια σκηνικά.

Holiday on Ice Το πρώτο σόου του «γίγαντα» της θεαματικής παγοδρομίας παρουσιάστηκε σ' ένα άγνωστο ξενοδοχείο στο Τολέδο του Οχάιο πριν 65 χρόνια. Από τότε έως σήμερα, το Holiday on Ice έχει καταγραφεί στο Βιβλίο Ρεκόρ Γκίνες ως το πιο δημοφιλές σόου παγοδρομίας στον κόσμο με 320 εκατομμύρια θεατές σε 80 χώρες και 620 πόλεις παγκοσμίως. Στην Αθήνα, τα σόου του Holiday on Ice έχουν μαγέψει μέχρι στιγμής χιλιάδες θεατές που αποθέωσαν τα προηγούμενα χρόνια τους θεότρελους ήρωες των Looney Tunes και τον Bugs Bunny, τον σκανταλιάρη Peter ταξίδεψαν στο φανταστικό κόσμο του Diamonds, παρασύρθηκαν από τις μελωδίες του In Concert και έζησαν στιγμές κινηματογραφικής λάμπης με το Hollywood.

ΣΧΟΛΙΚΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ!!

από τους: Τσαφογιαννη Διονυση και Πετροπουλο Οδυσσεα

Η μεγάλη στιγμή εφτασε !! Το Σάββατο 19 και την Κυριακή 20/12/2009!!

Ηρθε η μερα που ολοι περιμεναμε !!

Σημερα θα γινει το σχολικο τουρνουα στα αθληματα: Ποδοσφαιρο ,μπασκετ ,βολεϋ ,πινκ πονκ και κολυμβηση!

Η ομαδα μας του ποδοσφαιρου θα εχει μια απωλεια και μαλλον αυτη ειναι ο Οδυσσεας Πετροπουλος!!!

Σημερα ηταν η πρωτη μερα που παιξαμε και ειναι μονο 3 ομαδες !! Εμεις καναμε 1 νικη και μια ήττα οπως και οι αλλες δυο ομαδες!!!

Δεν παιξαμε οσο καλα περιμεναμε και στο τελος καταληξαμε ολοι να τσακωθουμε και υπηρχε διχονια στην ομαδα απο το δευτερο παιχνιδι!!!

Το Τουρνουα ποδοσφαιρου τελειωσε και φετος με 3 ομαδες μονο!!

- Την ομαδα του Στ'1
- την ομαδα του Ε'1 και

την ομαδα του Στ'3-2-Ε'3 εμεις σαν ομαδα δεν καταφεραμε να παρουμε το αποτελεσμα που περιμεναμε γιατι στον πρωτο αγωνα δεν επαιξα εγω και στον 2ο ο Μεξης χτυπησε την μεση του πριν τον αγωνα!!

Η θεση μας λοιπον ηταν 3οι στους 3εις δυστηχως αλλα φυσικα δεν θα γινει ετσι στο Πασχαλινο Τουρνουα και οπως λενε και οι Αγγλοι "we looking forward to the Easter Tournament of school" ετσι τα μηλανε οι Αγγλοι και μιας που λεμε για Αγγλια επεστρεψα στην Αθηνα χθες απο το ταξιδι μου στην Αγγλια και ηταν εκπληκτικα!!!

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ

ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΟ 2010 ΠΑΙΔΙΑ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Θύματα τροχαίου και τα ζώα

ΣΚΑΤΖΟΧΟΙΡΟΙ ΚΑΙ ΝΕΚΡΑ ΖΩΑ ΕΝΑ ΘΕΜΑ ΠΟΥ ΣΥΓΚΛΟΝΙΖΕΙ!

από τους: Σαλαώρας Γιάννης και Τσαντίλης Αλέξανδρος

Οι σκατζόχοιροι πολλές φορές πέφτουν θύματα αυτοκινήτων που τους πατάνε! Συνήθως όταν οι σκατζόχοιροι πηγαίνουν να περάσουν το δρόμο, ένας απρόσεκτος οδηγός δεν τους βλέπει, λόγω ότι είναι μικροί και δεν φαίνονται, τους πατάνε με το αυτοκίνητο τους!

Κάποιες φορές όμως οι σκατζόχοιροι δεν σκοτώνονται, γιατί περνάνε κάτω από τα αυτοκίνητα, όμως μετά υπάρχει ο κίνδυνος να τους πατήσουν άλλα αυτοκίνητα.

ΤΙ ΤΡΩΝΕ ΟΙ ΣΚΑΤΖΟΧΟΙΡΟΙ;

Οι σκατζόχοιροι είναι κυρίως σαρκοφάγα ζώα, αλλά τρώνε και φυτά. Τρώνε γρύλους, σκουλήκια, φίδια και διάφορα άλλα έντομα και μικρά ερπετά. Τους σκατζόχοιρους τους κυνηγάνε οι αλεπούδες. Ένας σκατζόχοιρος είναι ο γερμανικός και κυνηγημένος από αλεπούδες, <<ΑΛΜΠΙΝΟ>>. Ένας άλλος είναι ο προστατευμένος από την Ελλάδα ο *Erinaceus concolor*.

Κοπεγχάγη

από τους Γιώργο Ρούσσο και Στέφανο Προυσάλογλου

Στην Κοπεγχάγη όπως όλοι ξέρουμε, έγινε η συνάντηση όλων των ηγετών του κόσμου για το κλίμα!!!!



Αυτή η συνάντηση ξεκίνησε στις 7/12/2009 και τελείωσε στις 18/12/2009. Σκοπός της συνάντησης αυτής ήταν να παρθούν καλύτερα μέτρα για το κλίμα. Το αποτέλεσμα της συνάντησης ήταν σκληρό και ο χαμένος της συνάντησης είναι ο πλανήτης μας. Στόχος της Συνόδου ήταν να γίνει μια συμφωνία για τον περιορισμό των αερίων που προκαλούν το φαινόμενο του θερμοκηπίου, αλλά και το πως θα δοθούν χρήματα στις φτωχές χώρες που θα πλήγουν από τις κλιματικές αλλαγές.

Οι συζητήσεις στην χιονισμένη Κοπεγχάγη ξεκίνησαν, στις 7 Δεκεμβρίου, με την υπόσχεση για την εύρεση μιας δεσμευτικής και φιλόδοξης συμφωνίας για το κλίμα, δίνοντας στον κόσμο την ελπίδα για ένα καλύτερο μέλλον. Το πρώτο επίσημο σχέδιο έπεσε στο τραπέζι των διαπραγματεύσεων αρκετά νωρίς, σύμφωνα με το οποίο οι ανεπτυγμένες χώρες θα έπρεπε, έως το 2020, να μειώσουν τις εκπομπές αερίων κατά 70-85%. Ένα άκρως φιλόδοξο σχέδιο, το οποίο απορρίφθηκε, όπως αναμενόταν, από τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Κίνα, για διαφορετικούς λόγους από την κάθε πλευρά, προκαλώντας την έντονη δυσαρέσκεια των φτωχότερων χωρών. Και το σχολείο μας είναι από τα πρώτα που δήλωσε συμμετοχή γιατί ελπίζουμε και θέλουμε ένα καλύτερο πλανήτη.

Τεύχος 4ο:
14 Δεκεμβρίου - 24 Δεκεμβρίου 2009



π.χ. Τα παραξένα ζώα



Η γνώμη των παιδιών του σχολείου

ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ
Holiday on Ice
Mystery
ΑΓΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ ΕΡΧΕΤΑΙ... ΜΕ ΠΑΓΟΠΕΔΑΛΙΑ!!!
11-20 Δεκεμβρίου 2009
ΚΑΛΙΣΤΟ Π. ΦΑΛΗΡΟΥ

8/11/09

ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

11 12 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

π.χ Τα NINTENDO DS®



π.χ Πως μπορούμε να κοιμηθούμε ένα ωραίο κρεμάνο ή είδεση



Μια φορά κι έναν καιρό.....



από τις Χριστίνα Χρυσαιδου

και Αίγλη Πευρέτ.

Τα παραμύθια έχουν ξεχαστεί από εμάς τους πιο νέους, αλλά τα κλασικά και πολύ γνωστά παραμύθια είναι αυτά τα οποία έχουμε μεγαλώσει, που έχουν μεγαλώσει γενιές και γενιές και που δεν θα ξεχαστούν ποτέ. Τα παραμύθια είναι αυτά που κοιμίζουν, ηρεμούν και αγαπούν πολύ τα μικρά παιδιά, αλλά και εμείς. Αυτά τα παραμύθια θυμίζουν σε μικρούς και μεγάλους τα παιδικά τους χρόνια τότε που κοιμόντουσαν στην ζεστή αγκαλιά της γιαγιάς ακούγοντας τα παραμύθια της, ονειρευόμασταν ότι ήμαστε και εμείς μέσα στη μαγεία του παραμυθιού και ζούμε όλα αυτά που έζησαν οι μυθικοί ήρωες των παραμυθιών.

Το πρώτο παραμύθι που θα σας διηγηθώ είναι η κοκκίνοσκουφίτσα.....

Μια φορά κι έναν καιρό ζούσε σε ένα μικρό σπιτάκι η κοκκίνοσκουφίτσα. Η κοκκίνοσκουφίτσα το όνομά της το έχει πάρει επειδή φοράει πάντα μία κόκκινη μπερτα που της την είχε φτιάξει η γιαγιά της. Η κοκκίνοσκουφίτσα ήταν ένα καλό κοριτσάκι που ζούσε σε ένα μικρό σπιτάκι μέσα στο δάσος. Μία μέρα η μαμά της κοκκίνοσκουφίτσας της είπε να πάει στη γιαγιά της να της δώσει λίγο ζεστό φαί και φρούτα. Επίσης της είπε να προσέχει στο δρόμο και να μη μιλήσει σε κανένα άγνωστο. Η κοκκίνοσκουφίτσα της υποσχέθηκε ότι θα προσέχει. Στο μονοπάτι πήγαινε τραγουδώντας με το κελαϊδίσμα των πουλιών. Κάποια στιγμή η κοκκίνοσκουφίτσα αποφάσισε να μαζέψει λίγα λουλούδια για τη γιαγιά της. Την ώρα που



μάζεψε τα λουλούδια, ένας κακός λύκος πήγε και της μίλησε:

- Γιατί ένα μικρό κοριτσάκι σαν εσένα είναι έξω μόνο του;
- Πάω στη γιαγιά μου που είναι άρρωστη λίγο φαί και φρούτα, του είπε.
- Και πού μένει η γιαγιά σου;
- Μένει εδώ πιο κατώ δίπλα στο ποτάμι, του είπε ανυποψίαστη για το τι μπορεί να συμβεί η κοκκίνοσκουφίτσα.
- Ευχαριστώ πολύ, θα πάω να τις πω περαστικά!

Εφυγε λοιπόν ο λύκος και η κοκκίνοσκουφίτσα συνεχίσει τραγουδώντας το δρόμο της. Ο λύκος έφτασε πριν από τη κοκκίνοσκουφίτσα έδεσε τη γιαγιά της και την έβαλε μέσα στη ντουλαπα, φορέσε τα ρουχα της και εκείνη την ώρα χτύπησε τη πόρτα η κοκκίνοσκουφίτσα. Ο λύκος άλλαξε τη φωνή του και την έκανε πιο γλυκιά και της είπε:

-Πέρασε μέσα εγγονουλα μου είναι ανοιχτή η πόρτα.

Μπήκε μέσα έβαλε τα λουλούδια στο βάζο και της πήγε τη ζεστή σούπα που είχε φτιάξει η μαμά της.

-Για σου γιαγιά! Είσαι καλύτερα;

-Ναι, καλύτερα είμαι σ'ευχαριστώ πολύ για τη σούπα.

-Γιαγιά, θέλω να σε ρωτήσω κάτι, γιατί έχεις τόσο μεγάλη μύτη;

-Για να σε μυρίζω καλύτερα.

-Γιατί έχεις τόσο μεγάλα αυτιά;

-Για να σε ακουω καλύτερα

-Γιατί έχεις τόσο μεγάλο στομα;

-Για να σε φάω, της είπε και την έκανε μια χασια χωρίς να τη μασίσει.

Εκείνη την ώρα περναγε ένας κυνηγός και είδε τον λύκο που κοιμόταν. Πρώτα έβγαλε τη γιαγιά από τη ντουλαπα και η γιαγιά του είπε:

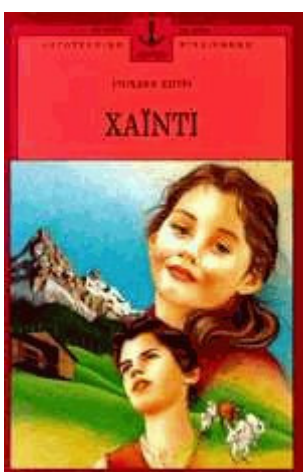
-Βγάλε γρήγορα την εγγονουλα μου από τη κοιλία του λύκου!

Έτσι ο κυνηγός του έκοψε τη κοιλία και βγήκε η κοκκίνοσκουφίτσα αγκαλιάσε και φηλησε τη γιαγιά της και της είπε:

-Το πήρα το μάθημα μου γιαγιά δεν προκειται να μηλησω ξανα σε ξενους.
Η γιαγιά της ευχαριστησε τον κυνηγο και τον καλεσε να φανε μαζί.
Και ζησαν αυτοι καλα και εμεις καλυτερα.....

Τα παραμυθια κατα τη γνωμη μου εχουν ξεχαστει απο εμας,ενω απο τα μικρα παιδια ειναι ακομα μεσα στη καρδια τους επισης εχουμε κανει ερωτησεις για να δουμε αν τα παραμυθια ειναι ακομα μεσα στον κοσμο μας οπως και στα προηγουμενα χρονια.Απο αυτα που ρωτησαμε και μαθαμε,καταλαβαμε οτι καθε παιδι τρεφει ενα ενδιαφερον για τα παραμυθια,επισης μας απαντησαν οτι τους αρεσουν τα παραμυθια αλλα εξαρταται απο τη βιβλιο ειναι.
Εχουμε μεγαλωσει με τις εικονες τους, με βασιλιάδες, πριγκήπισσες, δράκους, κάστρα.
Με νεράιδες, ξωτικά, υπερφυσικές δυνάμεις και γίγαντες.
Τα παραμύθια, λέει ένα άσμα, δεν είναι αλήθεια, αλλά τουλάχιστον δεν είναι ψέματα.
Μας κλείνουν σε έναν εξωπραγματικό κόσμο που θέλουμε να μείνουμε εκεί.
Μας δίνουν μια εικόνα κι εμείς την πολλαπλασιάζουμε, δίχως φόβο, δίχως γιατί.
Προσαρμόζουμε την ιστορία στα μέτρα που θέλουμε και ονειρευόμαστε.
Ελάτε να κάνουμε μια βόλτα σε έναν παραμυθένιο κόσμο.
Στον κόσμο της φαντασίας και της πραγματικότητας, αλλά πάντα παραμυθένια.
Σήμερα γινόμαστε ραδιοφωνικοί βασιλιάδες, παραμυθάδες, νεράιδες, πριγκίπες και ότι άλλο θέλουμε.

Μια ακομα πολυ κλασικη ιστορια ειναι η Χιονατι που τι ξερουμε οσοολοι και αμα υπαρχει εστω και ενας ανθρωπος που δεν την ξερει ηρθε η ωρα να τη μαθει και εσεις που τη ξερετε θα τη ξαναδιάβασετε και να γνωρισετε καλυτερα το νοημα της.



Ενα παραμυθι οπου κατα τη γνωμη μου εχει το πιο βαθυ νοημα ειναι η χαϊντη διοτι μιλαει για την πραγματικη φιλια,για τη ζηλια αναμεσα σε φιλους,επισης μιλαει για το τη μπορουμε να κατα φερουμε οταν πιστευουμε στον εαυτο μας και στους φιλους μας.
Στα μικρα κοριτσακια αρεσουν κυριως τα παραμυθια με πριγκιπισσες,οπου μαγευονται απο πριγκιπες και ζουν σε μεγαλα καστρα με ωραιο φορεματα.Ετσι ζουν και τα κοριτσακια μεσα στο παραμυθι και ονειρευονται οτι χορευουν με τον πριγκιπα.Επισης υπαρχουν και πολλες ταινιες με μαγεμενες πριγκιπισσες.

*Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με κοιμήσεις?
Να γίνω τόσοσ δα, να με πετάξεις μακριά
το γλυκό αεράκι να με πάρει αγκαλιά
και βόλτα στο δάσος να με πάει.
Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με ταξιδέψεις?*

*Σε ένα όνειρο να έρθεις να με βρείς και μέσα σε ενός
φυλλώματος την νυχτερινή δροσιά απαλά να με τυλίξεις.*

Ποιό παραμύθι θα μου πείς, γλυκά να με νανουρίσεις?

*Σε ένα φεγγαροξέφωτο απαλά να με ακουμπήσεις
και κάτω από τα αστέρια να μου τραγουδίσεις.*

Σε ποιόν κόσμο μακρινό και μαγικό γλυκά θα με ξυπνήσεις?

Ειπε το παιδι της παρακατω φωτογραφιας στο φεγγαρι,στα αστερια και στο βαθυ μπλε ουρανο.

Στα σημερινά παιδιά αρεσουν να ακούνε και να διαβάζουν μέχρι σήμερα τα κλασσικά παραμύθια γιατί με τον τρόπο που έχουν γραφτεί τους προωθούν να διαβάσουν κι'άλλα!Ετσι πάνε στα βιβλιοπωλεία και τα αγοράζουν.Και σιγα σιγα αυτα τα βιβλία προχωρούν στην επόμενη γενιά!

Για παράδειγμα η Πεντάμορφη και το Τέρας είναι ένα παραμύθι που αρεσει ακόμα και σήμερα σε μικρούς και μεγάλους γιατί μας δείχνει ότι ακόμα και οι πιο άσχημοι κρύβουν κάτι ομορφό και με αυτόν τον τρόπο μας δείχνουν τη κρυβεί η ζωή!!!

Ιστορία των graffiti

από την κλαουντία κειλ

Η λέξη προέρχεται από τη λέξη graffiato (λατ.) < graffiare (λατ. χαράσσω)

Χρησιμοποιείται για να εξηγήσουμε και να ονομάσουμε τις ζωγραφιές με μηνύματα ή όχι



στους τοίχους της πόλης μας.

Θα μπορούσαμε να το εξηγήσουμε

ως τοιχογράφημα- ακιδογράφημα.

Στην γλώσσα των γκραφίταδων το

να κάνεις γκράφιτι λέγεται

συνήθως "βάψιμο".

Μερικά από τα είδη γκράφιτι που

παρουσιάζονται σήμερα είναι:

Σε εξωτερικούς τοίχους (συνήθως

σε τοίχους στους δρόμους

Συνθήματα

ς). Ζωγραφική (φαινόμενο

προερχόμενο από την Αμερική –

ΗΠΑ)

Διαμαρτυρία

Σε εσωτερικούς τοίχους και επιφάνειες (συνήθως μικρού μεγέθους)

Ως γκράφιτι μπορεί να θεωρηθεί ακόμη και κάποια προσθήκη τρίτου σε ιστοσελίδα χωρίς την ενεργή συγκατάθεση του ιδιοκτήτη και κατασκευαστή της .

Στην [ελληνική γλώσσα](#) χρησιμοποιείται συνήθως τονιζόμενο στην προπαραλήγουσα (γκράφιτι) ή σπανιότερα στην παραλήγουσα (γκραφιτί). Η ξένη λέξη graffiti είναι στον πληθυντικό, ενώ στον ενικό γίνεται graffito. Στην ελληνική γλώσσα είναι συνηθέστερη η χρήση του γκράφιτι και στον ενικό και στον πληθυντικό (άκλιτο – ως ξένη λέξη). Μια λιγότερο συνηθισμένη ορθογραφία είναι η ελληνοποιημένη μορφή "γράφιτη", "γκράφιτο" ή άτονο: "γραφιτι", "γκραφιτο".

Για παράδειγμα, στα αγγλικά και βουλγάρικα τονίζεται στην παράληγουσα. Το ίδιο και στα ελληνικά, κανονικά· τονίζεται στην παραλήγουσα αλλά είναι **συνηθισμένο** να τονίζεται στην προπαραλήγουσα.

Οι ελληνικοί όροι που περιγράφουν εν μέρει το γκράφιτι είναι *τοιχογράφημα*, *ακιδογράφημα*.

Στην [αργκό](#) των γκραφίταδων η πράξη του να κάνεις γκράφιτι λέγεται συνήθως "βάψιμο".

ARGOODAKI

από τις Μαρίνα Σκανδάλη και Νικολέτα Δελατόλλα

Το ARGOODAKI χαρίζει χαμόγελα στα παιδιά που έχουν ανάγκη



Με ένα γεύμα από τα GOODYS στηρίζουμε τα παιδιά που έχουν ανάγκη!!!!!!

ARGOODAKI 2009-10

Το ArGOODaki, η μεγαλύτερη εκστρατεία αγάπης και προσφοράς, στηρίζει για όγδοη χρονιά έμπρακτα τα παιδιά σε ανάγκη. Φέτος το ArGOODaki συνεργάζεται με το Σύλλογο Φίλων Παιδιών με καρκίνο «ΕΛΠΙΔΑ» και θα εξοπλίσει 4 μονάδες ημερήσιας νοσηλείας του πρώτου Παιδιατρικού Ογκολογικού Νοσοκομείου, καθώς επίσης και τη συμμετοχή του Σάκη Ρουβά, Αγγελιοφόρου του Συλλόγου «ΕΛΠΙΔΑ», που πρωταγωνιστεί στην επικοινωνία του προγράμματος ArGOODaki 2009, με στόχο την ενημέρωση και κινητοποίηση όλων των Ελλήνων για την υλοποίηση του σημαντικού αυτού έργου.

Ο Σάκης Ρουβάς δεσμεύτηκε πως θα υποστηρίξει με όλες του τις δυνάμεις τους σκοπούς του Argoodaki και του Συλλόγου «ΕΛΠΙΔΑ» και ζήτησε τη συμμετοχή όλων μας .

Το σενάριο ήθελε τον Σάκη να επισκέπτεται τα σπίτια παιδιών που επειδή είναι άρρωστα είναι άδεια. Ο Σάκης αφήνει ένα ArGOODaki στους χώρους που υπό άλλες συνθήκες θα ήταν γεμάτοι από παιδικές φωνές και γέλια, για να τα βρουν όταν επιτέλους καταφέρουν να γυρίσουν σπίτι τους, μεταφέροντας ένα μήνυμα αισιοδοξίας ότι με τη συμμετοχή όλων μας, μπορούμε να προσφέρουμε σε αυτά τα παιδιά μια καλύτερη ζωή.

Το γύρισμα της ταινίας διήρκησε μια ολόκληρη μέρα και πραγματοποιήθηκε σε τρεις διαφορετικές τοποθεσίες.

Βοληθηκε και εσυ!

Ο ΒΑΣΙΛΙΑΣ ΤΗΣ ΡΟΡ!!!

απο τους: Θοδωρή Χρηστέας και Οδυσσεας Τρούπτιος!

Ο Michael Jackson ήταν

ένας από τους μεγαλύτερους pop stars του πλανήτη και αποκαλείται "ο βασιλι- -άς της pop"Ήταν ένας καλόκαρδος άνθρω- πος και αγαπούσε πο- λύ τα παιδιά. Δυστηχώς	στις 25 Ιανουαρίου το 2009,ώρα 14:26 βρέθηκε νεκρός στο κρεβάτι του. Οι θαυμαστές του στεναχωρήθηκαν για το χαμό του και θρηνούν ακομα και σήμερα.
---	--

Μερικα απο τα τραγουδια του Michael ειναι:

- Beat it
- Thriller
- Scream
- Smooth Criminal
- Don't Stop Till You Get Enough
- Billie Jean
- Rock With You
- Pretty Young Thing
- The Way You Make Me Feel
- Bad
- Rockin Robin

- Black Or White
- She's Out Of My Life
- Remember The Time
- The Girl Is Mine
- Working Day And Night
- Gierlfrend
- Streetwalker
- You Rock My World
- I Just Can't Stop Loving You
- I Can't Help It
- Man In The Mirror
- Wanna Be Startin' Somethin'

ΧΕΙΜΕΡΙΝΟ ΤΟΥΡΝΟΥ ΜΠΑΣΚΕΤ

από τους Σπύρο Ράλλη και Άλκη Μαραβέγια

Στις 19 και 20 Δεκεμβρίου 2009 πραγματοποιήθηκε στις νέες αθλητικές εγκαταστάσεις του ΛΕΟΝΤΕΙΟΥ ΛΥΚΕΙΟΥ ΠΑΤΗΣΙΩΝ το αθλητικό τουρνουά «ΧΕΙΜΩΝΑΣ 2009».



Στο τουρνουά έγιναν συναντήσεις μπάσκετ, βόλεϊ, ποδοσφαίρου, πιγκ-πονγκ και κολύμβησης μεταξύ των παιδιών των Γ', Δ', Ε', ΣΤ' τάξεων του δημοτικού.

Δεκάδες παιδιά συμμετείχαν και έδωσαν τον καλύτερο τους εαυτό. Οι γυμναστές είχαν φροντίσει για την άψογη οργάνωση του τουρνουά, που στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία.

Στο άθλημα του μπάσκετ συμμετείχαν πέντε πολύ δυνατές ομάδες. Το πάθος των παιδιών για τη νίκη ήταν εντυπωσιακό. Οι μάχες στον αγωνιστικό χώρο ήταν καθαρές, αλλά κάποιες φορές ήταν αρκετά σκληρές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ήταν κατά λάθος χτύπημα σε αθλητή της ομάδας **INVISIBLES του ΣΤ'3**, ο οποίος δεν κατάφερε να ολοκληρώσει το συγκεκριμένο αγώνα καθώς χτυπήθηκε δυνατά στα πλευρά.

Παρά όμως την άτυχη αυτή στιγμή, το ιδιαίτερο γνώρισμα στο τουρνουά του μπάσκετ ήταν το πάθος για την επιτυχία και ο ενθουσιασμός για τη νίκη.

Όμως το σημείο που πρέπει όλοι να σταθούμε είναι ότι φίλοι έφτιαξαν ομάδες, τις οποίες οργάνωσαν με τρόπο που θα ζήλευαν και οι μεγάλοι ομάδες.

Μετά από πολλούς και δυνατούς αγώνες νικήτρια και κυπελλούχος ομάδα αναδείχθηκε η ομάδα του ΣΤ'3, **INVISIBLES** !

Οι αθλητές της ομάδας INVISIBLES έδειξαν από τον πρώτο αγώνα ότι έχουν στόχο το κύπελλο και μόνο αυτό. Από την αρχή έπαιξαν οργανωμένα, προσγειωμένα και έχοντας διαρκώς το μυαλό τους στο στόχο τους. Έπαιξαν με υποδειγματική συνεργασία και αψηφώντας την προσωπική τους διάκριση, κατάφεραν να πάρουν το πολυπόθητο τρόπαιο.

Αξίζει ένα μεγάλο συγχαρητήριο σε όλα τα παιδιά για την προσπάθεια τους και ένα πολύ μεγάλο ΜΠΡΑΒΟ στους κυπελλούχους **INVISIBLES** !!!!!!!

Σας περιμένουμε όλους στη νέα συνάντηση στο τουρνουά «ΑΝΟΙΞΗ 2010».

από τους Γιάννη Σταμέλο, Ματέους Γκιμπόβσκι και Θάνο Παραβάντη

Τώρα διαβάστε και μάθεται πολλά για την νέα ταινία "Cristmas Carol"!
Να και ένα Trailer για το Cristmas Carol!



<http://www.youtube.com/watch?v=jlk63UeRfCs&feature=fvs>

Όπως είδατε και στο βίντεο ήταν ένας πολύ τσιγκούνης άνθρωπος που είχε ένα ηπάλληλο που του έδινε πολύ λίγο μισθό. Όταν γύρισε σπίτι λοιπόν τον επισκέυτηκαν 3 φαντάσματα. Αυτά τα φαντάσματα λοιπόν τον προειδοποίησαν για το μέλλον του. Του είπαν ότι αν δεν σταματίσεις να είσαι τσιγκούνης και κακός θα πεθάνει ο γιός του υπάλληλου, του έδixαν ότι πρέπει να αλλάξει, έπρεπε να γίνει όπως παλιά που ήταν γενεόδορος. Στο τέλος λοιπόν είδε όλα αυτά και έγινε πάλι καλός. Την έχω δει 2 φορές αυτήν την ταινία. Ήταν

πολύ συγκινητική!

HOLIDAY ON ICE

από την *ΜΥΡΤΩ ΣΟΥΦΛΗ* και την *ΦΡΑΓΚΙΣΚΑ ΚΟΥΚΟΥΛΑ*.

Η νέα, πλούσια παραγωγή του Holiday on Ice, Mystery (**11-20/12/09**) έρχεται να κάνει τα φετινά Χριστούγεννα πιο γιορτινά, πλημμυρίζοντας την τεράστια παγοπέδιλα του Κλειστού Π. Φαλήρου (Taekwondo) με μαγεία, χρώμα και παραμυθένια ατμόσφαιρα.

Ο Άγιος Βασίλης έρχεται... με παγοπέδιλα για να δώσει χαρά σε όλη την οικογένεια. Στην παρέα του Άγιου Βασίλη θα δούμε την Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων, τον Τρελο-Καπελά, τη Βασίλισσα Ντάμα Κούπα και πολλούς ακόμη ήρωες. Αλλόκοτα πλάσματα της Ανατολής, μυστηριώδεις τσιγγάνες και εξωτικοί χαρακτήρες βγαλμένοι από «χιονισμένα» παραμύθια κυλούν σαν μετάξι πάνω στον πάγο, για να κάνουν τα φετινά Χριστούγεννα ακόμη πιο γιορτινά...

Η Αλίκη στη χώρα της τζαζ χορεύει πλάι στα ξωτικά, τους δερβίσηδες και τα ζώδια σ' ένα σαγηνευτικό θέαμα με το μεθυστικό χρώμα και το άρωμα της Ανατολής. Μυστηριώδεις τσιγγάνες και εξωτικοί χαρακτήρες βγαλμένοι από «χιονισμένα» παραμύθια κυλούν σαν μετάξι πάνω στον πάγο με φόντο μια τεράστια κρυστάλλινη μπάλα.

Εκτελώντας χορογραφίες του Χρυσού Ολυμπιονίκη στο πατινάζ, Robin Cousins και του Anthony Van Laast - χορογράφου του μιούζικαλ Mamma Mia Πατινέρ διεθνούς φήμης εκτελούν εκθαμβωτικά νούμερα πάνω στον πάγο αλλά και στον αέρα, ακροβατικά, εντυπωσιακές φιγούρες και ζωηρές ομαδικές χορογραφίες, με φόντο τους πολύχρωμους φωτισμούς και τα παραμυθένια σκηνικά.

Holiday on Ice Το πρώτο σόου του «γίγαντα» της θεαματικής παγοδρομίας παρουσιάστηκε σ' ένα άγνωστο ξενοδοχείο στο Τολέδο του Οχάιο πριν 65 χρόνια. Από τότε έως σήμερα, το Holiday on Ice έχει καταγραφεί στο Βιβλίο Ρεκόρ Γκίνες ως το πιο δημοφιλές σόου παγοδρομίας στον κόσμο με 320 εκατομμύρια θεατές σε 80 χώρες και 620 πόλεις παγκοσμίως.

Στην Αθήνα, τα σόου του Holiday on Ice έχουν μαγέψει μέχρι στιγμής χιλιάδες θεατές που αποθέωσαν τα προηγούμενα χρόνια τους θεότρελους ήρωες των Looney Tunes και τον Bugs Bunny, τον σκανταλιάρη Peter ταξίδεψαν στο φανταστικό κόσμο του

Diamonds, παρασύρθηκαν από τις μελωδίες του In Concert και έζησαν στιγμές κινηματογραφικής λάμπης με το Hollywood.

ΣΧΟΛΙΚΟ ΤΟΥΡΝΟΥΑ!!

από τους: Τσαφογιαννη Διονυση και Πετροπουλο Οδυσσεα

Η μεγάλη στιγμή εφτασε !! Το Σάββατο 19 και την Κυριακή 20/12/2009!!

Ηρθε η μερα που ολοι περιμεναμε !!

Σημερα θα γινει το σχολικο τουρνουα στα αθληματα: Ποδοσφαιρο ,μπασκετ ,βολεϋ ,πινκ πονκ και κολυμβηση!

Η ομαδα μας του ποδοσφαιρου θα εχει μια απωλεια και μαλλον αυτη ειναι ο Οδυσσεας Πετροπουλος!!!

Σημερα ηταν η πρωτη μερα που παιξαμε και ειναι μονο 3 ομαδες !! Εμεις καναμε 1 νικη και μια ήττα οπως και οι αλλες δυο ομαδες!!!

Δεν παιξαμε οσο καλα περιμεναμε και στο τελος καταληξαμε ολοι να τσακωθουμε και υπηρχε διχονια στην ομαδα απο το δευτερο παιχνιδι!!!

Το Τουρνουα ποδοσφαιρου τελειωσε και φετος με 3 ομαδες μονο!!

- Την ομαδα του Στ'1
- την ομαδα του Ε'1 και

την ομαδα του Στ'3-2-Ε'3 εμεις σαν ομαδα δεν καταφεραμε να παρουμε το αποτελεσμα που περιμεναμε γιατι στον πρωτο αγωνα δεν επαιξα εγω και στον 2ο ο Μεξης χτυπησε την μεση του πριν τον αγωνα!!

Η θεση μας λοιπον ηταν 3οι στους 3εις δυστηχως αλλα φυσικα δεν θα γινει ετσι στο Πασχαλινο Τουρνουα και οπως λενε και οι Αγγλοι "we looking forward to the Easter Tournament of school" ετσι τα μηλανε οι Αγγλοι και μιας που λεμε για Αγγλια επεστρεψα στην Αθηνα χθες απο το ταξιδι μου στην Αγγλια και ηταν εκπληκτικα!!!

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ

ΕΥΤΥΧΙΣΜΕΝΟ ΤΟ 2010 ΠΑΙΔΙΑ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Θύματα τροχαίου και τα ζώα

ΣΚΑΤΖΟΧΟΙΡΟΙ ΚΑΙ ΝΕΚΡΑ ΖΩΑ ΕΝΑ ΘΕΜΑ ΠΟΥ ΣΥΓΚΛΟΝΙΖΕΙ!

από τους: Σαλαώρας Γιάννης και Τσαντίλης Αλέξανδρος

Οι σκατζόχοιροι πολλές φορές πέφτουν θύματα αυτοκινήτων που τους πατάνε! Συνήθως όταν οι σκατζόχοιροι πηγαίνουν να περάσουν το δρόμο, ένας απρόσεκτος οδηγός δεν τους βλέπει, λόγω ότι είναι μικροί και δεν φαίνονται, τους πατάνε με το αυτοκίνητο τους!

Κάποιες φορές όμως οι σκατζόχοιροι δεν σκοτώνονται, γιατί περνάνε κάτω από τα αυτοκίνητα, όμως μετά υπάρχει ο κίνδυνος να τους πατήσουν άλλα αυτοκίνητα.

ΤΙ ΤΡΩΝΕ ΟΙ ΣΚΑΤΖΟΧΟΙΡΟΙ;

Οι σκατζόχοιροι είναι κυρίως σαρκοφάγα ζώα, αλλά τρώνε και φυτά. Τρώνε γρύλους, σκουλίκια, φίδια και διάφορα άλλα έντομα και μικρά ερπετά. Τους σκατζόχοιρους τους κυνηγάνε οι αλεπούδες. Ένας σκατζόχοιρος είναι ο γερμανικός και κυνηγημένος από αλεπούδες, <<ΑΛΜΠΙΝΟ>>. Ένας άλλος είναι ο προστατευμένος από την Ελλάδα ο *Erinaceus concolor*.

Κοπεγγάγη

από τους Γιώργο Ρούσσο και Στέφανο Προυσάλογλου

Στην Κοπεγχάγη όπως όλοι ξέρουμε, έγινε η συνάντηση όλων των ηγετών του κόσμου για το κλίμα!!!!



Αυτη η συνάντηση ξεκίνησε στις 7/12/2009 και τελείωσε στις 18/12/2009.Σκοπός της συνάντησης αυτής ήταν να παρθούν καλύτερα μέτρα για το κλίμα.Το αποτέλεσμα της συνάντησης ήταν σκληρό και ο χαμένος της συνάντησης είναι ο πλανήτης μας.Στόχος της Συνόδου ήταν να γίνει μια συμφωνία για τον περιορισμό των αερίων που προκαλούν το φαινόμενο του θερμοκηπίου,αλλά και το πως θα δοθούν χρήματα στις φτωχές χώρες που θα πλήγουν από τις κλιματικές αλλαγές.

Οι συζητήσεις στην χιονισμένη Κοπεγχάγη ξεκίνησαν, στις 7 Δεκεμβρίου, με την υπόσχεση για την εύρεση μιας δεσμευτικής και φιλόδοξης συμφωνίας για το κλίμα, δίνοντας στον κόσμο την ελπίδα για ένα καλύτερο μέλλον. Το πρώτο επίσημο σχέδιο έπεσε στο τραπέζι των διαπραγματεύσεων αρκετά νωρίς, σύμφωνα με το οποίο οι ανεπτυγμένες χώρες θα έπρεπε, έως το 2020, να μειώσουν τις εκπομπές αερίων κατά 70-85%. Ένα άκρως φιλόδοξο σχέδιο, το οποίο απορρίφθηκε, όπως αναμενόταν, από τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Κίνα, για διαφορετικούς λόγους από την κάθε πλευρά, προκαλώντας την έντονη δυσαρέσκεια των φτωχότερων χωρών. Και το σχολείο μας είναι από τα πρώτα που δήλωσε συμμετοχή γιατί ελπίζουμε και θέλουμε ένα καλύτερο πλανήτη.



Διαβάστε σε αυτό το τεύχος:

- Τι αγοράζουμε; Ποιες επώνυμες μάρκες προτιμάμε;
- Ποιος είναι ο αγαπημένος σας χορός;
- 1821 Η ιστορία μας
- Το μεγάλο Μυστικό: Ο Βυθός
- Οι εικόνες που δεν θα πιστέψετε....
- XBOX 360 VS Playstation 3@ games
- Transformers II
- Ο κόσμος των Δεινοσαύρων

"ΜΑΡΚΕΣ

από τους: Άννα Κανελοπούλου, Φωτεινή Βουτσίνου, Λυδία Ξανθάκου και Οδυσσέας Πετρόπουλος

Θα γράψουμε για τις Μάρκες. Θα με ρωτάτε τώρα "ποιές Μάρκες ?"

Η απάντηση είναι Μάρκες ρούχων και παπουτσιών!!!

όπως ας πούμε μια γνωστή μάρκα η !!!

Μια άλλη γνώστη μαρκα



Μια άλλη όπως η

Ακόμα είναι η



Η
Επίσης είναι η

Η Quick
Τώρα κάθε
μπλούζες
T-shirt



Silver
μία από αυτές έχει διάφορα προϊόντα όπως
,φούτερ ,
,παντελόνια ,παπούτσια ,skate και serf!!



Μερικά από

τα προϊόντα της Circa

Της Billabong :



Της Element :



Της DC :



Της



Volcom :



Της QuickSilver :



Οι παραπάνω μάρκες είναι η σεζόν 2009-2010 και όλοι μπορούν να την απολαύουν πηγαίνοντας στα καταστήματα που ουλάνε αυτά τα ρούχα!
Αλλά δεν είναι μονό αυτό, μπορείτε με αυτό το άρθρο να μπειτε και εσείς μεστή μόδα του 2009 και του 2010!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Επίσης όλες αυτές οι μάρκες δεν είναι μονό για τους άντρες αλλά και για τις γυναίκες για να μην ζηλευτέ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

XBOX 360- Playstation3 @ games

από τους Φωκά Αλέξανδρο και Συμεωνίδη Διονύση

1.final fantasy 13. Το final fantasy 13 είναι ένα από τα ποιό καινούργια παιχνίδια του playstaytion3 και του xbox360 με πολύ καλά εώς τέλεια γραφικά καθώς έχει καινούργιο σύστημα μάχης και πρόκειται να ελευθερωθεί στην Ελλάδα στις 9 Μαρτίου αυτή τη χρονιά. 2.ένα άλλο παιχνίδι του Playstation3 αυτή την εποχή είναι το call of duty modern warfare 2 που είναι πολε;vnyμη ταινμικό με καλά γραφικά και με καλό αλλά σύντομο gameplay.Το παραπάνω βίντεο είναι του final fantasy 13.

Ένα άλλο ωραίο παιχνίδι που πρωτοβγήκε το 2009 είναι το AVATAR, που βγήκε με βάση

την ομώνυμη ταινία του James Cameron. Το παιχνίδι αυτό έχει καλά γραφικά. Το συγκεκριμένο παιχνίδι υπάρχει για το Playstation3 όπου και το προτείνω, αλλά και για το PC και PSP.

Προτεινόμενο παιχνίδι για το Playstation 2 είναι το God of War 2. Τα γραφικά του είναι υψηλής ποιότητας.

Επίσης είναι παιχνίδι μάχης όπως φαίνεται και από τον τίτλο του.

Για το PSP ωραίο παιχνίδι είναι το TAKKEN Dark Resurrection με καινούριους χαρακτήρες (όπως ο dragunov

ο armor king και άλλοι) αλλά και ικανότητες. Επίσης για το psp το dissidia final fantasy είναι ένα από τα πιο καινούργια παιχνίδια που έχουν βγει, καθώς περιέχει αρκετούς ήρωες από τις σειρές final fantasy και το σύστημα μάχης μοιάζει με fighting, rpg και κλείνει προς beat them up ενώ έχει αρκετά δύσκολες μάχες.

Σε μία μάχη δείχνει τη ζωή του χαρακτήρα και πόντους που χάνεις από τη ζωή του αντιπάλου, κάνοντας

μία hp επίθεση με το κουμπί του psp που έχει το σύμβολο του το τετραγώνου και μπορείς να αφαιρέσεις

από τον αντίπαλο περισσότερη ζωή, μαζεύεις πόντους κάνοντας επιθέσεις με το κουμπί που δείχνει τον

κύκλο και μετά μπορείς να κάνεις μία επίθεση με το τετράγωνο.

[Το τρίτο και το τέταρτο βίντεο είναι του dissidia final fantasy]

Το dissidia final fantasy, μιλάει για δύο θεούς { του παιχνιδιού } που έχουν μια αιώνια διαμάχη και εμπλέκουν

πολεμιστές από τις σειρές του final fantasy για να πάρουν μέρος σε αυτή τη διαμάχη.

Τα καλύτερα 10 παιχνίδια του playstation3 με δική μας βαθμολογία είναι:

1. το grant theft auto 4 { 10/10 }	6. uncharted2 { 10/10 }
2. call of duty modern warfare2 { 10/10 }	7. little big planet { 10/10 }
3. metal gear solid4 { 10/10 }	8. killzone2 { 9/10 }
4. oblivion 4 { 10/10 }	9. assasin's creed2 { 9/10 } και το
5. fifa10 { 10/10 }	10 είναι το soul calibur4 { 9/10 }

Δεινόσαυροι

από τους Θ. Χρηστέας και Ο. Τρούπτσιο

Γενικά

Η γη γεννήθηκε στην φωτιά της γαλαξιακής δημιουργίας 4,560 εκατ. χρόνια πριν. Αμέσως μετά τη γεννήσή της βρισκόταν σε μία κατάσταση που θύμιζε κόλαση. Η γη ήταν πυρακτωμένη για 100 εκατ. χρόνια. Οι πρώτες μορφές ζωής ήταν απλοί μικροοργανισμοί που εμφανίστηκαν στην Προκάμβρια περίοδο.

- Προκάμβρια περίοδος (4560-545 εκ ετη πριν)
 1. Καταρχαιοζωικός αιώνας
 2. Αρχαιοζωικός αιώνας
 3. Προτεροζωικός αιώνας

Υστερα ακολούθησαν οι παρακάτω περίοδοι :

- Κάμβρια περίοδος (545-495 εκ ετη πριν)
- Ορδοβίσια και Σιλουρία περίοδος (494-417 εκ ετη πριν)
- Δεβόνια περίοδος (417-354 εκ ετη πριν)
- Λιθανοθαλάσσια περίοδος (354-280 εκ ετη πριν)
- Πέρμιο (280-248 εκ ετη πριν)
- **Τριαδική περίοδος** (248-206 εκ ετη πριν)
- **Ιουρασική περίοδος** (206-142 εκ ετη πριν)
- **Κρητιδική περίοδος** (142-65 εκ ετη πριν)
- Τριτογενές
 1. Παλαιόκαινο και Ηώκαινο (65-34 εκ ετη πριν)
 2. Ολιγόκαινος εποχή
 3. Μειόκαινος εποχή
 4. Πλειόκαινος εποχή
- Τεταρτογενές
 1. Πλειστόκαινος εποχή
 2. Ολόκαινος εποχή
- Σήμερα

Οι Δεινόσαυροι εμφανίστηκαν στην αρχή της Τριαδικής, βασίλευσαν κατά την Ιουρασική και Κρητιδική όπου και εξαφανίστηκαν.

Τριαδική Περίοδος

Την Τριαδική περίοδο, ο κόσμος ήταν μια γιγαντιαία υπερήπειρος η Παγγαία. Ο καιρός ήταν σχεδόν συνέχεια ζεστός με ξηρασία. Το τοπίο έμοιαζε ερημικό. Πολύ μεγάλο μέρος της γης ήταν καλυμμένο με νερό. Πολλά ερπετά επέστρεψαν για άλλη μια φορά στο νερό.

Οι πρώτοι δεινόσαυροι ήταν μικροί και σαρκοφάγοι. Εμφανίστηκαν πριν από περίπου 228 εκ ετη και εξελίχθηκαν πιθανώς από ζώα που είχαν το μέγεθος κουνελιού. Αν και ήταν μικροί είχαν ένα μεγάλο πλεονέκτημα : μπορούσαν να στέκονται ορθοί στα πίσω πόδια τους και να τρέχουν πολύ πιο γρήγορα από τα ζώα που κυνηγούσαν. Έτσι κυριάρχησαν σύντομα.

Κατόπιν άρχισαν να εμφανίζονται οι πρώτοι φυτοφάγοι δεινόσαυροι στο μέγεθος ενός μεγάλου φορτηγού. Μέχρι το τέλος του τριαδικού οι Δεινόσαυροι είχαν εξαπλωθεί σε όλο το κόσμο. Ήταν πιο μεγάλοι, γρηγοροί και ευκίνητοι από οποιοδήποτε άλλο ζώο εκείνης της εποχής και δεν υπήρχαν ωκεανοί για να εμποδίσουν την εξαπλώσή τους.

Πριν το τέλος του τριαδικού, στα 195 εκ ετη πριν, εξαφανίζεται μεγάλος αριθμός ειδών, ίσως σαν αποτέλεσμα μιας καταστροφής. Δύο νέες σχετικά ομάδες: Οι δεινόσαυροι και τα θηλαστικά επιβιώνουν

ΚΑΠΟΙΑ ΕΙΔΗ ΔΕΙΝΟΣΑΥΡΩΝ ΠΟΥ ΖΗΣΑΝ ΑΥΤΟΙ ΤΗΝ ΕΠΟΧΗ:

Κοιλόφυσης: 2-4μ, βορ.αμερική, τάξη σαυρίσχο θηριόποδο, με εξαιρετικά μακρὰ ουρά και ρυγχος.

Κυνηγούσε σαν τους λύκους σε αγέλες των 40-80 ατομών, υπήρξαν πολλά είδη αυτών των ευκίνητων και γρήγορων δρομέων, κάνουν φωλιές και γεννούν 6-8 πράσινα αυγά που προστατεύονται από πολλά αρσενικά μέχρι να εκκολαφθούν.

Ηοράπτορας: 1 μέτρο, μικρο λεπτόκορμο δίποδο σαυρίσχο της νότιας αμερικής.

Ερρεράσαυρος: 3-5 μέτρα, σαυρίσχο νοτ.αμερικής με δηλητηριώδες σάλιο.

Λιλιενστερνός: 6-8 μέτρα, σαυρίσχο θηριόποδο της κεντρικής ευρώπης

Πλατεόσαυρος: 6-10 μέτρα, σαυρίσχο σαυροπόδομο προσαυρόποδο. τα θηλυκά είναι πιο μεγαλόσωμα, έχουν το καθέ ένα 3-5 αρσενικούς κι ο καθέ ένας φυλάει μια φωλιά. Ζει σε κοπάδια.

Ισανόσαυρος: 5-10 μέτρα, μικρό πρωτόγονο σαυρόποδο

Ιουρασική Περίοδος

Η Ιουρασική περίοδος έχει πάρει το όνομά της από την οροσειρά Ιουρας (Juras) της Γαλλίας όπου βρέθηκαν πετρώματα από εκείνη την εποχή.

Η Υπερήπειρος Παγγαία χωρίστηκε στα δυο, σχηματίζοντας τις μικρότερες υπερηπείρους Λαυρασία και Γκοντβάνα. Παράλληλα άλλαξε και ο καιρός, έγινε πιο ψυχρός και βροχερός. Δημιουργήθηκαν πυκνά δάση με κωνοφόρα δέντρα και φτέρες που προσέφεραν πλούσια τροφή στα φυτοφάγα, αλλά και περιοχές κυνηγιού για τα σαρκοφάγα.

Οι συνθήκες στο Ιουρασικό ήταν ιδιαίτερα ευνοϊκές για τους δεινόσαυρους και εμφανίστηκαν πολλά νέα είδη.

Γιγάντια σαυρόποδα, χάρη στο μακρο λαιμο τους, έτρωγαν απ'τα ψηλότερα δέντρα. Θωρακισμένοι στεγόσαυροι κινούνταν βάρια στα τεσσερα. Ορνιθόποδα στο μέγεθος ενός σκύλου, τριγυρίζαν στους θάμνους. Σαρκοφάγα, τριπλάσια απ'τους ελέφαντες, κυνηγούσαν σαυρόποδα, ενώ τα μικρα σαρκοφάγα έτρεχαν πίσω απο εντομα και μικρα ερπετά.

Οι δεινόσαυροι ζούσαν και στην Λαυρασια και στην Γκοντβάνα μέχρι το τέλος του Ιουρασικού. Ομως άρχισαν να παρουσιάζουν διαφορές στις δυο ηπείρους και εμφανίστηκαν διαφορετικά είδη.

Κρητιδική Περίοδος

Κατά την διάρκειά του, οι Θπερήπειροι Λαυρασία και Γκοντβάνα συνέχισαν να απομακρύνονται, και η Γκοντβάνα άρχισε να διασπάται σε μικρότερους ηπείρους. Ο καιρος έγινε πιο εποχικός, με ζεστο και υγρό καλοκαίρι, και ψυχρό χειμώνα. Εμφανίστηκαν τα πρωτα φυτά με άνθη. Έως τα τέλη του κρητιδικου, βελανιδιές, μανόλιες και καρυδιές κάλυπταν τμήματα του βορείου ημισφαιρίου. Λόγω αυτής της αφθονίας εμφανίστηκε η μεγαλύτερη έως τότε ποικιλία δεινοσαύρων.

Στο τέλος της κρητιδικής ένας αστεροειδής χτύπησε την γη στο Μεξικό με δύναμη 10.000 φορές μεγαλύτερη απο ολες τις πυρηνικες βομβες του κοσμου προκαλώντας μια αλυσίδα καταστροφικών γεγονότων: πελώρια κύματα στην Θάλασσα, μεγάλες πυκαγιές και ακραιες κλιματικές αλλαγές. Δημιουργήθηκε ένα τεράστιο σύννεφο σκόνης που εμπόδιζε το φώς του ήλιου να φτάσει στην γη για πολυ καιρο. Οσοι δεινόσαυροι γλύτωσαν αρχικά πέθαναν απο το κρύο η την πείνα.

ΕΣΕΙΣ ΠΟΙΟΝ ΧΟΡΟ ΠΡΟΤΙΜΑΤΕ???????

από την *ΜΥΡΤΩ ΣΟΥΦΛΗ* και την *ΦΡΑΓΚΙΣΚΑ ΚΟΥΚΟΥΛΑ*.

Ο χορός είναι διαδοχικές κινήσεις του σώματος, συνήθως με προκαθορισμένη τάξη και σύμφωνα με έναν μουσικό ρυθμό. Είναι πιθανόν, στην πρώτη του μορφή, ο χορός να συσχετιζόταν άμεσα με την αθλητική ικανότητα και τη δεξιότητα του χορευτή. Πολύ σύντομα, όμως, στο περιεχόμενο αυτό ενώθηκε το αισθησιακό στοιχείο και αργότερα το συμβολικό η ένωση αυτή σηματοδότησε ίσως και την ομαδικότητα στον χορό.

Ο χορός γεννήθηκε από πολλές και διαφορετικές ανάγκες του ανθρώπου: να ξεφορτίσει τους φόβους του, να εξευμενίσει τους θεούς, να εκφράσει τον έρωτά του και κυρίως να επικοινωνήσει. Από τότε, πολλά πράγματα άλλαξαν, ο χορός όμως παραμένει ακόμα σε πολλά μέρη. Μελέτες δείχνουν ότι ο εγκέφαλος αντιλαμβάνεται τους δυνατούς ήχους σαν απότομες μετακινήσεις και προσπαθώντας να ισορροπήσει το σώμα, του δίνει εντολή για κίνηση. Όλη αυτή η διαδικασία προκαλεί σύμφωνα με τους επιστήμονες, μια έντονη αίσθηση ευχαρίστησης που πλημμυρίζει τον οργανισμό.

Ο χορός θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως η πρωταρχική καλλιτεχνική έκφραση του ανθρώπου, αν δεχθούμε, πως οποιαδήποτε απόκλιση, από την κανονική βάδιση ή θέση του σώματος είναι ήδη ο χορός. Η απόκλιση αυτή εκφράζεται συνήθως, με την επιτάχυνση της κίνησης, τη ρυθμική διάθεση του σώματος, χειρονομίες, και προϋποθέτει την εκδήλωση ενός έκτατου αιτίου, κατά κανόνα συγκινησιακής μορφής. Οι χοροί είναι συχνά κυκλικοί, ακριβώς

γιατί απεικονίζουν τον κύκλο.Την ιερότητα του χορού αισθάνονταν οι αρχαίοι Έλληνες.Αναφέρεται ότι η σημερινή λέξη χορός στην αρχαία ελληνική γλώσσα είναι η λέξη «όρχησις». Η λέξη αυτή είχε ευρύτερη έννοια από την αντίστοιχη την αγγλική "dance", αφού στη σκέψη του Έλληνα ο χορός θα μπορούσε να έχει τη μορφή ενός παιχνιδιού με ρυθμό, ή χειρονομιών σε ένα χορό. «Όλη η γη θα χορέψει», όπως έλεγε και ο Ευριπίδης. Στην αρχαία Ελλάδα, αναφέρεται ότι υπήρχαν περίπου 200 χοροί, θρησκευτικοί, πολεμικοί, γιορταστικοί και θεατρικοί. Ο Πλάτωνας, στους Νόμους αναφέρει ότι ο χορός πηγάζει από τη φυσική επιθυμία όλων των νεαρών πλασμάτων, να κινήσουν το σώμα τους, για να εκφράσουν την ιδιαίτερη χαρά τους, δίνοντας μάλιστα και ένα συσχετισμό των εννοιών χορός και χαρά.Στο Βυζάντιο, ο χορός χρησιμοποιήθηκε σε μεγάλες στιγμές της θρησκευτικής ζωής του ανθρώπου, όπως στο γάμο και στο χορό του Ησαία. Άφησε απεικονίσεις σε αγιογραφίες, όπου ανάμεσα σε ιερά πρόσωπα και αγίους, γίνεται αναπαράσταση χορών. Αφορμή για χορό στη βυζαντινή περίοδο, αποτέλεσαν οι θρησκευτικές γιορτές, οι γάμοι, οι συγκεντρώσεις και στα πανηγύρια. Η νίκη του στρατού, ήταν μία ακόμη αφορμή για χορό στον οποίο συμμετείχαν στρατιώτες και πολίτες). Ο Λέων ο Σοφός και ο Κερδηνός, αναφέρουν χορούς, στρατιωτών, όπως η «πυρρίχη», ο οποίος ήταν ένοπλος. Οι πιο συνηθισμένοι χοροί, των Βυζαντινών ήταν οι κυκλικοί, οι χορευτές ακολουθούσαν τις κινήσεις του κορυφαίου και όταν τύχαινε να διασπαστεί ο κύκλος τότε ο κορυφαίος έπρεπε να επανασυνδέσει τα άκρα και να ακολουθήσει το ρυθμό.

Τα είδη του μοντέρνου χορού είναι:

ΜΟΝΤΕΡΝΟΙ ΧΟΡΟΙ

LATIN Ο χορός λάτιν έχει την καταγωγή του στην λατινική Αμερική. Τυπικοί χοροί λάτιν είναι οι Τσα τσα τσα, Ρούμπα, Σάμπα, Σάλσα, Μάμπο, Μερέγκε, Μπατσάτα, Κούμπια, Μπολερό.

Μερικοί δάσκαλοι χορού επίσης συμπεριλαμβάνουν το Τανγκό και το Αργεντινικό Τανγκό παρόλο που είναι εντελώς διαφορετικοί στην μορφή τους.

Επίσης σε κάθε χώρα υπάρχουν και άλλοι παραδοσιακοί χοροί Λάτιν. Στην Αργεντινή υπάρχουν οι Τσακαρέρα, Γκάτο, Εσκοντίδο και Ζάμπα. Στην Βολιβία υπάρχουν οι Μορενάδα, Γιαμεράδα, Καποράλες και ο πρόσφατα δημιουργηθείς Τίνκου

RUMBAΗ Ρούμπα γεννήθηκε σαν χορός παντομίμας από τους ιθαγενείς των βαλτότοπων της Κούβας. Εξελίχθηκε σε έναν τελετουργικό λικνιστό χορό και σύντομα τα τραγούδια των έγχρωμων λατινοαμερικάνικων τραγουδιστών, έγιναν από τις μεγαλύτερες μουσικές επιτυχίες. Ο ρυθμός των τραγουδιών αυτών μοιάζει με πολλά πετυχημένα μπλουζ και αγαπήθηκε από όλους. Η σημερινή κοινωνική Ρούμπα που κατέκλυσε την Αμερική γύρω στο 1930, είναι μια μακρινή συγγενής των γοητευτικών χορών των ιθαγενών. Η Ρούμπα είναι ένας ευχάριστος ρυθμός που τον χαρακτηρίζει η απαλή, εύκαμπτη κίνηση των γοφών και ένας μάλλον βαρύς βηματισμός.

CHA-CHA-CHAΤο τσα, τσα, τσα έχει δύο γεωγραφικές περιοχές από όπου ξεπήδησε. Την Κούβα και τις Ηνωμένες Πολιτείες, με διαφορετικό στυλ, και φιγούρες. Πολλά έχουν

γραφτεί για την Ρούμπα και το Μάμπο ενώ για την ιστορία του τσα, τσα, τσα έχουν γραφτεί πολύ λιγότερα. Πιθανόν το ταυτίζουν με το Μάμπο. Παρόλα αυτά έχει πολλά δικά του στοιχεία που το κάνουν έναν τελείως διαφορετικό χορό. Ο ρυθμός του είναι μέτριος και κοφτός. Είναι ένας αυθόρμητος χορός, που χωρίς να το θέλει κανείς αφήνει τον εαυτό του και τα αισθήματα του να παρασυρθούν από τον ρυθμό.

SAMBA Η Σάμπα ο χορός του κεφιού, του καρναβαλιού και της σαμπάνιας, είναι ένας καθαρά Βραζιλιάνικος χορός βασισμένος σε νέγρικούς ρυθμούς. Έγινε πρώτα γνωστή στο Ρίο Ντε Τζανέιρο και αργότερα οι χορευτικές μελωδικές νότες της χρησιμοποιήθηκαν από διάφορους λατινοαμερικάνους συνθέτες κατακτώντας τον κόσμο. Η Σάμπα εμφανίστηκε στην Νέα Υόρκη το 1929 όπου εξελίχθηκε σε έναν πολύ δημοφιλή χορό. Στην νότια Αμερική, όπου και πατρίδα της, η Σάμπα χορεύεται σε μέτριο ως αργό ρυθμό, ενώ στις Ηνωμένες Πολιτείες ο ρυθμός της είναι πολύ γρήγορος.

SALSA Η salsa ξεκίνησε ως μουσικό είδος, ένα συνονθύλευμα ρυθμών αφρικανικής και λατινοαμερικάνικης προέλευσης, που μεταφέρθηκαν μέσω της Κούβας και του Πουέρτο Ρίκο στη Νέα Υόρκη μέσα από τις μεγάλες μεταναστεύσεις πληθυσμών την περίοδο 1940-1970. Ο βασικός βηματισμός του χορού salsa προέρχεται από τη Rumba, καθώς διατηρεί τον ίδιο ρυθμό. Τα βήματα προέρχονται από πολλά τοπικά είδη χορού (π.χ. Son, Guaguanco, Cha Cha κλπ), τα οποία εκφράζονται μέσα από το ενιαίο είδος, το γνωστό σε όλους μας, salsa.

BACHATA Η Bachata εν συντομία Η Bachata χορεύεται με τέσσερα βήματα, με κουβανέζικη κίνηση των γοφών και ένα ανασήκωμα του γοφού ή του ποδιού. Η Bachata χορεύεται και σε ανοικτή και σε κλειστή στάση, ανάλογα με το χώρο και τη διάθεση των χορευτών. Η Bachata δεν έχει πολλές στροφές, ο Bachatero καθοδηγεί τη Bachatera του με το σώμα ή τα χέρια. Η Bachata έχει έντονο ερωτικό ύφος και είναι πολύ δημοφιλής στα Latin Club.

MERENGUE Το Merengue είναι ο εθνικός χορός της Δομινικανής Δημοκρατίας, και επίσης ως ένα ορισμένο βαθμό της Αϊτής, του γείτονα που μοιράζεται το νησί. Υπάρχουν δύο δημοφιλείς εκδόσεις της προέλευσης του Δομινικανού εθνικού χορού Merengue. Μια ιστορία ισχυρίζεται ότι ο χορός δημιουργήθηκε από τους αλυσοδεμένους σκλάβους, οι οποίοι αναγκαστικά έσερναν το ένα πόδι, καθώς έκοβαν το ζαχαροκάλαμο στο ρυθμό των τυμπάνων. Η δεύτερη ιστορία ισχυρίζεται ότι ένας μεγάλος ήρωας πληγώθηκε στο πόδι κατά τη διάρκεια μιας από τις πολλές επαναστάσεις στη Δομινικανή Δημοκρατία. Μία ομάδα χωρικών τον καλωσόρισε σπίτι με μια γιορτή νίκης και από συμπόνοια, όποιοι χόρευαν αισθάνθηκαν την υποχρέωση να κουτσαίνουν και να σέρνουν το ένα πόδι.

ROCK' N ROLL Το Ροκ εντ Ρολ γεννήθηκε στη νότια περιοχή των Ηνωμένων Πολιτειών και έχει λατινοαμερικάνικες επιρροές. Με την μορφή που είναι γνωστό σήμερα το πρωτοσυναντήσαμε το 1940. Για πολλά χρόνια τα «καλά» μαγαζιά της εποχής δεν έβλεπαν με συμπάθεια τον καινούργιο χορό. Η άγρια μορφή και οι ακροβατικές φιγούρες του, δεν επέτρεπαν παρά μόνο περιορισμένο αριθμό χορευτών στη πίστα. Παρόλα αυτά το Ροκ εντ Ρολ παρέμεινε και θα παραμείνει ένας από τους δημοφιλέστερους κοινωνικούς χορούς. Ο ρυθμός

του είναι έντονος και ξεσηκώνει. Βασίζεται σε ένα πολύ απλό βασικό βήμα, και δίνει απεριόριστη δυνατότητα αυτοσχεδιασμών.

PASO DOBLE Το paso προέρχεται από την Ισπανία. Σε αυτό τον χορό ο ταυρομάχος είναι ο ταύρος και η ντάμα η καλή του. Το paso είναι ένας δυναμικός χορός που χρειάζεται εξάσκηση και δεξιότητες.



Hip Hop Το Hip-Hop ξεκίνησε τη δεκαετία του '70

από τη Νέα Υόρκη, ως μουσικό είδος αλλά και ως κουλτούρα.

Η κουλτούρα του Hip-Hop περιλαμβάνει το χορό του Breakdance, γκράφιτι, μουσική rap και το ντύσιμο hip-hop.

Ο χορός Hip-Hop είναι κυρίως χορός που χορεύεται στο δρόμο και στα clubs. Μπορεί να αποτελέσει επίδειξη δύναμης χωρίς τη χρήση βίας ανάμεσα στις ομάδες νέων. Πολλά μουσικά βιντεοκλίπ βασίζονται σε χορευτικές φιγούρες hip-hop. Μερικά είδη του είναι τα *krumping, crip walk, snap dance, harlem shake, clown walk, gangsta walking* και άλλα.

JAZZ Με τον όρο **τζαζ** αναφερόμαστε στο μουσικό είδος που αποτέλεσε εξέλιξη της λαϊκής αμερικανικής μουσικής κατά τον 19ο αιώνα, με αφρικανικές καταβολές. Περιλαμβάνει αρκετά μουσικά είδη που στηρίχτηκαν σε ένα κοινό σκεπτικό κατασκευής, τον μερικό ή και ολικό αυτοσχεδιασμό.

Γνώρισε σημαντική ανάπτυξη και διεθνή αναγνωρισιμότητα κατά τη δεκαετία του 1920. Υπάρχουν και άλλα είδη χορού όπως είναι οι παραδοσιακοί χοροί. Κάθε τύπος έχει και έναν ή και περισσότερους παραδοσιακούς χορούς. Στην Ελλάδα υπάρχουν πολλοί τέτοιοι χοροί αλλά και λαϊκοί όπως είναι:

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟΙ ΧΟΡΟΙ Καλαματιανό

Άγνωστος είναι ο δημιουργός του. Το όνομα του προέρχεται από την Πελοπόννησο, όπου και δημιουργήθηκε. Πολλές όμως είναι οι θεωρίες που διατυπώθηκαν για την αρχαία του προέλευση. Αυτή φαίνεται από απεικονίσεις σε αγγεία, καθώς επίσης και από τοιχογραφίες που παρουσιάζουν μερικά χαρακτηριστικά του βήματα ή φιγούρες. Το ότι οι χορευτές κρατούν ο ένας τον καρπό του άλλου, μας βοηθάει να βγάλουμε το συμπέρασμα ότι ο καλαματιανός έχει κάποια σχέση με κάποιον από τους χορούς των αρχαίων προγόνων μας. Ο ευχάριστος ρυθμός του και τα απλά βήματά του τον καθιέρωσαν σαν τον δημοφιλέστερο Ελληνικό χορό και χορεύεται σε όλη την Ελλάδα από άνδρες και γυναίκες. Τα βασικά βήματα του είναι 12 και χορεύονται ταυτόχρονα από όλους τους χορευτές. Δίνει την ευκαιρία στον χορευτή που σέρνει τον χορό να κάνει πολλούς αυτοσχεδιασμούς. Στην αρχή όλοι οι χορευτές σχηματίζουν κύκλο και βλέπουν το κέντρο του. Τα πόδια τους είναι σε θέση προσοχής, και κρατιούνται μεταξύ τους από τους καρπούς ή με τα μαντήλια.

Τσάμικο Ο Τσάμικος λέγεται και Κλέφτικος επειδή αγαπήθηκε και χορεύτηκε πάρα πολύ από τους κλέφτες. Παλιά ήταν αποκλειστικά ανδρικός χορός. Σήμερα, έχει γίνει γνωστός σε όλο τον Ελληνικό λαό και χορεύεται κι από τα δύο φύλα. Το όνομα του το πήρε από τους Τσάμηδες που κατοικούσαν τον 17ο, 18ο αιώνα στην περιοχή της Τσαμουριάς, του νομού της Θεσπρωτίας. Ο Τσάμικος είναι λεβέντικος χορός, κι αυτό φαίνεται από το επιβλητικό και

μεγαλοπρεπή ρυθμό του. Τα βήματα που ποικίλουν από περιοχή σε περιοχή αρχίζουν από 12 και φθάνουν τα 15. Ο πρώτος χορευτής, δηλαδή αυτός που σέρνει το χορό, ανάλογα με την ψυχική του διάθεση και την σωματική του αντοχή, κάνει διάφορες θεαματικές φιγούρες, ενώ οι άλλοι τον ακολουθούν κάνοντας απλά βήματα. Οι χορευτές χορεύουν ακολουθώντας ανοιχτό κύκλο, με τα πόδια στρωμένα και πιασμένοι από του καρπούς, ή με μαντήλια.

ΙΚΑΡΙΩΤΙΚΟ

Ο Ικαριώτικος προέρχεται από την Ικαρία και χορεύεται σε όλα τα νησιά του κεντρικού Αιγαίου. Χορεύεται από άντρες και γυναίκες με λαβή κυρίως από τους ώμους. Στο πρώτο μέρος έχουμε περπατητά βήματα, ενώ στο δεύτερο που ζωντανεύει ο ρυθμός έχουμε γρήγορα βήματα και κινητικότητα τόσο των ποδιών όσο και του σώματος.

Συνεχίζουμε με τους λαϊκούς χορούς:



ΛΑΪΚΟΙ ΧΟΡΟΙ ΧΑΣΑΠΙΚΟ

Ο Χασάπικος ή Συρτάκι όπως τον μετονόμασαν τελευταία οι Γάλλοι, έχει την προέλευσή του κάπου στο Βυζάντιο. Οι ειδικοί υποστηρίζουν, όπως η Ελληνικής καταγωγής διερευνήτρια των αρχαίων Ελληνικών χορών, Ελισάβετ Σενιέ, η οποία έζησε στην Κων/πολη τον 18ο αιώνα, ότι ο χασάπικος αποτελεί συνέχεια του λεγόμενου «μακελλάρικου» χορού που χορευόταν στο Βυζάντιο από την «συντεχνία των κρεοπωλών». Η προβολή του από το 1955 και εδώ, μέσω των διάφορων κινηματογραφικών έργων το έκανε διεθνώς γνωστό. Χορεύεται ομαδικά από γυναίκες και άντρες. Θεαματικές αλλά και αρκετά δύσκολες είναι οι φιγούρες του που έχουν μεγάλη ποικιλία.

ΧΑΣΑΠΟΣΕΡΒΙΚΟ

Ο Χασαποσέρβικος ή Σέρβικος είναι σλαβικής καταγωγής. Χορεύεται ομαδικά από άνδρες και γυναίκες καθώς επίσης και από μεμονωμένα άτομα. Τα βήματα είναι ισόχρονα και ζωντανά. Μερικές φορές όμως, τα βήματά του γίνονται γρήγορα και καλύπτουν σε ένα χρόνο δυο βήματα μαζί.

ΖΕΪΜΠΕΚΙΚΟ Οι Ζεϊμπέκηδες ήταν Έλληνες από την Θράκη που μετανάστευσαν στην Προύσα και τ' Αϊδίνι. Αποτελούσαν επίλεκτη κοινωνική τάξη από την οποία οι Τούρκοι «Δερεβέηδες» στρατολογούσαν μια ένοπλη δύναμη που αποτελούσε την τοπική χωροφυλακή. Είναι αλήθεια ότι οι Ζεμπέκηδες σιγά σιγά εξισλαμίστηκαν. Όμως δεν ξέχασαν ποτέ την καταγωγή τους και τις παραδόσεις του τόπου τους και διατήρησαν την τοπική Θρακική λαϊκή τους ενδυμασία μέχρι το 1883, οπότε ο σουλτάνος Μαχμούτ ο Β τους διέταξε ή να παραδώσουν τα όπλα ή να εναρμονιστούν με την ενιαία στολή της χωροφυλακής. Οι Ζεϊμπέκηδες επαναστάτησαν και στην άνηση αναμέτρηση με τον τακτικά στρατό αποδεκατίστηκαν. Όμως από τα έθιμα της μακρινής πατρίδας τους επέζησε και εξακολουθεί να επιζεί θριαμβευτικά ως τις μέρες μας ο Ζεϊμπέκικος χορός. Ο Ζεϊμπέκικος, αρχικά, ήταν καθαρά

αντρικός χορός, αργός και βαρύς. Περιλάμβανε πολύ συχνά επίδειξη οπλομαχητικής και είχε τις ρίζες του σε αρχαίο Θρακικό χορό. Στη Μικρά Ασία οι παλιοί αυτοί Θρακικοί ρυθμοί κατέληξαν να παίζονται με τα τοπικά έγχορδα όργανα ενώ σιγά, σιγά με την πάροδο του χρόνου, άρχισαν να χρησιμοποιούνται και κάποιες συγκεκριμένες ελάσσονες μουσικές κλίμακες, που ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένες και αγαπημένες στις περιοχές εκείνες. Έτσι η μουσική εξελίχθηκε ακολουθώντας το χρώμα της Μ. Ασίας και διαφοροποιήθηκε αρκετά. Ο Ζεϊμπέκικος χορός διαφοροποιήθηκε και αυτός. Όμως διατηρήθηκαν τα βασικά χαρακτηριστικά του και πάνω από όλα διατηρήθηκε ο μοναδικός και τόσο χαρακτηριστικός ρυθμός του, τα 9/8. Ο Ζεϊμπέκικος είναι χορός βασισμένος στον αυτοσχεδιασμό. Ο χορευτής λοιπόν πρέπει απλώς να ξέρει τα παραδοσιακά βήματα και να μπορεί να ακολουθήσει τον χαρακτηριστικό ρυθμό. Αυτή ακριβώς η δυνατότητα αυτοσχεδιασμού και επομένως η δυνατότητα έκφρασης είναι που έκαναν τον Ζεϊμπέκικο τον πιο δημοφιλή Λαϊκό χορό στις μέρες μας. Στις σχολές μας διδάσκονται τόσο τα παραδοσιακά βήματα του Ζεϊμπέκικου όσο και ο χαρακτηριστικός ρυθμός του. Επίσης δίνονται πολύ απλές οδηγίες και γνώσεις που κάνουν και εύκολο και θεαματικό τον αυτοσχεδιασμό. Έτσι σε λίγο σχετικά χρόνο, μπορούν όλοι να μάθουν τα μυστικά που κάνουν ένα χορευτή του Ζεϊμπέκικου όχι απλά να ξεχωρίζει αλλά να τραβάει επάνω του όλα τα βλέμματα γεμάτα θαυμασμό.

ΤΣΙΦΤΕΤΕΛΙ

Χορός της Α. Ανατολής. Συνήθως χορεύεται από ένα άτομο ή από ζευγάρια οπότε λέγεται και αντικριστός. Ο χορευτής έχει τη δυνατότητα πάνω στον ρυθμό της μουσικής να κάνει διάφορους αυτοσχεδιασμούς ή φιγούρες. Ετοιμολογικά ερμηνεύεται ως το Τέλι (Μουσική, ρυθμός) του Τσίφτη (Μερακλή, αυτού που του αρέσει να περνά καλά) καθώς οι Τσίφτιδες αρέσκονταν να βλέπουν γυναίκες να χορεύουν στον λάγνο ρυθμό του χορού της κοιλιάς. Ένα άλλο είδος χορού είναι οι:

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟΙ ΧΟΡΟΙ

Foxtrot Με την επανάσταση της νέγρικης μουσικής Τζαζ το 1910 τα ζευγάρια άρχισαν να χορεύουν πολύ κοντά ο ένας στον άλλο, αυτοσχεδιάζοντας στο ρυθμό της μουσικής. Νέοι πιο αυθόρμητοι και ελεύθεροι ρυθμοί έκαναν την εμφάνιση τους και το κοινό που είχε βαρεθεί την στυλιζαρισμένη Πόλκα και το Βαλς, τους αγάλιασε με αγάπη. Ένας καινούργιος ρυθμός γεννιόταν και ο κόσμος ενθουσιάστηκε με τα γρήγορα και απλά βήματά του. Το 1912 ο Χάρρυ Φόχ, αστέρι της θεατρική επιθεώρησης, λανσάρισε το ΦΟΞ ΤΡΟΤ. Έτσι γεννήθηκε ο δημοφιλέστερος μέχρι σήμερα χορός στην Αμερική. Απλά περπατητά βήματα προς όλες τις κατευθύνσεις, άνεση, χάρη και μελωδική συνεχής μουσική είναι τα χαρακτηριστικά του χορού αυτού.

Tango

Γύρω στο 1910, 1914 το tango έκανε την εμφάνιση του στην Αμερικάνικη ήπειρο και σύντομα έγινε δημοφιλές στο χορευτικό κοινό με τις ασύμμετρες και πρωτότυπες φιγούρες οι οποίες δίνουν φινέτσα στον χορό αυτό. Πολλοί πίστευαν ότι το tango προέρχεται από την Αργεντινή. Αυτό όμως είναι μόνο η αρχή της ιστορίας, γιατί πράγματι τα πρώτα ίχνη του tango ανάγονται στον 19ο αιώνα στους λαϊκούς τοπικούς χορούς της Αργεντινής. Όμως η Βραζιλία, η Ισπανία

και το Μεξικό προσέφεραν πολλά ώστε να διαμορφώσει ο χορός το στυλ που έχει σήμερα. Έχει χαρακτηριστεί ως σύγχρονος χορός τις φωτιάς γιατί οι φιγούρες του είναι συγχρόνως δραματικές και δυναμικές, οι κινήσεις απαλές και κοφτές.



Waltz (ΒΑΛΣ) Η προέλευση του Βαλς ανάγεται στους λαϊκούς χορούς της Βαυαρίας. Το 1812 άρχισε δειλά να μπαίνει στα σαλόνια χορού της Αγγλίας. Ήταν ο πρώτος χορός που τα χέρια του καβαλιέρου αγκάλιαζαν την μέση της ντάμας. Ο κόσμος σκανδαλισμένος από την τολμηρότητα του καινούργιου χορού αντέδρασε έντονα. Όμως η κοινωνία είχε αρχίσει να αλλάζει ριζικά, και γρήγορα το Βαλς έγινε ένας πολύ αγαπητός χορός που εξαπλώθηκε παντού. Είναι ο μόνος από τους παλιούς κοινωνικούς Ευρωπαϊκούς χορούς που επέζησε μετά την επανάσταση της μουσικής Τζαζ. Αναπτύχθηκαν κυρίως δυο είδη Βαλς. Το Βιεννέζικο, με γρήγορες κυκλικές κινήσεις και το μοντέρνο με απλά βήματα.

Τα μέρη της Ελλάδας!!!

των Χριστίνα Χρυσαιδου και Αιγλή Πευρετ.

Για αρχή θα ξεκινήσουμε με μερικά πολύ ωραία και γραφικά νησιά του Αιγαίου Πελάγους.

Νησιά που μπορεί να απέχουν ελάχιστα μεταξύ τους παρουσιάζουν μεγάλες διαφορές



σε πολιτισμικά και ιστορικά στοιχεία, σε αρχιτεκτονικά και γεωφυσικά χαρακτηριστικά. Άλλα πλούσια σε βλάστηση, άλλα γυμνά, άλλα πολύχρωμα, άλλα κάτασπρα... Όλα πάντως λουσμένα στο γαλάζιο του Αιγαίου και στο έντονο φως του ήλιου. Γεμάτα μικρά ξωκλήσια και γραφικά λιμανάκια, παραδοσιακά χωριά και όμορφες ακρογιαλιές...

Τα νησιά του Αιγαίου... Αυτός ο κόσμος, ο μικρός, ο μέγας...

Η πρώτη μας επιλογή είναι ένα πολύ γραφικό νησί η Σίφνος. Πρόκειται για ένα από τα πιο γοητευτικά κυκλαδονήσια το οποίο διατηρεί τον αυθεντικό του χαρακτήρα: πετρόχτιστα σπίτια, ξερολιθιές, καλντερίμια, περιστεριώνες ανεμόμυλοι. Οι παραλίες της είναι υπέροχες -ο Πλατύς Γιαλός είναι η μεγαλύτερη παραλία των Κυκλάδων- τα εστιατόρια σερβίρουν καλή τοπική κουζίνα, η τοπική παράδοση της κεραμοπλαστικής είναι ολοζώντανη και τα τελευταία χρόνια έχουν χτιστεί πάρα πολλοί ξενώνες υψηλών προδιαγραφών. Πρωτεύουσα είναι η Απολλωνία, χτισμένη σε λόφο στο κέντρο του νησιού. Η Σίφνος ανήκει στο σύμπλεγμα των Δυτικών Κυκλάδων και βρίσκεται ανάμεσα στα νησιά Σέριφο, Κίμωλο και Αντίπαρο.

Η Αρτεμώνα με τα θαυμάσια σπίτια, το μαγευτικό Κάστρο, τον Φάρο με την ωραία παραλία, τα παραδοσιακά Εξάμπελα και την απομακρυσμένη Χερσόνησο, με τα όμορφα ταβερνάκια και τα ωραία κεραμικά. Το λιμάνι του νησιού, οι Καμάρες, έχει εξελιχθεί και αυτό σε τουριστικό κέντρο με όλες τις ανέσεις.

Η Σίφνος είναι ένα από τα πιο γραφικά μέρη και ΠΑΝΕΜΟΡΦΟ!!!!!!!

Ένα ακόμα πολύ ωραίο νησί είναι η Σαντορίνη έχει θάλασσα σαν ασήμι και χρυσο.

Η Σαντορίνη είναι ένα ξεχωριστής ομορφιάς νησί το οποίο βρίσκεται στο νοτιότερο τμήμα των Κυκλάδων. Ουσιαστικά πρόκειται για ένα σύμπλεγμα νησιών που

αποτελείται από τη Θήρα (Σαντορίνη),τη Θηρασιά, το Ασπρονήσι, τη Παλιά και τη Νέα Καμένη.

Ο λόγος που το κάνει να ξεχωρίζει από τα άλλα νησιά είναι το ηφαίστειο της που εξερράγη το 1600 π.Χ. και κατέρρευσε στον ίδιο του τον κρατήρα. Το νησί καταστράφηκε από την ισχυρή έκρηξη και από τηναρχαίαΣτρογγύλη απέμεινε μόνο το περίγραμμα της, η σημερινή Σαντορίνη. Στην ιδιαίτερη φυσιογνωμία της Σαντορίνης συνεισφέρει και ένας εξαιρετικά σημαντικός αρχαιολογικός πλούτος: η αρχαία πόλη στο Μέσα Βουνό και ο προϊστορικός οικισμός του Ακρωτηρίου. Η Σαντορίνη διαθέτει επίσης μία μοναδική κληρονομιά λαϊκής παραδοσιακής αρχιτεκτονικής, στους οικισμούς του Βόθωνα, της Μεσσαριάς, της Φοινικιάς και του Μεγαλοχωρίου, και εξελιγμένους οχυρωματικούς οικισμούς στον Πύργο, το Εμπορείο και το Ακρωτήρι.

Τα Φηρά είναι η πρωτεύουσα του νησιού και η Οία, ένα από τα πιο όμορφα χωριά του γνωστή σε όλο τον κόσμο για το εντυπωσιακό και μαγευτικό της ηλιοβασίλεμα. Οι «μαύρες» παραλίες της, με τους απότομους γκρεμούς και τα ηφαιστιογενή πετρώματα δίνουν στο νησί μια ιδιαίτερη φυσιογνωμία.

Η Σαντορίνη αποτελεί έναν από τους δημοφιλέστερους προορισμούς παγκοσμίως και ένα από τα κοσμικότερα και πιο ανεπτυγμένα τουριστικά νησιά της Ελλάδας. Προσφέρει στους παραθεριστές του υπηρεσίες υψηλών προδιαγραφών.

Το επομενο νησι ειναι η Μυκονος στην οποια πανε πολλοι διασημοι οπως Sakis,σχεδιαστες,ποδοσφαιριστες και πολλοι ακομα.

Το νησί των ανέμων, όπως συχνά αποκαλούν τη Μύκονο, ανήκει στο σύμπλεγμα των Κυκλάδων και βρίσκεται ανάμεσα στην Τήνο και τη Νάξο. Πρωτεύουσα του νησιού είναι η Μύκονος ή Χώρα και βρίσκεται στην δυτική πλευρά του νησιού.

Η Μύκονος είναι χωρίς αμφιβολία το διασημότερο νησί στην Ελλάδα και ο δημοφιλέστερος προορισμός παγκοσμίως. Αυτό το οφείλει στον κοσμοπολίτικο χαρακτήρα της, στην έντονη νυχτερινή ζωή της, στις πολλές και όμορφες παραλίες της καθώς και στην μοναδική «Μικρή Βενετία».

Είναι από τα πρώτα νησιά της Ελλάδας που αξιοποίησε τουριστικά τους φυσικούς της πόρους. Στα μέσα της δεκαετίας το 1950 άρχισαν να φτάνουν στο νησί οι πρώτοι παραθεριστές. Την ίδια περίοδο οι Μυκονιάτες άρχισαν να δημιουργούν τις κατάλληλες υποδομές για να εξυπηρετήσουν τις ανάγκες των παραθεριστών. Έτσι, τη δεκαετία του 1960 η Μύκονος έγινε μία μόδα που δεν πέρασε ποτέ και καθιερώθηκε ως τη νησί των διασημοτήτων. Χρόνο με το χρόνο η φήμη της μεγαλώνει και οι θαυμαστές της αυξάνονται.

Πέρα όμως από την κοσμοπολίτικη πλευρά της Μυκόνου υπάρχει και η ήσυχη πλευρά της. Αν κάποιος επιθυμεί στιγμές ηρεμίας και χαλάρωσης η Μύκονος δεν θα τον απογοητεύσει αφού έχει αρκετά ήσυχα χωριουδάκια και ερημικές παραλίες.

Το Αρχαιολογικό, το Λαογραφικό και το Ναυτικό Μουσείο, καθώς και το Αρχαιολογικό Μουσείο Δήλου είναι μερικά από τα σημαντικότερα αξιοθέατα τα οποία μπορεί να γνωρίσει ο επισκέπτης. Πολλές εκκλησίες και περίπου 800 ξωκλήσια κοσμούν όλο το νησί, ενώ η εμπειρία από την επίσκεψη στο γειτονικό ακατοίκητο ιερό νησί της Δήλου είναι μοναδική.

Η Μυκονος!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Το επομενο πανεμορφο και απο τα πιο μεγαλα του Αιγαιου ειναι η Ροδος.

Η Ρόδος είναι το μεγαλύτερο νησί των Δωδεκανήσων με πληθυσμό 130.000 κατοίκους. Η γεωγραφική της θέση συντέλεσε στην πολιτιστική και οικονομική ανάπτυξη του νησιού σε κάθε ιστορική περίοδο. Ετερόκλητοι πολιτισμοί διεκδίκησαν την κυριαρχία του αφήνοντας τα σημάδια τους στο νησί.

Η πόλη της Ρόδου, πρωτεύουσα του νησιού αλλά και του νομού Δωδεκανήσου, είναι κτισμένη στο βορειότερο άκρο του νησιού. Το πρώτο πράγμα που προσελκύει το ενδιαφέρον του επισκέπτη είναι η Μεσαιωνική πόλη, χτισμένη ημικυκλικά γύρω από

την πόλη της Ρόδου. Τείχη, κάστρα, στοές, φρούρια και παλάτια τον μεταφέρουν σε άλλες εποχές. Η Μεσαιωνική Πόλη αποτελεί μνημείο Παγκόσμιας Κληρονομιάς και είναι η μεγαλύτερη και καλύτερα διατηρημένη οχυρωμένη πόλη της Ευρώπης, με πλήθος ελληνιστικών, βυζαντινών, μεσαιωνικών και οθωμανικών μνημείων. Πέρα όμως από την Παλιά Πόλη, αξίζει να επισκεφθεί κανείς τα Λουτρά της Καλλιθέας, την περίφημη κοιλάδα με τις πεταλούδες, τον Προφήτη Ηλία, τη Λίνδο με το πανέμορφο κάστρο της και το Πάρκο Ροδίνι.

Οι παραλίες της Ρόδου, άλλες κοσμοπολίτικες και άλλες απομονωμένες.

Το επομένο νησι είναι η αγαπημένη μας Κρήτη.

Είναι η ΚΡΗΤΗ το νοτιότερο άκρο της Ευρώπης στο σταυροδρόμι τριών ηπείρων και πέντε θαλασσών. Σημείο συνάντησης διαφορετικών λαών, χωνευτήρι πανάρχαιων και ετερόκλητων πολιτισμών των αιώνων.

Τόπος ελληνικός, μοναδικό κράμα στοιχείων από την δημιουργική αφομοίωση των πολυποίκιλων πολιτισμικών μορφών σε ένα εκπληκτικής ομορφιάς φυσικό πλαίσιο.

Τώρα θα αφήσουμε λίγο τα νησιά και θα πάμε στην αγαπημένη μας Πελοπόννησος και πρώτα απ' όλα με τη Κορινθός. Η Κορινθός είναι ένα από τα πιο ωραία μέρη της Ελλάδας έχει υπεροχές παραλίες και πολλοί ομορφα χωριά παραδοσιακά και με πολλοί ησυχούς δρόμους έχει ζεστες θαλασσοεξοχές και πολλά αξιοθέατα.

Η πόλη περιτοίχεται από τις παραθαλάσσιες περιοχές του Λεχαιού, Ισθμίων, Κεχραίων και τις περιοχές Εξαμιλίων και Αρχαίας Κορίνθου. Η γεωφυσική της θέση είναι στην παραθαλάσσια περιοχή ανατολικά του Κορινθιακού κόλπου κοντά στην

Επίσης ένα άλλο μέρος όπου θα μπορούσατε να πάτε είναι τα Ιωαννίνα!!! Έχει μαγευτικές λίμνες όπου θα μπορούσατε να περάσετε ώρες κοιτάζοντάς τις και επίσης μπορείτε να κάνετε βόλτες στα απέραντα δάση!!!!

Η επανάσταση του 1821

των Γιάννης Σταμέλος, Θάνος Παραβάντης και Στέφανος Προυσάλογλου.



Πρώτα θα συζητήσουμε για ένα θέμα που ακόμα σκεφτόμαστε. Επίσης από σήμερα στην ομάδα μας είναι και ο Στέφανος. Φυσικά αυτό το τεύχος θα είναι καλύτερο από τα άλλα!



Πρώτα όπως όλοι ξέρετε το 1821 έγινε επανάσταση των Ελλήνων και γιορτάζουμε ακόμα με το να κάνουμε παρελάσεις για να τιμήσουμε αυτούς που σκοτώθηκαν για να είμαστε ελεύθεροι!

Φιλική Εταιρεία: Το 1814 συναντήθηκαν στην Οδησό της Ρωσίας ο Αθανάσιος Τσακάλοφ, ο Νικόλαος Σκουφάς και ο Εμμανουήλ Ξάνθος οι οποίοι

Ο τελικός σκοπός της Εταιρείας ήταν ο αγώνας για την απελευθέρωση. Οι Έλληνες έπρεπε πρώτα να οργανωθούν, αφού μνηθούν στο μυστικό της Εταιρείας. Η μύηση στην Εταιρεία

έμελλε να γίνουν οι πρωτεργάτες της προετοιμασίας του Αγώνα. Ήταν και οι τρεις έμποροι, ζούσαν έξω από την Ελλάδα, αλλά πονούσαν για την άθλια κατάσταση, στην οποία είχε περιπέσει η πατρίδα την εποχή της σκλαβιάς. Αυτοί αποφάσισαν να ιδρύσουν μια μυστική οργάνωση που την ονόμασαν *εταιρία των φιλικών*, τη γνωστή περισσότερο ως *Φιλική εταιρία*.

ΟΙ ΜΑΧΕΣ

Κατά τη διάρκεια της επανάστασης έγιναν πολλές μάχες. Παρουσιάζουμε εδώ τις σημαντικότερες.

1] Η μάχη στο Δραγατσάνι

Στις 2/6/1821 ο Υψηλάντης

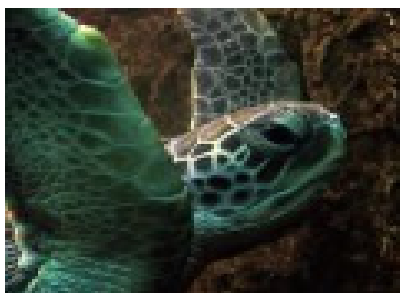
με τους Ιερολοχίτες ηττήθηκαν στο Δραγατσάνι.

2] Η μάχη στην Αλαμάνια

Στην Αλαμάνια οι Τούρκοι σούβλισαν τον Αθανάσιο Διάκο.

3] Η μάχη στο Χάνι της Γραβιάς

Εκεί ο Οδυσσεάς Ανδρούτσος με 118 στρατιώτες νίκησε τον πολυάριθμο στρατό του Ομέρ Βρυώνη.



γινόταν κρυφά και έπαιρνε μορφή ιεροτελεστίας. Ο υποψήφιος έδινε όρκο ότι θα τηρήσει το μυστικό και θα ακολουθεί τις εντολές της Εταιρίας. Οι Φιλικοί επικοινωνούσαν με συνθηματικές φράσεις, καθώς και με συνθηματικό αλφάβητο. Με το πέρασμα των χρόνων μούνταν όλο και περισσότεροι. Από τους πρώτους που έγιναν Φιλικοί ήταν οι κλέφτες. Στη συνέχεια μπήκαν στην Εταιρία έμποροι, κληρικοί και άλλοι. Για να γίνει πιο αποτελεσματική η δράση της Εταιρίας, μετέφεραν την έδρα της την Κωνσταντινούπολη. Στην αναζήτησή τους για αρχηγό, απευθύνθηκαν στον Ιωάννη Καποδίστρια (υπουργός εξωτερικών Ρωσίας) όμως η απάντησή του ήταν αρνητική. Στο τέλος τη θετική απάντηση την έδωσε ο Αλέξανδρος Υψηλάντης καθώς προθυμοποιήθηκε να γίνει γενικός αρχηγός της Φιλικής Εταιρίας.

4] Η μάχη στα Δερβενάκια

Στα στενά των Δερβενάκιων οι Έλληνες παγίδευσαν τους Τούρκους και τους κατατρόπωσαν.

5] Η ναυμαχία του Γέροντα

Στο Γέροντα ο ναύαρχος Μιαούλης νίκησε τον τουρκοαιγυπτιακό στόλο.

6] Η πολιορκία του Μεσολογγίου

Στο Μεσολόγγι έγινε μια μεγάλη πολιορκία και κατακτήθηκε, μετά την έξοδο, από τους Τούρκους.

7] Η μάχη στην Ακρόπολη

Εκεί πέθανε ο Καραΐσκάκης και οι Έλληνες ηττήθηκαν.

8] Η ναυμαχία του Ναβαρίνου

Εκεί έγινε η τελευταία διαμάχη της επανάστασης,

όπου οι Άγγλοι, οι Ρώσοι και οι Γάλλοι νίκησαν

τον τουρκοαιγυπτιακό στόλο. Αποτέλεσμα

αυτής της ναυμαχίας ήταν η απελευθέρωση της

Ελλάδας

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΜΥΣΤΗΡΙΟ

από τους Σαλαώρα Γιάννη και Τσαντίλη Αλέξανδρο

Σε αυτό το θέμα που έχουμε αυτή την εβδομάδα θα μάθετε για πράγματα που μέχρι τώρα δεν ξέρατε για το βυθό. Θα γνωρίσετε διάφορα παράξενα φυτά και ζώα του βυθού που είναι

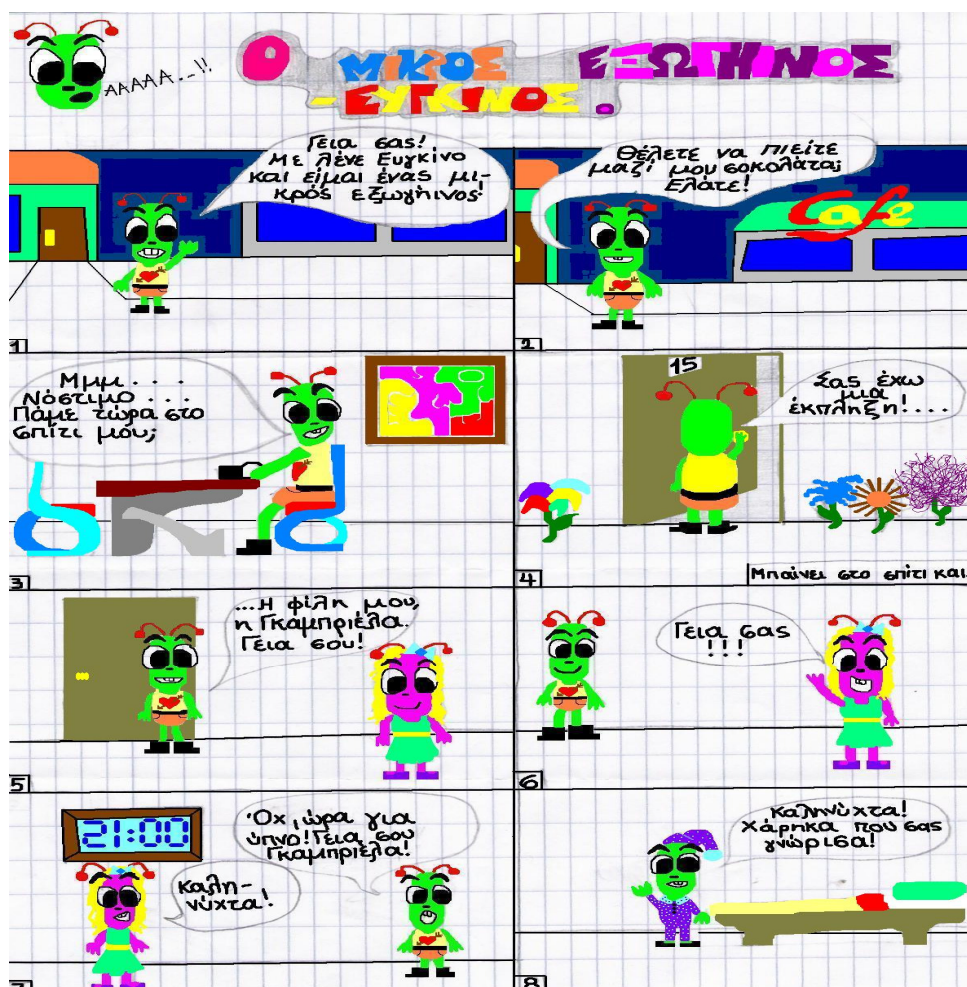
πολύ μυστήρια....

ΠΡΩΤΟ <<ΠΑΡΑΞΕΝΟ>> ΣΗΜΕΙΟ ΤΑ ΦΥΤΑ

Στο κόσμο του βυθού μας υπάρχουν πολλά παράξενα φυτά, που άλλα τα είδαμε, τα βρήκαμε, τα ανακαλύψαμε και τα απολάυσαμε, ενώ άλλα δεν έχουν ανακαλυφθεί ακόμα και δεν τα έχει δει κανείς ή δεν μπορούν να τα βρούν λόγω του βάθους που βρίσκονται. Μερικά από αυτά είναι: τα **μαλάκια**.

Τα μαλάκια διαιρούνται σε πέντε κατηγορίες:

- **αμφίνευρα**
- **σκαφόποδα**
- **ελασματοβράγχια**
- **γαστερόποδα**
- **κεφαλόποδα**. *ΚΑΙ ΠΙΟ ΣΥΓΚΕΚΡΙΜΕΝΑ: Το θαλάσσιο φυτό Ποσειδωνία (*Posidonia oceanica*). Με πράσινο χρώμα είναι τα φύλλα, με καφετί οι βλαστοί και οι ρίζες. Αυτό το φυτό μοιάζει πολύ με φύκια που είναι κολλημένα σε χώμα. Πολλές πάνω τους κολλούν διάφορα άλλα φυτά. Ο βυθός είναι παράξενος και ακόμα προκαλεί σε έμας φόβο και μυστήριο.*





Η ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΣΤ'3



Σε αυτό το τεύχος:
Πασχαλινές Μαγειρικές
Καλοκαιρινά ραντεβού
Η ιστορία του SKATE
Μια φορά και ένα καιρό η δική μας ιστορία
Τα 7 θαύματα του κόσμου
Οι 12 Θεοί του Ολύμπου
Αρχαία Αίγυπτος
Eurovision
Το τραγούδι στην ..οθόνη μας
Σινεμά

EUROVISION!!!!

από τους: **Αννα Κανελοπούλου, Φωτεινή Βουτσίνου, Λυδία Ξανθάκου και Οδυσσέας Πετρόπουλος**

Η πρώτη συμμετοχή της Ελλάδας στην EUROVISION έγινε το 1974 με τη Μαρινέλα και το τραγουδί "ΚΡΑΣΙ,ΘΑΛΑΣΣΑ ΚΑΙ Τ'ΑΓΟΡΙ ΜΟΥ", που κατέλαβε την **11η θέση!!!**

Η πρώτη συμμετοχή της Ελλάδας στην EUROVISION που μπήκε στην 1η πεντάδα ήταν με τους ΠΑΣΧΑΛΗΣ ΑΡΒΑΝΙΤΗΔΗΣ, ΜΠΕΣΥ ΑΡΓΥΡΑΚΗ, ΜΑΡΙΑΝΝΑ ΤΟΛΗ ΚΑΙ ΡΙΜΠΕΡΤ ΟΥΛΙΑΜΣ.

Όμως δεν συμμετείχε στη eurovision το 1975,1982,1984,1986,και το 2000!

Η Σημαντικότερη χρονιά ?

Το 2005 με το προφητικό Number One της Έλενας Παπαρίζου που κέρδισε για πρώτη φορά η χώρα μας.

Όμως για να μάθουμε λίγες περισσότερες λεπτομέρειες

Το Φεστιβάλ Τραγουδιού της Γιουροβίζιον είναι ετήσιος θεσμός στο χώρο της μουσικής, που διοργανώνει η Ε.Β.Υ. (European Broadcasting Union). Γιουροβίζιον (Eurovision) είναι το δίκτυο δορυφόρων και επίγειων σταθμών, που μεταφέρει το σήμα της Ε.Β.Υ.

Ένα τραγούδι για να πληροί τις προϋποθέσεις συμμετοχής θα πρέπει να είναι διάρκειας έως τριών λεπτών, οι εκτελεστές του επί σκηνής να μην ξεπερνούν τους 6 και να είναι από 16 ετών και πάνω, ενώ δεν τίθεται καμία προϋπόθεση στη γλώσσα στην οποία είναι

γραμμένο, μετά το 1999. Οι συμμετοχές πολλών μικρών κρατών είναι στα αγγλικά για να κερδίσουν μεγαλύτερο ακροατήριο. Ο νικητής του διαγωνισμού αποφασίζεται από τον αριθμό των ψήφων που θα λάβει ένα τραγούδι. Κάθε χώρα μπορεί να ψηφίσει ως 10 τραγούδια, όχι το δικό της, στην κλίμακα 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 και 12. Μέχρι πρόσφατα οι ψήφοι δίνονταν από μια κριτική επιτροπή, που διόριζε ο δημόσιος τηλεοπτικός σταθμός κάθε χώρας. Τα τελευταία χρόνια, η ψηφοφορία γίνεται και μέσω των SMS.

Παραδοσιακά, η Ελλάδα δεν δίνει ψήφο στην Τουρκία και τούμπάλιν, αν και η κατάσταση τείνει να ανατραπεί τα τελευταία χρόνια. Σε αντίθεση, Ελλάδα και Κύπρος ανταλλάσσουν το μέγιστο των βαθμών, 12. Τα κράτη που προέκυψαν από τη διάλυση της Γιουγκοσλαβίας έχουν αποκτήσει την συνήθεια να ψηφίζουν το ένα στο άλλο, ενώ το ίδιο φαινόμενο παρατηρείται με τις χώρες της Ανατολικής Ευρώπης και της Σκανδιναβίας. Μόνο που οι χώρες της Ανατολικής Ευρώπης είναι περισσότερες και κατάφεραν τρεις φορές να κατακτήσουν το πρώτο βραβείο τα τελευταία χρόνια: Εσθονία (2001), Λετονία (2002) και Ουκρανία (2004).

Φέτος το τραγούδι που θα στείλουμε έχει ελληνικό στίχο και το χαρακτηριστικό επιφώνημα ΩΠΑ για τίτλο.

Ταινίες της σημερινής εποχής

των: Γιώργο Ρούσσο,τον Διονύση Συμεωνίδη,τον Αλέξανδρο Φωκά και τον Μάριο Πουλημένο.

1. DISTRICT 9 Μία από τις ταινίες της εποχής μας, που βγήκε το 2009 στους κινηματογράφους, ονομάζεται District 9.



Η υπόθεση της ταινίας αναφέρεται σε ένα σκάφος εξωγήινων το οποίο ξέμεινε στην ατμόσφαιρα της γης λόγω βλάβης και οι άνθρωποι πήγαν εκεί για να φέρουν τους εξωγήινους στη γη, τους οποίους κατόπιν μετέφεραν σε μία στρατιωτική

βάση. Εκεί ζούσαν σαν άνθρωποι, αλλά παρόλα αυτά, οι κάτοικοι της περιοχής ήταν ρατσιστές προς τους εξωγήινους και έτσι η κυβερνητική οργάνωση που τους είχε οδηγήσει στη γη αποφάσισε να τους μεταφέρει σε μία άλλη στρατιωτική βάση.

Κατά τη διαδικασία της μεταφοράς ο άνθρωπος που είχε διοριστεί υπεύθυνος για αυτή την αποστολή είχε ένα ατύχημα με ένα χημικό, με αποτέλεσμα το DNA του να αλλάξει και να γίνεται κατά καιρούς εξωγήινος. Η κυβέρνηση θεώρησε ότι μπορεί να τον χρησιμοποιήσει σαν πειραματόζωο κι έτσι άρχισε η

περιπέτειά του....

Ο ήρωας της ταινίας είναι ο Τζέικ Σάλι, ένας πρώην ναυτικός, που είναι πλέον καθηλωμένος σε αναπηρικό καροτσάκι. Αν και απογοητευμένος, είναι ακόμη πολεμιστής κατά βάθος. Αυτό που ήθελε πάντα ο Τζέικ είναι να βρει κάτι για το οποίο να αξίζει να αγωνιστεί, και το βρίσκει σε ένα μέρος που δεν μπορούσε να φανταστεί: σε έναν μακρινό κόσμο. Ο Τζέικ έχει στρατολογηθεί για μια

αποστολή στον πλανήτη Πανδώρα, ο οποίος έχει τραβήξει το ενδιαφέρον εταιρειών ανά τον κόσμο, λόγω της εκμετάλλευσης ενός ορυκτού, που αξίζει 20 εκατομμύρια δολάρια το κιλό στη Γη. Για να διευκολύνουν τη δουλειά τους, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν ένα σύστημα που μεταφέρει τη συνείδηση ενός ατόμου σε ένα υβρίδιο ανθρώπων και ιθαγενών ανθρωποειδών του πλανήτη Πανδώρα, των λεγόμενων Na'vi. Αυτό το υβρίδιο ανθρώπου με Na'vi - ένα πλήρως ζωντανό σώμα που μοιάζει με τους Na'vi αλλά κατέχει ανθρώπινα συναισθήματα, σκέψεις και προσωπικότητα - είναι γνωστό ως "avatar". Στη νέα του avatar μορφή, ο Τζέικ μπορεί να περπατήσει ξανά. Η αποστολή του είναι να έρθει σε επαφή και να πεισφύσει στους Na'vi, με την ελπίδα να εξασφαλίσει τη βοήθειά τους - ή τουλάχιστον τη συναίνεσή τους - στην εξόρυξη του ορυκτού. Μια όμορφη θηλυκή Na'vi, η Νέφτιρι, σώζει τη ζωή του Τζέικ, αν και απρόθυμα, επειδή ακόμη και στο avatar σώμα του, ο Τζέικ αντιπροσωπεύει γι' αυτήν την ανθρώπινη καταπάτηση στον αμαγάριστο κόσμο των Na'vi. Καθώς η σχέση του Τζέικ και της Νέφτιρι γίνεται πιο δυνατή, ενώ ο Τζέικ μαθαίνει να εκτιμά τους Na'vi, ο ίδιος θα έρθει αντιμέτωπος με την απόλυτη δοκιμασία, καθώς θα ηγηθεί μιας επικής μάχης που θα καθορίσει τη μοίρα ολόκληρου του κόσμου.

Τραγούδι ..στην Οθόνη μας

από την Μυρτώ Σουφλή και τη Φραγκίσκα Κουκουλά.

Σε μερικούς ανθρώπους το τραγούδι είναι η μόνη τους ασχολία και για κάποιους άλλους είναι η μόνη τους δουλειά όμως δεν έχουν όλοι το ίδιο καλή φωνή. Κάποιοι έχουν καλή φωνή ενώ κάποιοι άλλοι δεν έχουν. Υπάρχουν μερικές εκπομπές που μπορείς να πας εκεί και να σε κρίνουν και να σε πάρουν σε πολλές δουλειές άμα σε έχουν ακούσει στα live και είσαι καλός. Κάποιοι περνάνε και κάποιοι άλλοι δεν περνάνε.

Οι εκπομπές αυτές είναι:

Πρώτα απ'όλα θα ξεκινήσουμε από την πασίγνωστη εκπομπή που είναι το X-FACTOR!!!!!!!!!!!!!!

Στο X-FACTOR πήγαν πάρα πολύ άνθρωποι εκεί αλλά όπως ξέρουμε δεν πέρασαν όλοι στα live shows.

Κάποιοι που πέρασαν στα live είναι:

Η Ήβη Αδάμου

Την Ήβη Αδάμου την δέχτηκαν και της έδωσαν δικό της τραγούδι

το:Α.Γ.Α.Π.Η!!!!!!!!!!!!!!

Επίσης εκτός από την Ήβη ήταν στα live και ο Σταύρος

Και μετά από το Σταύρο που βγήκε πρώτος θα πω τις 48 ώρες που ήταν καταπληκτικό γκρουπ

Εκτός όμως από το X-FACTOR υπάρχει και το GREEK IDOL που άρχισε τώρα. Στο GREEK IDOL δεν θα περάσουν όλοι αλλά όσους κρίνει η επιτροπή.

Επίσης υπάρχει και το AMERICAN IDOL που ακριβώς το ίδιο με το GREEK IDOL.

Τραγουδέψτε κάνει καλό!

Καλοκαιρινά ραντεβού

απο:τη Αιγλη Πευρετ και τη Χριστινα Χρυσαιδου.

Το καλοκαίρι είναι η πιο συναρπαστική εποχή του χρόνου γιατί γνωρίζεις νέους φίλους, κανείς νέες παρέες, κολυμπάς στη θάλασσα, κανείς βουτιές, παίζεις νέα παιχνίδια και δεν χορταίνεις το παιχνίδι!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Πρώτα απ'όλα θα σας μιλήσω για τις καλοκαιρινές τάσεις τις μόδας φέτος. Τα ρουχά για τα κορίτσια θα πρέπει να είναι ανοιχτόχρωμα π.χ. ασπρα, γαλαζια, κιτρινα κ.λ.π. Επίσης να φορεσετε ρουχά στις αποχρώσεις του μοβ και κυρίως σε φορεμάτα αλλα και μπλουζες.

ΤΟ ΤΙΡΚΟΥΑΖ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Όχι δεν σας μιλάμε για τη γνωστή σειρά «Τόλμη και γοητεία», αλλά για ρούχα και αξεσουάρ σε έντονα τολμηρά χρώματα που φέτος κλέβουν την παράσταση. Εξάλλου καλοκαίρι έρχεται και επιβάλλεται να βάλετε λίγο χρώμα στην γκαρνταρόμπα σας.

Όσο πιο έντονα τόσο το καλύτερο. Ακόμα και τα φωσφοριζέ φέτος πρωταγωνιστούν και μας χαρίζουν μια παιχνιδιάρικη διάθεση.

Τολμήστε το χρώμα! Μην το φοβάστε. Άλλωστε το χρώμα σύμφωνα με τους ψυχολόγους μας φτιάχνει τη διάθεση και γενικότερα καλύτερεύει τη ζωή μας.

Μπορείτε να επιλέξετε άκρως καλοκαιρινά χρώματα όπως το κίτρινο, το μπλε, το φούξια, το πράσινο και φυσικά το all time classic κόκκινο και να τα συνδυάσετε μεταξύ τους. Αποφύγετε το μονόχρωμο σύνολο και δεν θα χάσετε.

Το επομενο θεμα που θα ασχολειθουμε ειναι τα **καλοκαιρινες διακοπες!!!!!!!!!!!!!!**Οι καλοκαιρινες διακοπες ειναι πολυ συναρπαστικες και με πολυ ξεκουρασει.Οι ανθρωποι επιλεγουν κυριως μερη ησυχια για να χαλαροσουν και να ξεκουραστουν!!!Επιτέλους, το καλοκαίρι, που όλοι περιμέναμε έφτασε! Είμαι σίγουρη πως αυτήν τη στιγμή που συζητάμε σχεδιάζετε τις φετινές σας διακοπές και σκέφτεστε τους φίλους που πιθανόν να έχετε σχεδόν ένα χρόνο να τους δείτε! Πού ξέρετε; Φέτος μπορεί να κάνετε κι άλλους, καινούριους!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Στις καλοκαιρινές διακοπές για να περάσετε ωραία και αξέχαστα μπορείτε να κάνετε:

* Να κάνετε βουτιές και παιχνίδια στη θάλασσα

* Να μαζέψετε κοχύλια στην ακρογιαλιά

* Να σκοτώσετε μύγες και σφήκες με τη σκοτώστρα (Σημείωση: Είναι κι αυτό μέρος της διαδικασίας γιατί υπάρχουν περισσότερες από όσες θα θέλαμε...)

* Να φτιάξετε πύργους στην αμμουδιά

* Να φάτε ψάρια και νόστιμες ψαρόσουπες

* Να κάνετε διάφορες εκδρομούλες

* Να βγαλετε φωτογραφιες (για να εχετε να θυμοσαστε αυτες τις ωραιες στιγμες)

Και μιας και οι μέρες είναι ηλιόλουστες....ας θυμηθούμε την θαλασσινή αύρα του καλοκαιριού.

Το νυχτερινο μπανιο ειναι λιγο ασυνηθιστο αλλα και πολυ συναρπαστικο!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Δοκιμαστε το!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ΤΑ 7 ΘΑΥΜΑΤΑ ΤΟΥ ΑΡΧΑΙΟΥ ΚΟΣΜΟΥ

των : Σταμέλο Ιωάννη, Προυσάλογλου Στέφανο, Θάνου Παραβάντη και Ματέους Γκιμπόβσκι

Η ΠΥΡΑΜΥΔΑ ΤΟΥ ΧΕΟΠΑ

Έχει ύψος 146,60 μ. και όγκο 2.521.000 κυβ. μ., καλύπτει επιφάνεια 54.000 τετρ. μ. και το υπολογιζόμενο βάρος της φθάνει τους 6,5 εκατομμύρια τόνους. Για την ολοκλήρωσή της χρειάστηκαν 30 χρόνια δουλειάς από 100.000 εργάτες-δούλους.

Εξωτερικά, η πυραμίδα είναι επιστρωμένη με πλάκες από γρανίτη. Το εσωτερικό ήταν λαβύρινθος από διαδρόμους και δωματιάκια, που εμπόδιζαν την εύκολη διείσδυση στον κύριο χώρο, όπου βρισκόταν η σαρκοφάγος του Φαραώ. Η λάρνακα, μέσα στην οποία βρισκόταν η μούμια του Φαραώ, ήταν από ροζ γρανίτη.

ΟΙ ΚΡΕΜΑΣΤΟΙ ΚΗΠΟΙ ΤΗΣ ΒΑΒΥΛΩΝΑΣ

ΥΠΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ- ΓΙΑΝΝΗΣ

Ο ΝΑΟΣ ΤΗΣ ΑΡΤΕΜΙΔΟΣ ΣΤΗΝ ΕΦΕΣΟ

Ο ναός της Αρτέμιδος χτίστηκε το 440π.Χ. Χτίστηκε στην Έφεσο δηλαδή στην σημερινή Τουρκία.

Σήμερα στις μέρες μας " τραβάει " πολύ τους τουρίστες. Θεωρείτε 1 από τα 7 Θαύματα του αρχαίου κόσμου. Χρειάστηκαν 120 χρόνια για να χτιστεί αυτό το αξιοθαύμαστο. Το μεγαλείο του ναού της Αρτέμιδος υπερβαίνει κάθε άλλο από τα υπόλοιπα μνημεία.

ο Αντίπατρος ο Σιδώνιος, ο οποίος θεωρείται ο εμπνευστής της λίστας με τα επτά θαύματα του αρχαίου κόσμου, το μεγαλείο του ναού της Αρτέμιδος υπερβαίνει κάθε άλλο από τα υπόλοιπα μνημεία.

ΤΟ ΑΓΑΛΜΑ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΙΟΥ ΔΙΟΣ

Φιλοτεχνήθηκε από τον διάσημο γλύπτη Φειδία γύρω στο 430 π.Χ και κάηκε τον 60 αιώνα π.Χ. Η κατασκευή του έργου διάρκεσε οκτώ χρόνια. Το σώμα του αγάλματος ήταν ξύλινο και ντυμένο με στρώματα χρυσού και πλάκες ελεφαντοστού. Τα μάτια ήταν από πολύτιμους λίθους. Ο μανδύας από χρυσό. Το δάφνινο στεφάνι στο κεφάλι του ήταν από πράσινο σμάλτο. Ο καθισμένος Δίας ξεχώριζε μέσα στον ναό επάνω σε τρία σκαλιά και έφτανε τα 12 μέτρα σε ύψος.

Ο Δίας καθόταν σε έναν θρόνο που ήταν κατασκευασμένος από ελεφαντόδοντο, χρυσό, έβενο και άλλες πολύτιμες πέτρες. Στο αριστερό χέρι του κρατούσε ένα δεμάτι με κεραυνούς, που ήταν το σήμα κατατεθέν του θεού. Η σκεπή πάνω από το άγαλμα ήταν ανοικτή για να μπαίνει άπλετο φως.

ΤΟ ΜΑΥΣΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ΑΛΙΚΑΡΝΑΣΣΟΥ

Το Μαυσωλείο της Αλικαρνασσού θεωρείται ένα τα Επτά θαύματα του αρχαίου κόσμου. Ήταν ο τάφος του Μαύσωλου. Η λέξη μαυσωλείο χρησιμοποιείται από τότε για να δηλώσει μεγάλο, μνημειώδη τάφο. Αυτός το μεγαλοπρεπές έργο χτίστηκε για να φυλαχθεί το σώμα του Μαύσωλου και της γυναίκας του Αρτεμισίας.

Κατα μέσο όρο θεωρείτε 45 μέτρο ψηλό. Η Αρτεμισία, που ήταν αδελφή και σύζυγος του Μαύσωλου, πέθανε το 351 π.Χ.

Ο ΚΟΛΟΣΣΟΣ ΤΗΣ ΡΟΔΟΥ

ΥΠΟ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ-ΓΙΑΝΝΗΣ

Ο ΦΑΡΟΣ ΤΗΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΙΑΣ

Κατασκευάστηκε τον 3ο αιώνα π.Χ. και παρέμεινε σε λειτουργία έως την πλήρη καταστροφή του από δύο σεισμούς τον 14ο αιώνα μ.Χ. Ήταν ένας πύργος συνολικού ύψους 140 μέτρων και ήταν για εκείνη την εποχή το πιο ψηλό ανθρώπινο οικοδόμημα του κόσμου μετά την πυραμίδα του Χέοπα.

Κατασκευάστηκε από κομμάτια άσπρης πέτρας και ήταν δομημένος σε τέσσερα επίπεδα. Στο ψηλότερο επίπεδο υπήρχε ένα κυκλικό κτίσμα που στην κορυφή του υπήρχε το άγαλμα του Ποσειδώνα ή του Απόλλωνα. Επίσης υπήρχε ένας καθρέπτης που αντανακλούσε το φώς του ήλιου κατά την διάρκεια της μέρας ενώ το βράδυ έκαιγε μία φλόγα για να προειδοποιεί τα διερχόμενα πλοία για την ύπαρξη εμποδίων.

ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΜΑΓΕΙΡΙΚΕΣ

από τις: Αγκάτα Τρίκα, Ντομινίκα Μαρτσινιάκ και Αιμιλία Τσαγκρή!

Λοιπόν ας ανοίξουμε την όρεξή σας με μερικές συνταγές

1. Τσουρέκι

Υλικά

1/2 λίτρο σπορέλαιο

1 κιλό ζάχαρη

1/2 λίτρο γάλα

χυμός 2 πορτοκαλιών

ξύσμα 2 λεμονιών

1 ποτήρι του λικέρ ούζο

4 βανίλιες

2 φακελάκια μαχλέπι

2 φακελάκια μαστίχα

12 αβγά

3 κιλά αλεύρι

200γρ. μαγιά

Εκτέλεση

Ζεσταίνουμε ένα φλιτζάνι γάλα και διαλύουμε μέσα σε αυτό τη μαγιά ρίχνοντας όσο αλεύρι χρειάζεται για να δημιουργηθεί το προζύμι. Αφήνουμε το προζύμι 1-2 ώρες να φουσκώσει. Όταν είναι έτοιμο, προσθέτουμε τη ζάχαρη, διαλυμένη στο υπόλοιπο ζεστό γάλα, και τα υπόλοιπα υλικά εκτός από το λάδι. Προσθέτουμε στη ζύμη λίγο λίγο το λάδι που ήδη έχουμε ζεστάνει, ενώ ταυτόχρονα ζυμώνουμε το μείγμα. Αφού τελειώσει το ζύμωμα, σκεπάζουμε τη ζύμη και περιμένουμε να φουσκώσει, να γίνει δηλαδή διπλάσια. Τότε ξαναζυμώνουμε τη ζύμη και πλάθουμε τα τσουρέκια. Τα βάζουμε σε βουτυρωμένο ταψί, τα σκεπάζουμε και τα αφήνουμε να διπλασιαστούν. Στη συνέχεια τα ξεσκεπάζουμε, αλείφουμε την επιφάνειά τους με χτυπημένο αβγό και τα πασπαλίζουμε με ασπρισμένα τριμμένα αμύγδαλα. Ψήνουμε τα τσουρέκια στους 170 βαθμούς για 3/4 της ώρας, τοποθετώντας τα στην κάτω σχάρα του φούρνου. Πριν περάσει η μισή ώρα, τα σκεπάζουμε με αλουμινοχαρτό.

2.Κουλούρια Πασχαλινά

Υλικά

1280 γρ. αλεύρι μαλακό
500 γρ. ζάχαρη
4 αυγά
5 κρόκοι αυγών
1 φλιτζάνι (καφέ) κονιάκ
300 γραμμάρια βούτυρο γάλακτος
χυμός μισού λεμονιού
1 κουταλάκι γλυκού σόδα
30 γραμμάρια. αμμωνία
1/2 φλιτζάνι γάλα
Εκτέλεση

Χτυπάμε το βούτυρο αρκετή ώρα μέχρι ν' ασπρίσει. Χωρίζουμε τα αυγά και χτυπάμε τα 4 ασπράδια μαρέγκα. Χτυπάμε τους 9 κρόκους μαζί με τη ζάχαρη καλά και τους προσθέτουμε στο βούτυρο. Ρίχνουμε το κονιάκ, τη σόδα διαλυμένη στο λεμόνι, την αμμωνία διαλυμένη καλά στο γάλα και τη μαρέγκα. Ανακατεύουμε καλά και μετά ρίχνουμε λίγο λίγο το αλεύρι. Αφήνουμε τη ζύμη για τουλάχιστον 1 ώρα πριν πλάσουμε τα κουλούρια. Τοποθετούμε τα κουλούρια σε ταψί και τα ψήνουμε για 20-30 λεπτά.

3.Αρνίσιο ρολό

Υλικά

350 γραμ. φασόλια
60 γραμ. βούτυρο
2 ψιλοκομμένα κρεμμύδια
175 γραμ. τριμμένο ψωμί
1 κουταλάκι (γλυκού) ρίγανη
125 γραμ. ξερά ψιλοκομμένα βερίκοκα
1 αυγό
2 κιλά αρνίσιο μπούτι (χωρίς κόκαλο)
2 σκελίδες ψιλοκομμένες σκόρδο
500 γραμ. σε φέτες πατάτες
250 γραμ. σε ροδέλες καρότο
500 γραμ. ζωμός βοδινού
φυλλαράκια δεντρολίβανο
αλάτι
πιπέρι
Εκτέλεση

Τοποθετείτε τα φασόλια σε νερό από το προηγούμενο βράδυ. Την άλλη μέρα τα στραγγίζετε και τα βάζετε να βράσουν για 1 ώρα. Στραγγίζετε καλά. Ζεσταίνετε το βούτυρο σε κατσαρόλα και τηγανίζετε το κρεμμύδι για 4-5 λεπτά για να μαλακώσει. Προσθέτετε το ψωμί, τη ρίγανη και τα βερίκοκα. Ρίχνετε αλάτι και πιπέρι και

τηγανίζετε για 10 λεπτά ώστε να ροδίσει το ψωμί. Βγάζετε από τη φωτιά και όταν κρυώσει λίγο, ρίχνετε το αυγό και ανακατεύετε. Ακουμπάτε το κρέας με την πέτσα προς τα κάτω και βάζετε κατά μήκος, στη θέση του κόκαλου, τη γέμιση. Τυλίγετε το κρέας να "κλείσετε" τη γέμιση και δένετε σφιχτά με σπάγκο. Τρυπάτε το αρνί σε μερικά σημεία και βάζετε μικρά κομμάτια σκόρδου. Το βάζετε στο ταγιάκι, σκεπάζετε με αλουμινόχαρτο και το ψήνετε στους 200 βαθμούς για 2 1/2 - 3 ώρες, αφαιρώντας το αλουμινόχαρτο την τελευταία 1/2 ώρα του ψησίματος.

Στο μεταξύ, βάζετε σε κατσαρόλα τα φασόλια μαζί με το άλλο κρεμμύδι, τα καρότα, τις πατάτες, το ζωμό και το δεντρολίβανο. Ανακατεύετε και ρίχνετε στο ταγί με το αρνί, 1 ώρα αφότου βάλατε το αρνί για ψήσιμο. Αφού ψηθεί, το βγάζετε, αφήνετε το ρολό για 10 λεπτά και μετά το κόβετε σε φέτες. Σερβίρετε γαρνιρισμένο με τα φασόλια, τις πατάτες και τα καρότα.

ΠΟΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΟΙ 12 ΘΕΟΙ ΤΟΥ ΟΛΥΜΠΟΥ?

Των Τσαντίλη Αλέξανδρου και Γιάννη Σαλαώρα

Στα παλιά τα χρόνια οι άνθρωποι δεν πίστευαν στο θεό και στον Χριστό. Στα παλιά τα χρόνια οι άνθρωποι πίστευαν σε κάποιους θεούς, οι όποιοι ήταν οι 12 θεοί του Όλυμπου. Δεν ξέρουμε για όλους το πως γεννηθήκαν αλλά ξέρουμε για μερικούς όπως: η Αθηνά γεννήθηκε μέσα από το κεφάλι του Δία. Σύμφωνα με τη μυθολογία ο Δίας ήταν γιος του Κρόνου. Η Αφροδίτη γεννήθηκε στη Μύλο σύμφωνα με την μυθολογία μέσα από τα κύματα και βέβαια υπάρχουν και άλλοι πολλοί μύθοι.

Ο ΔΙΑΣ και η ΗΡΑ: Ο Δίας ήταν ο βασιλιάς των θεών. Είχε αδερφό τον Ποσειδώνα. Πέταγε κεραυνούς και είχε γιό τον Ηρακλή. Η γυναίκα του ήταν η Ηρα, η οποία ήταν η βασίλισσα του Ολύμπου και ήταν αυτή η οποία έδινε τις περισσότερες τιμωρίες!!

Ο ΠΟΣΕΙΔΩΝΑΣ: Ο Ποσειδώνας ήταν ο αδελφός του Δία. Ήταν ο θεός της θάλασσας και των ωκεανών. Κατοικούσε στη θάλασσα και καθόταν σε έναν θρόνο στον οποίο λένε ότι υπήρχαν 2 γοργώνες και ένα θαλάσσιο τέρας. Τιμωρούσε τους αυτούς που ψάρευαν και σκότωναν τα θαλάσσια πλάσματα. Είχε κάνει μια έχθρα με την Αθηνά με την τωρινή Αθήνα για το ποιό ονομα θα έπερνε. Το σύμβολό του ήταν η τρίαινα.

Η ΑΦΡΟΔΙΤΗ: Η Αφροδίτη ήταν η θεά της ομορφιάς και γεννηθηκε στη Μύλο. Ζούσε και αυτή όπως και όλοι οι θεοί στον Όλυμπο.

Ο ΕΡΜΗΣ: Ο Ερμής ήταν ο <<ταχυδρόμος>> των θεών και προστάτης των κλεφτών και των μεταφορέων. Ο Ερμής ήταν εκείνος που βοήθησε τον Οδυσσέα στη μάγισσα Κίρκη και στα άλλα κατορθώματά του. Βοήθησε επίσης τον Ηρακλή να θηλάσει από την Ήρα και να γίνει ημίθεος. Βοήθησε όμως και στους υπόλοιπους αθλους του. Το σύμβολό του ήταν τα φτερωτά του σανδάλια.

Ο 'ΑΡΗΣ: Ο 'Αρης ήταν ο θεός του πολέμου. Προστάτης αυτών που πολεμούσαν, η Αθηνά προσπαθούσε να τον φέρει στον ίσιο δρόμο.

Τα σύμβολά του ήταν το κράνος, το δόρυ και η πανοπλία του.

Ο ΑΔΗΣ: Ο Άδης δε ζούσε όπως οι άλλοι θεοί στον Όλυμπο. Ζούσε στον κάτω κόσμο, γιατί ήταν ο θεός του κάτω κόσμου που υπήρχαν οι νεκροί, σύμφωνα με τη μυθολογία.

Στον κάτω κόσμο υπήρχε ο σκύλος <<φύλακας>> με τρία κεφάλια που τον έλεγαν Κέρβερο και τον είχε ο Άδης για να φυλάει τον κάτω κόσμο.

Η ΑΘΗΝΑ: Η Αθηνά ήταν η θεά της σοφίας και της δικαιοσύνης. Βοηθούσε τους αδικημένους. Γεννήθηκε σύμφωνα με την μυθολογία μέσα από το κεφάλι του Δία. Είχε για σύμβολό της μια ασπίδα που είχε πάνω ζωγραφισμένη μια κουκουβάγια.

Η Δήμητρα: ήταν η θεά της Γεωργίας. Προστάτευε τις σοδειές των ανθρώπων. Είχε μια κόρη που την έλεγαν Περσεφόνη, που σύμφωνα με την μυθολογία 6 μήνες ήταν στον κάτω κόσμο στον Άδη και 6 μήνες στην Δήμητρα, τη μητέρα της. Η Δήμητρα καθιόριζε τις σοδιές των ανθρώπων.

Μια φορά και έναν καιρό..

Μια φορά και έναν καιρό, ζούσαν δύο αδέρφια η Άλφα και ο Ωμέγας. Πριν ένα μήνα, η Άλφα πήγε να καθαρίσει την λεκάνη με τη οδοντόβουρτσα της. Ξαφνικά μπαίνει στην τουαλέτα ο Ωμέγας της με τη γάτα του.

Δυστυχώς η Άλφα τρόμαξε και η οδοντόβουρτσα έπεσε στη λεκάνη. Τα δύο αδέρφια έσκιψαν να την πιάσουν, αλλά η γάτα τράβηξε το καζανάκι και τους ρούφιξε.

Από την μία στιγμή στην άλλη, βρέθηκαν στην αποχέτευση. Εκείνη τη στιγμή ανακάλυψαν έναν καινούριο κόσμο τον Κάτω Κόσμο.

Εκεί, γνώρισαν τα τρία βατραχάκια, τον Έναν, τον Δύο και τον Τρία που τους ξενάγησαν σε αυτόν τον μαγικό κόσμο. Έκαναν περίπατο στο τριχωτό δάσος γεμάτο με ζωάκια από μίξες.

Πιο μετά έβγαζαν στον καταπράσινο ουρανό με ένα μωβ γουρούνι με φτερά. Στο υπτάμενό τους ταξίδι συνάντησαν ένα κοπάδι από αγελάδες που τις συνόδευαν δύο κατσαρίδες, ο Edie Senior και ο Edie junior. Ο καιρός ήταν ζεστός, ωστόσο ήθελαν να γυρίσουν πίσω.

Αποφάσισαν να ζητήσουν τη βοήθεια των φτερωτών γουρουνιών και ως αντάλλαγμα θα τους έδιναν χαρτομάνηλα και χαπάκια για το κρυολόγημά τους.

Έτσι με τον μαγικό αυτό τρόπο βρήκαν και πάλι το δρόμο για το σπίτι τους.

Και όπως μου λέει η γιαγιά μου και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα..

Κουσουλά Φιλίππα
Σκανδαλη ΜΑρίνα
Δελατόλα Νικολέτα
Κλαούντια Κέλ

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ SKATE

των Στέλιο Μπουλινάκη, Μάριου Πουλημένου, Σπύρου Ράλλη και Άλκη Μαραβέγια

Η πρώτη σανίδα του skateboard έμοιαζε μάλλον περισσότερο με σκούτερ. Αυτά τα δημιουργήματα, τα οποία χρονολογούνται γύρω στο 1900, περιελάμβαναν κυκλικές ρόδες, τέσσερις στον αριθμό και τοποθετημένες ανά δύο. Πολύ συχνά πάνω στο ξύλο υπήρχε ένα κουτί με χερούλια για να το κοντρολάρεις. Μέσα στις επόμενες πέντε δεκαετίες τα παιδιά άλλαξαν την εμφάνιση του skateboard από σκούτερ και έβγαλαν το κουτί και ξεκίνησαν το "ταξίδι" πάνω στο ξύλο που τώρα είχε ρόδες φτιαγμένες από σίδηρο. Άπειρη skaters συναρμολογούσαν και δίνανε σχήμα σε κομμάτια ξύλου. Γύρω στο 1950 έγιναν προσπάθειες βελτίωσης στα trucks (το μηχανήμα που κρατά τις ρόδες) και τα παιδιά μπορούσαν να ελίσσονται και να στρίβουν πολύ πιο εύκολα. Προς το τέλος του 1950 το surf άρχισε να αποκτάει φήμη που διαρκώς αυξανόταν και οι άνθρωποι ξεκίνησαν να συνδέουν το surfing με το skate. Το 1959, βγήκε προς πώληση το πρώτο skateboard το οποίο ονομαζόταν Roller Derby Skateboard. Σε όλη αυτή την εικόνα προστέθηκαν και μαλακές ρόδες και έτσι η ιστορία του skate είχε πια ξεκινήσει.

Τη δεκαετία του 1960 το skate είχε αρχίσει να κερδίζει το ενδιαφέρον από τους περισσότερους οπαδούς του surf. Τότε, όταν ο εκδότης του Surf Guide, Larry Stevenson, ξεκίνησε να διαφημίζει το skate, τα πράγματα άρχισαν να απογειώνονται. Ο Makaha σχεδίασε την πρώτη επαγγελματική σανίδα το 1963 και δημιουργήθηκε μία ομάδα αθλητών για να προωθήσουν το προϊόν.

Ο πρώτος αγώνας skateboard έλαβε μέρος στο Pier Avenue Junior School στην Hermosa, της Καλιφόρνιας το 1963. Το 1964 ο θρύλος του surf, Hobie Alter, συνεργάστηκε με την εταιρία χυμών Vita Pakt και δημιούργησαν την Hobie Skateboards. Καθώς οι περισσότεροι skaters πατινάριζαν στους δρόμους ή στα πεζοδρόμια, υπήρχαν και μερικοί πιο γενναίοι που αποφάσισαν να κάνουν skate μέσα σε άδειες πισίνες. Μέχρι το 1965, διεθνείς διαγωνισμοί, ταινίες (Skater Dater), ένα περιοδικό (The Quarterly Skateboarder) και μεγάλες διαδρομές μέσα σε πόλεις που πραγματοποιούνταν από τις τότε ομάδες ανέβασαν τη φήμη του αθλήματος σε πολύ υψηλά επίπεδα. Πάνω από 50 εκατομμύρια σανίδες πουλήθηκαν μέσα στα επόμενα τρία χρόνια και τότε ξαφνικά το skateboard "πέθανε" την άνοιξη του 1965.

Το πρώτο πλήγμα για το skateboard επήλθε λόγω της κακής ποιότητας του προϊόντος και του εκνευρισμού του κοινού από την ασυδοσία των skater. Οι παραγωγοί ήταν απασχολημένοι με τη δημιουργία του προϊόντος με αποτέλεσμα να μην γίνει καμία προσπάθεια αναβάθμισής του. Υπήρχαν βέβαια και μερικές εταιρίες που βελτίωσαν το προϊόν βάζοντας καλύτερης ποιότητας ρόδες, αλλά οι μαλακές ρόδες ήταν οικονομικά πιο συμφέρουσες. Οι μαλακές ρόδες δεν ήταν σταθερές στο δρόμο με αποτέλεσμα οι skaters να πέφτουν διαρκώς και οπουδήποτε. Οι πόλεις άρχισαν την απαγόρευση του αθλήματος με πρόφαση την υγεία και ασφάλεια των ανθρώπων και μετά από μερικά ατυχήματα που προκάλεσαν το θάνατο του αναβάτη το skateboard έπαψε να υπάρχει και βγήκε εκτός παραγωγής (τουλάχιστον για εκείνη την ώρα!). οι παραγωγοί όπως η Vita Pakt και ο Makaha έχασαν τεράστια χρηματικά ποσά αφού αναγκάστηκαν να αποσύρουν όλες τις παραγγελίες που είχαν κάνει για την περίοδο των Χριστουγέννων.

Για τα επόμενα οχτώ χρόνια το skateboarding συνεχιζόταν σε πολύ όμως χαλαρούς ρυθμούς και κρυφά με ορισμένες εξαιρέσεις όπως στη Santa Monica της Καλιφόρνια όπου ακόμη επιτρεπόταν. Κατά τη διάρκεια αυτή της περιόδου ο Larry Stevenson εφηύρε το kicktail και προσπάθησε να επαναφέρει το skateboarding αλλά όλο αυτό κέρδισε ένα πολύ μικρό ποσοστό επιτυχίας.

Το 1970, ένας surfer με το όνομα Frank Nasworthy επισκέφτηκε έναν φίλο του σε ένα εργοστάσιο πλαστικών στη Βιρτζίνια. Το εργοστάσιο κατασκεύαζε ρόδες από ουρεθάνιο για αθλήματα με roller. Το ουρεθάνιο διαβεβαίωνε την αποτελεσματική και ασφαλή κίνηση των roller skater και τότε ο Frank συνειδητοποίησε ότι αυτές οι ρόδες θα ήταν συμβατές με τα Hobie Skateboard. Αποφάσισε, λοιπόν, να δημιουργήσει ρόδες για το skateboard φτιαγμένες από ουρεθάνιο. Όπως ήταν αναμενόμενο, βελτιώθηκε κατά πολύ η απόδοση του skate με αυτές τις νέες ρόδες. Ο Frank προώθησε το προϊόν στην περιοχή του San Diego και αρχικά δέχτηκε μεγάλη αντίσταση. Με τη διάρκεια του χρόνου όμως οι ρόδες από ουρεθάνιο άρχισαν να διαδίδονται και να αποκτούν έως και την Καλιφόρνια τη φήμη ότι είναι εκπληκτικές και αρκετά αποτελεσματικές.

Έως το 1973, το νέο αυτό skate με τις νέες ρόδες του Frank έγιναν η αιτία για την εκ νέου διάδοση του skate το οποίο και πάλι είχε ανέβει στα ύψη. Οι δημιουργοί των truck όπως ο Bennett και ο Tracker ξεκίνησαν να κάνουν ειδικά trucks για skateboarding. Δημιουργοί σανίδων εμφανίστηκαν μέσα σε μία νύχτα και ξαφνικά η βιομηχανία ήταν πλημμυρισμένη από νέες ιδέες και νέα προϊόντα. Το 1975, ο Road Rider ανέδειξε τα πρώτα ρουλεμάν ακριβείας που αντικατέστησαν όλα τα παλιά ελαττωματικά ρουλεμάν. τα slalom, downhill και freestyle skateboarding έγιναν αντικείμενο προπόνησης για άπειρους ενθουσιώδεις. Το περιοδικό SkateBoarder Magazine επανεκδόθηκε και σύντομα θα υπάρχει μαζί με κάποια άλλες εκδόσεις ελπίζοντας ότι θα συμμετέχουν στην επαναφορά και επιστροφή του skateboarding. Οι Bruce Logan, Russ Howell, Stacy Peralta, Tom Sims και Gregg Weaver "ποζάρουν" διαρκώς σε αυτά τα περιοδικά. Το άθλημα έχει για μια ακόμη φορά ξεκινήσει να ανεβαίνει.

Το πρώτο outdoor skatepark χτίστηκε για τους skateboarders στη Φλόριντα το 1976. σύντομα ακολουθήθηκε η κατασκευή πολλών ακόμη πάρκων παντού στη Βόρεια Αμερική. Το skateboarding μετατράπηκε από horizontal σε vertical και τα slalom και freestyle έπαψαν να είναι τόσο διάσημα.. επίσης άλλαξε και η εμφάνιση του skateboard αφού από 6-7 ίντσες πλάτος που είχε τώρα έφτασε στις 9 ίντσες. Αυτή η αύξηση του μεγέθους εξασφάλισε περισσότερη σταθερότητα σε κάθετες επιφάνειες. Κορυφαίοι skaters ανάμεσά τους ο Tony Alva, ο Jay Adams και ο Tom "Wally" Inouye. Ο Wes Humpston και ο Jim Muir ήταν οι πρώτοι που έβγαλαν στην αγορά μία επιτυχημένη σειρά από σανίδες που είχαν γραφικά κάτω από τον τίτλο Dogtown. Λίγο αργότερα, σχεδόν όλοι οι κατασκευαστές skateboard έβαλαν γραφικά το κάτω μέρος της σανίδας.

Το 1978, ο Alan Gelfand εφήυρε το "ollie" και προχώρησε το skateboard σε άλλο επίπεδο. Οι ρίζες του streetstyle δημιουργήθηκαν όταν οι skaters ξεκίνησαν τις vertical κινήσεις σε επίπεδο έδαφος. Η κουλτούρα του skateboard ξεκίνησε να μπερδεύεται με το punk και new wave μουσική. Εικόνες από κρανία εμφανίστηκαν στα skateboard χάρη στη ευφυέστατη δημιουργικότητα του Vernon Courtland Johnson στην Powell Corporation.

Το skate σε άδειες πισίνες ήταν πολύ διάσημο και σαν αποτέλεσμα της καλύτερης τεχνολογίας, οι skaters ήταν ικανοί να πραγματοποιούν εναέριες φιγούρες. Η ασφάλιση των skatepark έγινε θέμα λόγω των προβλημάτων της χρέωσης. Στην πραγματικότητα, η ασφάλιση των skatepark ήταν τόσο ακριβή για τους περισσότερους ιδιοκτήτες που έκλεισαν τις πόρτες και έβαλαν μέσα τις μπουλντόζες. Μέχρι το τέλος του 1980, το skateboarding ξαναπέθανε για δεύτερη φορά. Και όλοι οι παραγωγοί ήρθαν αντιμέτωποι με τεραστία χρέη. Καθώς το BMX άρχισε να αποκτάει φήμη και το SkateBoarder Magazine μετατράπηκε σε Action Now οι περισσότεροι skaters εγκατέλειψαν το άθλημα. Για δεύτερη φορά το skateboarding

κινούνταν και πάλι "υπόγεια". Μία hardcore οργάνωση παρέμεινε στο skateboarding και έχτισε ράμπες και half pipe στις πίσω αυλές αφού τα περισσότερα skatepark έκλεισαν.

Το 1981, το Thrasher Magazine ξεκίνησε διάφορα δημοσιεύματα πάνω στην προσπάθεια να προμηθεύσει τους hardcore skaters με πληροφορίες για το θέμα του skateboard. Παρ' όλα αυτά οι διαγωνισμοί skateboard συνεχίστηκαν αλλά οι συμμετοχές ήταν λίγες και τα χρηματικά έπαθλα ακόμη πιο μικρά. Το 1982, ο Tony Hawk κέρδισε τον πρώτο του διαγωνισμό στο Del Mar Skate Ranch. Ως το 1983, οι παραγωγοί των skate όπως οι Santa Cruz, Powell Peralta και Tracker ξεκίνησαν να βλέπουν το άθλημα να βελτιώνεται. Την ίδια χρονιά, Transworld Skateboarding μπήκε στην skateboard σκηνή.

Το 1984, το vertical skating αντικαταστάθηκε από το streetstyle skating. Οι ράμπες άρχισαν να αποκτάνε φήμη. Ο Powell Peralta δημιούργησε το πρώτο του skate video με όνομα "Bones Brigade" χάρη στα δημιουργικά ταλέντα των CR Stecyk και Stacy Peralta. Το video παρουσίαζε όλη την ομάδα των skater και βοήθησε την μετάβαση του skateboard σε ένα νέο επίπεδο δημοτικότητας. Εμφανίστηκαν άπειροι παραγωγοί και το skateboarding αναγεννήθηκε δυναμικά για τρίτη φορά. Αναδύθηκαν πολλοί vertical πρωταθλητές όπως οι Tony Hawk, Christian Hosoi, Lance Mountain και Neil Blender. Καθώς και street πρωταθλητές όπως οι Mark Gonzales, Natas Kaupas και Tommy Guerrero που πήγαν το ollie σε νέα ύψη. Επίσης υπήρχε και το freestyle skateboarding όπου ο Rodney Mullen χορήγησε όλους τους διαγωνισμούς.

Στα μέσα προς τέλος της δεκαετίας του '80 τρεις παραγωγοί διαχειρίζονταν την αγορά - Powell Peralta, Vision/Sims και Santa Cruz. Με τα ποσοστά από τις σανίδες και τα κέρδη από τους διαγωνισμούς μερικοί επαγγελματίες skaters είχαν κέρδη που έφταναν μέχρι και τα 10.000\$ το μήνα. Η National Skateboard Association με επικεφαλής τον Frank Hawk διοργάνωσε αρκετούς διαγωνισμούς στη Βόρεια Αμερική και τελικά σε όλο τον κόσμο. Παπούτσια του skateboard από τις Airwalk, Vans και Vision απέκτησαν μεγάλη φήμη μαζί με τα ρούχα για skate.

Στα τέλη της δεκαετίας το skateboarding έκανε στροφή προς το street skating και ενώ το vertical παραμελήθηκε. Ένας αριθμός από επαγγελματίες skaters αποφασίσανε να αφήσουν τους μεγάλους παραγωγούς και ξεκίνησαν τις δικές τους εταιρίες. Ένας από τους πρώτους skaters που έκανε αυτό το πράγμα ήταν ο Steve Rocco ο οποίος ξεκίνησε την World Industries. Με το πέρασμα του χρόνου η προσωπικότητα του κόσμου του skating άλλαξε και μια νέα γενιά skateboarding γεννήθηκε. Η προσοχή αυτής της γενιάς ήταν στραμμένη στα ollie και σε άλλα κόλπα και κινήθηκε σε μία εντελώς διαφορετική "συμπεριφορά".

Έως το 1991, μία παγκοσμίου επιπέδου οικονομική ύφεση χτύπησε την ανθρωπότητα και κατά συνέπεια οι εταιρίες skate επηρεάστηκαν αρνητικά. Όπως και στο παρελθόν ένας αριθμός από παραγωγούς αντιμετώπισε μεγάλες οικονομικές απώλειες. Η βιομηχανία έγινε τελείως αρνητική και ξεκίνησε τη διαδικασία επαναπροσδιορισμού του ίδιου της του εαυτού. Το 1992 ο Big Brother ξεκίνησε τα δημοσιεύματα. Όπως και στο παρελθόν, μία hardcore ομάδα έμεινε πιστή στο άθλημα μόνο που αυτή τη φορά δεν ήταν η συμμετοχή εξίσου μεγάλη. Μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του '90 το skateboard κατάφερε να αναδυθεί για τέταρτη τώρα φορά. Το 1995 το skateboarding κέρδισε μία πολλή καλή συμφωνία προβολής στα ESPN 2 Extreme Games. Οι εταιρίες κατασκευής skateboard παπουτσιών όπως οι Etnies και Vans ξεκίνησαν να πουλάνε τεράστιες ποσότητες προϊόντων.

Μέχρι και το τέλος της δεκαετίας του '90 η προσοχή του skateboarding παραμένει στο streetstyle και η βιομηχανία είναι γεμάτη από παραγωγούς και καταστήματα. Σε πολλές περιπτώσεις, επαγγελματίες skaters δημιούργησαν το δικό τους προϊόν και

διαχειρίζονταν τη δική τους εταιρία. Longboarding, μία ξεχασμένη μορφή τέχνης (με την προσθήκη μεγάλων σανίδων) έκανε την επανεμφάνιση του και το downhill skateboarding μπήκε σε μία τελείως καινούρια διάσταση χάρη στα street "έλκηθρα". Στην Καλιφόρνια πάρκα του skateboard ξεκίνησαν να χτίζονται για μια ακόμη φορά χάρη στους νόμους. Η σκληρή δουλειά του Jim Fitzpatrick και του International Association of Skateboard Companies διαβεβαίωσε ότι και άλλες πολιτείες θα ακολουθήσουν το παράδειγμα της Καλιφόρνια και ότι περισσότερα πάρκα είναι προγραμματισμένο να δημιουργηθούν μέσα στα επόμενα χρόνια.

Τα τελευταία 40 χρόνια, το skateboarding είχε πάρα πολλά σκαμπανεβάσματα σε όλους τους τομείς του. "Φτωχό" υλικό, κανόνες ασφαλείας, θέματα ασφάλισης και η ύφεση είναι ορισμένα από τα στοιχεία που οδήγησαν σε αυτά τα σκαμπανεβάσματα. Ανεξάρτητα όμως απ' όλα αυτά το skateboarding έχει βελτιωθεί σε σημαντικό βαθμό από τότε που χρησιμοποιούσαν τις μαλακές ρόδες. Όσον αφορά τα ατυχήματα, το skateboard είναι πολύ πιο ασφαλές από άλλα αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο ή το χόκεϊ ή το rollerblading (αποδεικνύεται και από τις διάφορες στατιστικές έρευνες που έχουν γίνει). Ανεξάρτητα από όλα τα θέματα ασφαλείας το άθλημα αυτό κατάφερε να επιζήσει μέσα στο χρόνο και θα υπάρχει για πολύ καιρό ακόμη για έναν και μόνο λόγο γιατί πολύ απλά έχει πλάκα και είναι ένα από τα πιο ευχάριστα αθλήματα για να ασχοληθείς...

Ένας ολόκληρος κόσμος άγνωστων για το ευρύ κοινό εννοιών συμμαχεί με κάποιες από τις πιο νέες μορφές τέχνης και προσφέρεται προς τέρψιν των ανήσυχων παιδιών. Το skateboard στη Θεσσαλονίκη γίνεται τέχνη και μπλέκεται με το γκράφιτι, το τατουάζ και το χιπ χοπ σε μια δημιουργική μίξη ιδεών, πρωτόγνωρη για τα δικά μας δεδομένα. Στην kx gallery έχετε μία εξαιρετική ευκαιρία να γνωρίσετε μια άλλη φυλή της πόλης, ίσως την πιο extreme.

Με "περίεργη" αμφίεση, freestyle ύφος και σπίθα στα μάτια ανεβαίνουν στο σανίδι, προκαλούν ένα χαρακτηριστικό κρότο στο πεζοδρόμιο και χάνονται στους δρόμους της πόλης. Αν δεν αναρωτηθήκατε ποτέ τι κάνουν τα πολυάριθμα παιδιά με τα χαμηλοκάβαλα παντελόνια στο πάρκο του Φωκά και στο άγαλμα του Μέγα Αλέξανδρου, τότε δε γνωρίζετε ότι το skate έχει πάνω από τριάντα χρόνια παρουσίας στη Θεσσαλονίκη. Στην πρωτότυπη έκθεση "Skateboard Art Crimes" ανακαλύψαμε ότι ένα κομμάτι της πόλης ζει μακριά από το διπλοπαρκάρισμα και τα παραλιακά καφέ και κατοικεί στη νοητή ευθεία που ενώνει τη Θεσσαλονίκη με τις άλλες μητροπόλεις του κόσμου. Πού βρίσκεται το "έγκλημα"; "Πολλοί" ισχυρίζεται ο εμπνευστής της έκθεσης, "μπορεί να θεωρήσουν μέχρι και προσβολή το να παρουσιάζεις σαν έργο τέχνης τη ζωγραφική πάνω σε σανίδα του skate. Ειρωνικά και προκαταβολικά, λοιπόν, εμείς παραδεχόμαστε το "έγκλημα".

Τρέλα για "εγκλήματα"

Η έκθεση "Skateboard Art Crimes" είναι μία εμπνευσμένη πρωτοβουλία του Αλέξη Φλωράκη, ενός από τους καλύτερους skateboarders (ή σκεϊτάδες όπως αποκαλούνται στη δική τους αργκό) της πόλης. Την ιδέα ακολούθησαν "ανήσυχα παιδιά", τα περισσότερα από τα οποία ανήκουν στη δεύτερη γενιά σκεϊτάδων της Ελλάδας, ενώ αποτελούν την πρώτη γενιά που ενσάρκωσε στις τεχνικές του skate τα "κόλπα" -τις μανούβρες- που έφεραν το άθλημα στη σύγχρονη του μορφή. Για την ιστορία οι πρώτοι που βγήκαν με πατίνια στους ελληνικούς δρόμους ήταν οι Thunderboys τη δεκαετία του '70.

Το skate στην Ελλάδα θεωρείται από τους λάτρεις του μία ιδιαίτερα δύσκολη ενασχόληση, αφού είναι ένα σπορ που, σε αντίθεση με άλλα, δεν παρουσιάζει καμία προοπτική καριέρας. Ακόμη και οι "παλαιίμαχοι" της σανίδας καμία φορά αντιμετωπίζονται σαν προβληματικά 14χρονα και υφίστανται προσπάθειες

περιθωριοποίησης. Το μεγάλο παράπονο όλων των σκεϊτάδων είναι η έλλειψη φωτισμού στο πάρκο του Φωκά, που θεωρείτε ένα από τα πλέον ενδεδειγμένα μέρη για skateboard στη Θεσσαλονίκη. Όπως μαρτυρούν τα παιδιά, χρόνια τώρα κάνουν skate μόνο με το φως της ημέρας, αφού ο δήμος αφαίρεσε τις λάμπες από τους πυλώνες.

Επίσης, αλγεινή εντύπωση είχε προκαλέσει η πρόθεση του δημάρχου να περιφράξει το άγαλμα του Μέγα Αλέξανδρου, που, όπως τυχαίως, αποτελεί το κλασικό στέκι των σκεϊτάδων της πόλης. Ευτυχώς αυτό δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ και ο "Αλέκος" (όπως τον αποκαλούν οι ίδιοι) έμεινε ελεύθερος όπως και οι ανήσυχοι θαμώνες του μνημείου - συμβόλου. Παρεμπιπτόντως, το τελευταίο skateboard event που έγινε πέρυσι στο Λευκό Πύργο είχε συγκεντρώσει χιλιάδες ανθρώπους.

Οι σκεϊτάδες αντιμετωπίζουν και άλλου είδους προβλήματα. "φαντάζεσαι να είσαι 32 χρονών, να κάνεις skate, να γυρνάς στο σπίτι σου με ματωμένους αγκώνες και να πρέπει η κοπέλα σου να σε γνωρίσει στους δικούς της; Με τι μάτι θα σε κοιτάζουν; Η μοναδική εικόνα που ξέρουν είναι αυτή του κακού παιδιού, αφού αυτή αναπαράγεται διαρκώς".

Δεδομένου λοιπόν ότι το άθλημα δεν επιφυλάσσει κέρδη για κανέναν παρά μονάχα μερικά τσακισμένα κόκαλα (που δύσκολα δένουν μετά από κάποια ηλικία), τι οδηγεί άραγε αυτά τα παιδιά να διοχετεύσουν όλη τους τη ζωτικότητα σε αυτό το σπορ; Η ανάγκη τους να μετέχουν σε ένα διαφορετικό σύνολο; Η δίψα τους για επικοινωνία με άτομα που συμμερίζονται κοινή οπτική ζωής; Ή μήπως η τρέλα της νιότης; Μάλλον η τρέλα. Τρέλα για "εγκλήματα".

Το "έγκλημα"

Βρεθήκαμε στη κατάμεστη από νέο κόσμο gallery τη βραδιά των εγκαινίων. Το κλίμα ήταν γεμάτο ενέργεια. Μερικοί από τους δημιουργικότερους ανθρώπους της πόλης έδιναν το παρόν σε μία πρωτοποριακή για τα ελληνικά δεδομένα έκθεση. Παλιοί και νέοι σκεϊτάδες, καλλιτέχνες του γκράφιτι, χιπχοπάδες, και επιφανείς τεχνίτες του τατουάζ ανακατεύονται με γνωστούς, φίλους και περίεργους περαστικούς. Έξω, πιτσιρικάδες που καπνίζουν, πίνουν μύρες και πειράζουν ο ένας τον άλλον. Μια ζεστή νότα σε μια κλασική Δευτέρα της φθινοπωρινής και άδειας Θεσσαλονίκης. Στην αίθουσα σανίδες του skate έχουν μετατραπεί σε πίνακες. Πολλά εκθέματα είναι πραγματικά εντυπωσιακά. Μια πανδαισία χρωμάτων δημιουργεί αντίθεση με τους λευκούς τοίχους. Πολλές και διαφορετικές απόψεις οργιάζουν στα skateboards και προδίδουν τους ιδιοκτήτες. Για πρώτη φορά συναντούμε σε ένα χώρο συγκεντρωμένες εικόνες που είναι διάσπαρτες σε όλη την πόλη. Πράγματα που φευγαλέα παρατηρούμε όταν είναι ζωγραφισμένα σε δρόμους, σχεδιασμένα σε αυτοκόλλητα, "χτυπημένα" σε ανθρώπινο δέρμα. Μάσκες του χόκεϊ που παραπέμπουν σε "Παρασκευή και 13", γυμνά γυναικεία κορμιά από τις ακτές κάποιας μακρινής παραλίας, ρομποτάκια βγαλμένα από τα ηλεκτρονικά που παίζαμε μικροί, μια κόκκινη καρδιά πάνω σε μια σανίδα του skate που δείχνει μια γενναία παραδοχή του δημιουργού της. Οι σανίδες μετατρέπονται σε καμβάδες, οι μεταξοτυπίες συναντούν τους μαρκαδόρους, ο πηλός ανακατεύεται με τις λαδομπογιές και τα πλαστικά χρώματα συμπληρώνουν το κολάζ. Πρόκειται για μια άλλη πλευρά του skateboard που ευτυχίσαμε να γνωρίσουμε. Πίσω από αυτή βρίσκονται οι συνήθεις ύποπτοι.

Οι ύποπτοι

Μια ανίερη συμμαχία εκτελεί το "έγκλημα". Ετερόκλητες ιδιότητες μπλέκονται μεταξύ τους και το αποτέλεσμα παραπέμπει σε σενάρια που και Monty Python θα ζήλευαν. Άτομα που πρωτοπορούν στους τομείς τους, εμπνέονται από τη σανίδα του skate και καταθέτουν την άποψη τους. Μεταξύ άλλων, η αφρόκρεμα των ανθρώπων

του γκράφιτι συναντά εκλεκτούς τεχνίτες του τατουάζ, ένα hip hop συνονθύλευμα εκθέτει δίπλα σε έναν ακαδημαϊκό, ένας dj πλάι σε μία καταξιωμένη καλλιτέχνη. Ο καθένας προσθέτει μέσα από τη δική του οπτική την ξεχωριστή του αισθητική. Σανίδες skateboard μετατρέπονται σε έργα τέχνης που ανεπιφύλακτα συνιστούν ιδιαίτερη εικαστική πρόταση.

Μεταξύ των ονομάτων συναντούμε καλλιτέχνες που έχουν γράψει ιστορία στο χώρο τους. Οι Live2 και Jason (από τους θρυλικούς SGB) ανέδειξαν όσο λίγοι την τέχνη του γκράφιτι στην Ελλάδα, ενώ οι Style From North που πρόσφατα ήρθαν πρώτοι πανελλαδικά έβγαλαν την τέχνη τους εκτός συνόρων, φτάνοντας στην τρίτη θέση πανευρωπαϊκά. Οι άνθρωποι του Nico Tattoο μπορούν να επαίρονται ότι αυτοί ήταν που έφεραν τις παράξενες τέχνες του τατουάζ και του piercing στην Ελλάδα, ενώ τα εκκεντρικά σχέδια του Tattoο Land αποδεικνύουν ότι η συνέχεια ήταν εξίσου καλή. Το νέο hip hop φαινόμενο που λέγεται "Βόρεια Αστέρια" υπόσχεται πολλά στο χώρο της μουσικής με τους ειρωνικά κυστικούς δίσκους "Χαλαρά", "Χαλαρότερα", "Χαλαρότατα", οι οποίοι διανέμονται από χέρι σε χέρι, αναδεικνύοντας ό,τι πιο underground έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Ένας από τους σημαντικότερους εκπροσώπους της techno σκηνής στη Θεσσαλονίκη, ο Dim Dj, δεν κρύβει την καλλιτεχνική του φύση αφού δεν διστάζει να πιάσει μαρκαδόρους και πένακια για να σχεδιάσει. Στην πανσπερμία των φυλών της πόλης ξεχωρίζουν και δύο καταξιωμένοι καλλιτέχνες που αφηφώντας κάθε έννοια του πολιτικώς ορθού εκθέτουν και αυτοί τα δικά τους skateboards: ο Δημήτρης Ξόνολου, καθηγητής τη Σχολής Καλών Τεχνών του ΑΠΘ και η Αλεξάνδρα Μηλιοπούλου, γνωστή ζωγράφος που έργα της κοσμούν κρατικές και ιδιωτικές συλλογές ανά τον κόσμο. Και, φυσικά, ο Αλέξης Φλωράκης, ψυχή του όλου "εγκλήματος" που εκ των πραγμάτων έχει και μερίδα του λέοντος στην έκθεση: μια μικρή ανταμοιβή για έναν άνθρωπο που κάνει skate και δύο δεκαετίες.

Η "νεκροψία"

Η έκθεση Skateboard Art Crimes είναι η πρώτη στην Ελλάδα. Εν αντιθέσει με τη χώρα μας, στο εξωτερικό ανάλογες προσπάθειες είναι συχνές και διοργανώνονται από τους πλέον ειδικούς: δηλαδή τους σκεϊτάδες που παράλληλα είναι και designers στο αντικείμενό τους. Η σύγχρονη γραφιστική οφείλει τα μέγιστα στο skateboard. Μερικοί από τους μεγαλύτερους σχεδιαστές αναδύθηκαν μέσα από αυτό το άθλημα. Κάτι μεγάλο γίνεται στην πόλη. Ένας ολόκληρος κόσμος ξανοίγεται μπροστά μας. Το skateboard δεν είναι έγκλημα.

Το "See you skateboarding!", διοργανώνεται στη Θεσσαλονίκη από το περιοδικό CITY urban living και τον Αλέξη Φλωράκη «Skateboard Art Crimes», με τη χορηγία του Vodafone CU στις 20 Ιουνίου στο Πάρκο Φωκά.

Πρόκειται για ένα εναλλακτικό event στα πλαίσια της παγκόσμιας ημέρας του skateboard (Go Skateboarding Day) το οποίο έρχεται να ταράξει τα νερά στη ζωή της πόλης με τη δυναμική street κουλτούρα του, αφού η Θεσσαλονίκη φιλοξενεί για πρώτη φορά επίσημα μια τέτοια διοργάνωση.

Στο θρυλικό πάρκο του Φωκά στην παραλία της Θεσσαλονίκης θα τοποθετηθούν πολλές ράμπες δεξιοτεχνίας διαφορετικού βαθμού δυσκολίας μετατρέποντας το έτσι



τη
εδώ

σε ένα μοναδικό skateboard park φιλοξενώντας από το πρωί έως το βράδυ μία μεγάλη γιορτή ελεύθερης έκφρασης και υγιούς ψυχαγωγίας! Επαγγελματίες Skateboarders από όλη την Ελλάδα πρόκειται να διαγωνιστούν στους αγώνες skateboard (Focus Pocus) που θα διοργανώσει το Microxtreme και να δώσουν τον καλύτερο εαυτό τους προκειμένου να εντυπωσιάσουν το κοινό και τους κριτές και να αποσπάσουν τα πρώτα βραβεία της διοργάνωσης από τις εταιρίες Circa, Skull candy ενώ όσοι δεν ασχολούνται ακόμη με το άθλημα αλλά νιώθουνε την έλξη του θα έχουν την ευκαιρία να μνηθούν σε αυτό και να δοκιμάσουν τις ικανότητες τους στην ειδικά κατασκευασμένη ράμπα (mini ramp) υπό την επίβλεψη του ειδικά εκπαιδευμένου προσωπικού!

Η εκδήλωση θα πλαισιώνεται από τους DJs Kid Stretch (D.M.C. Champion) και Dirty Harry(2nd Hand), καθώς επίσης και από την προβολή θεματικών ταινιών για την ιστορία και διάδοση του skateboard.

Το Σάββατο 21 Ιουνίου, στη Γκαλερί του Μύλου, οι λάτρεις του αθλήματος αλλά και όλοι οι φίλοι της skateboard/street art θα έχουν τη δυνατότητα να θαυμάσουν την μοναδική έκθεση Skateboard Art Crimes ένα σύμπλεγμα από εικαστικές δημιουργίες επάνω σε σανίδες του skateboard, οι οποίες έχουν μετατραπεί σε δημιουργήματα πρωτότυπου σχεδιασμού. Ούτε εκείνη τη μέρα βέβαια θα λείπουν τα action sports, αφού στη Βαβυλωνία του πολυχώρου θα βρίσκεται επίσης στημένη από το MicroXtreme ειδική skateboard miniramp δεξιοτεχνίας!

Η ομάδα της Vodafone CU, που είναι ο χορηγός της εκδήλωσης και οι οργανωτές CITY urban living και ο Αλέξης Φλωράκης «Skateboard Art Crimes», που για μία ακόμη φορά στηρίζουν τη street κουλτούρα, περιμένουν όλους εσάς με πολλές ακόμη εκπλήξεις!

Η εκδήλωση θα πραγματοποιηθεί υπό την αιγίδα του Δήμου Θεσσαλονίκης και της Αντιδημαρχίας Πολιτισμού και Νεολαίας.

Πάρε τη σανίδα σου και...

SEE YOU THERE!

ΕΙΣΟΔΟΣ ΔΩΡΕΑΝ



<http://st3newspaper2009.pbworks.com/>

