



ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΩΝΤΑΣ ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ: ΑΠΟ ΤΟΝ ΜΥΘΟ ΣΤΟΝ ΨΗΦΙΑΚΟ ΧΑΡΤΗ

ΟΜΑΔΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Χρυσούλα Γκιούρα, ΠΕ 70

Μαρία Σαρβανίδου ΠΕ 05

2ο ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ ΠΕΥΚΩΝ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ



ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, 24/2/2026

1. Συνοπτική περιγραφή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η εκπαιδευτική πρακτική με τίτλο «Χαρτογραφώντας το ταξίδι του Οδυσσέα: Από τον μύθο στον ψηφιακό χάρτη» υλοποιήθηκε στο 2ο Δημοτικό Σχολείο Πεύκων στο μάθημα της Ιστορίας στην 6η ενότητα «Οι Περιπέτειες του Οδυσσέα» και εστιάζει στη μετατροπή της ομηρικής αφήγησης σε μια δυναμική χωρική εμπειρία για τους/τις μαθητές/τριες της Γ' Δημοτικού. Το σκεπτικό του σχεδιασμού στηρίζεται στη σύζευξη της ιστορικής γνώσης με τη γεωχωρική τεχνολογία, στην ενεργητική και συνεργατική μάθηση και τη βιωματική προσέγγιση ώστε οι μαθητές/τριες να οικοδομήσουν γνώση μέσα από διερεύνηση και οπτικοποίηση. Τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα περιλαμβάνουν την ανάπτυξη χωρικής σκέψης, την καλλιέργεια ψηφιακού γραμματισμού και την ενίσχυση της συνεργατικής μάθησης. Οι μαθητές/τριες αξιοποιώντας ψηφιακούς χάρτες του Φωτόδεντρου σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα (Ιστορία – Γεωγραφία - Πληροφορική), κλήθηκαν να παράγουν πολυτροπικά ψηφιακά δομήματα, συνδυάζοντας γραπτό λόγο (περιγραφές γεγονότων), οπτικό υλικό (ψηφιακές εικόνες και σύμβολα) και διαδραστικούς χάρτες, μετατρέποντας το στατικό κείμενο σε μια ζωντανή χαρτογραφική αφήγηση.

Κατά την εφαρμογή της πρακτικής, αναδύθηκαν πρότερες παρανοήσεις των μαθητών/τριών, οι οποίοι/ες θεωρούσαν τις περιπέτειες ως ασύνδετα, φανταστικά επεισόδια χωρίς γεωγραφικό υπόβαθρο, γεγονός που αντιμετωπίστηκε μέσω της ψηφιακής τοποθέτησης σημείων στη Μεσόγειο. Σημαντικά στιγμιότυπα επικοινωνίας αποτέλεσαν οι στιγμές καθοδηγούμενης ανακάλυψης, όπου οι μαθητές/τριες, με τη δική μας μαιευτική υποστήριξη, ταύτισαν περιγραφές του κειμένου με δορυφορικές εικόνες. Ως απρόσμενα σημαντικά παραγόμενα καταγράφηκαν η ανάδειξη δεξιοτήτων σε μαθητές/τριες που συνήθως εμφανίζονταν πιο διστακτικοί/ές, η σύνδεση της δραστηριότητας με προσωπικές εμπειρίες και άλλες γνώσεις (π.χ. Γεωγραφία), και η παραγωγή ενός ολοκληρωμένου, πολυτροπικού ψηφιακού χάρτη, ο οποίος αποτέλεσε συλλογικό μαθησιακό προϊόν υψηλής παιδαγωγικής αξίας. Παρά τις αρχικές τεχνικές δυσκολίες στην πλοήγηση της πλατφόρμας, η πρακτική πέτυχε να καταστήσει τους/τις μαθητές/τριες ενεργούς/ες ερευνητές/τριες, προσδίδοντας νέα πνοή στη διδασκαλία της κλασικής μυθολογίας. Κατά τη διάρκεια της πρακτικής υπήρξε επίσης συνεργασία με το επιστημονικό Κέντρο Ψηφιακής Γεωγραφικής Εκπαίδευσης Digital Earth που υποστηρίζει τις ανάγκες των εκπαιδευτικών σε Ευρωπαϊκό επίπεδο και ευχαριστούμε θερμά τον κ. Νικόλαο Λαμπρινό, Καθηγητή Γεωγραφίας και της Διδασκαλίας της, του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής εκπαίδευσης στη Θεσσαλονίκη που στήριξε την προσπάθειά μας.

2. Σχεδιασμός της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

2.1 Στοιχεία σχεδιασμού

Ο σχεδιασμός της παρούσας ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής εστιάζει στην ενότητα της Ιστορίας της Γ΄ Δημοτικού «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα», αντιμετωπίζοντας το κεντρικό μαθησιακό πρόβλημα της έλλειψης χωρικής αντίληψης και σύνδεσης της ιστορικής αφήγησης με το γεωγραφικό ανάγλυφο. Συχνά, οι μαθητές/τριες αυτής της ηλικίας προσλαμβάνουν τις περιπλανήσεις του Οδυσσέα ως μια σειρά αποσπασματικών και φανταστικών γεγονότων, αδυνατώντας να αντιληφθούν τη γεωγραφική έκταση, τις αποστάσεις και τη χωρική αλληλουχία του ομηρικού κόσμου με αποτέλεσμα η γνώση να παραμένει αποσπασματική και να μην οικοδομείται μια ολοκληρωμένη εικόνα του ταξιδιού του ήρωα (Ματσαγγούρας, 2003). Η απουσία χωρικής διάστασης στη διδασκαλία περιορίζει την ικανότητα των παιδιών να δομήσουν σύνθετες νοητικές αναπαραστάσεις του παρελθόντος (Κουτσόπουλος, 2008).

Το καινοτομικό στοιχείο της δραστηριότητας έγκειται στην εισαγωγή των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (GIS) και συγκεκριμένα της πλατφόρμας ArcGIS στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Η μετάβαση από τον παραδοσιακό, δισδιάστατο χάρτη του σχολικού εγχειριδίου σε έναν δυναμικό, ψηφιακό και διαδραστικό χάρτη, επιτρέπει στους/στις μαθητές/τριες να μετατραπούν από παθητικοί/ές ακροατές/τριες σε ενεργούς χαρτογράφους και ερευνητές/τριες. Η πρακτική αυτή ευθυγραμμίζεται με τη διεθνή βιβλιογραφία (Baker et al., 2015), η οποία υποστηρίζει ότι η χρήση GIS ενισχύει την κριτική σκέψη μέσω της ανάλυσης δεδομένων σε πραγματικό χώρο. Όπως επισημαίνει ο Λαμπρινός (2015:22), οι τεχνολογίες ΓΣΠ λειτουργούν ως ισχυρά εργαλεία υποστήριξης της χωρικής σκέψης, επιτρέποντας στους/στις μαθητές/τριες να επεξεργάζονται τη χωρική πληροφορία και να προβαίνουν σε γεωγραφικές διερευνήσεις που θα ήταν αδύνατες με τα στατικά μέσα. Μέσα από τη χρήση GIS, οι μαθητές/τριες δεν περιορίζονται στην παθητική ανάγνωση ενός χάρτη, αλλά εμπλέκονται ενεργά στη διαδικασία της χαρτογράφησης, ενισχύοντας τη διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση (learning by doing), (Μητροπούλου, 2008: 125).

Η χρήση ψηφιακού υλικού και ειδικότερα των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (GIS) στην εκπαίδευση υποστηρίζει τη βιωματική και διερευνητική μάθηση, καθώς οι μαθητές/τριες συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης και δεν λειτουργούν ως παθητικοί δέκτες πληροφοριών (Bruner, 1961). Μέσα από την οπτικοποίηση της διαδρομής του Οδυσσέα σε πραγματικό γεωγραφικό χώρο,

ενισχύεται η κατανόηση της αλληλουχίας των γεγονότων και καλλιεργείται η χωρική σκέψη, η οποία θεωρείται κρίσιμη δεξιότητα ήδη από τις μικρές τάξεις του Δημοτικού (Bednarz & Audet, 2003).

Παράλληλα, η δραστηριότητα ευθυγραμμίζεται με τις αρχές της βιωματικής μάθησης, καθώς οι μαθητές/τριες μαθαίνουν μέσα από τη δράση, την παρατήρηση και τον αναστοχασμό (Kolb, 1984). Η συνεργατική δημιουργία του ψηφιακού χάρτη ενισχύει τις κοινωνικές δεξιότητες, την επικοινωνία και την υπευθυνότητα των μαθητών/τριών, ενώ ταυτόχρονα προάγει δεξιότητες του 21ου αιώνα, όπως η κριτική σκέψη και η δημιουργική χρήση των ΤΠΕ (Κόμης, 2004). Η αξιοποίηση του Web-mapping, σύμφωνα με τον Λαμπρινό (2002:259), αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο που διευκολύνει τη διδασκαλία καθώς προσφέρει τη δυνατότητα σύνδεσης γεωγραφικών και περιγραφικών δεδομένων, καθιστώντας τον χάρτη ένα «ζωντανό» περιβάλλον εργασίας.

Η πρόσθετη παιδαγωγική αξία από τη χρήση του ψηφιακού υλικού προκύπτει μέσα από την ενίσχυση της «χωρικής σκέψης» και της ψηφιακής αφήγησης. Οι μαθητές/τριες, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία του χάρτη συνδέουν το κείμενο με πολυμεσικές πηγές και ιστορικά τεκμήρια, δημιουργώντας μια βιωματική γέφυρα μεταξύ μύθου και πραγματικότητας. Όπως επισημαίνει ο Kerski (2013), η γεωχωρική τεχνολογία στην τάξη δεν προσφέρει απλώς οπτικοποίηση, αλλά καλλιεργεί μια βαθύτερη κατανόηση του κόσμου, καθιστώντας τη μάθηση πιο ελκυστική και ουσιαστική. Επιπλέον, η διεπιστημονική προσέγγιση (Ιστορία, Γεωγραφία, ΤΠΕ) προωθεί τον ψηφιακό γραμματισμό, προετοιμάζοντας τους/τις μαθητές/τριες για τις απαιτήσεις της σύγχρονης κοινωνίας της πληροφορίας (Σοφός κ. ά, 2017).

Τέλος, η αξιοποίηση του ArcGIS Online, ως ανοικτού ψηφιακού εργαλείου, προσδίδει πρόσθετη παιδαγωγική αξία στην προτεινόμενη πρακτική, καθώς το παραγόμενο μαθησιακό προϊόν μπορεί να αποθηκευτεί, να επαναχρησιμοποιηθεί και να διαμοιραστεί, ενισχύοντας τις αρχές της ανοιχτής εκπαίδευσης και της διάχυσης της γνώσης (Αλμπανάκη & Γκιούρα, 2016:306). Η χρήση ψηφιακών χαρτών στην εκπαιδευτική διαδικασία έχει αποδειχθεί ότι συμβάλλει ουσιαστικά στην κατανόηση σύνθετων εννοιών και στη σύνδεση της σχολικής γνώσης με τον πραγματικό κόσμο (Kerski, 2008).

2.2 Διδακτικοί στόχοι

Στόχοι σχετικοί με το γνωστικό αντικείμενο:

→ Να αναγνωρίζουν και να περιγράφουν τους κυριότερους σταθμούς του ταξιδιού του Οδυσσέα προσδιορίζοντας τα βασικά χαρακτηριστικά του καθενός.

- Να συνδέουν τα ιστορικά-μυθολογικά γεγονότα με συγκεκριμένους γεωγραφικούς χώρους αναγνωρίζοντας τη σχέση μεταξύ χώρου και αφήγησης.
- Να αποκτήσουν μια συνολική εικόνα της διαδρομής του Οδυσσέα από την Τροία έως την Ιθάκη.
- Να αντιληφθούν τη σημασία της ελληνικής μυθολογίας ως στοιχείο της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στόχοι σχετικοί με δεξιότητες που αφορούν στο γνωστικό αντικείμενο:

- Να αναπτύξουν δεξιότητες αναζήτησης και επιλογής πληροφοριών από κατάλληλες πηγές.
- Να οργανώνουν και να κατηγοριοποιούν πληροφορίες (περιπέτειες, τόποι, γεγονότα).
- Να αναπτύξουν ικανότητα μεταφοράς και διάχυσης του παραγόμενου μαθησιακού υλικού έξω από τους τοίχους του σχολείου στο οποίο έχουν πρόσβαση όλοι.
- Να συνδέουν το φυσικό ανάγλυφο και το περιβάλλον με το περιεχόμενο των περιπετειών.
- Να τοποθετούν τα γεγονότα σε μια λογική και χρονική σειρά, κατανοώντας την έννοια της πορείας του ήρωα μέσα από τις δοκιμασίες.

Στόχοι σχετικοί με τη χρήση της τεχνολογίας:

- Να εξοικειωθούν με εκπαιδευτικούς ιστοτόπους, όπως το “Πανελλήνιο Αποθετήριο Μαθησιακών Αντικειμένων Φωτόδεντρο”.
- Να επιλέγουν και να χρησιμοποιούν κατάλληλα εργαλεία ΤΠΕ για την υλοποίηση των εργασιών που αναλαμβάνουν.
- Να συνθέτουν, να δημιουργούν και να μετασχηματίζουν πληροφορίες και υλικό.
- Να εξοικειωθούν με το περιβάλλον του ArcGIS, μαθαίνοντας να πλοηγούνται σε ψηφιακούς χάρτες και να αναζητούν τοποθεσίες.
- Να υλοποιούν στοχευμένη χαρτογράφηση ώστε να αποτυπωθούν οι περιπέτειες του Οδυσσέα σε έναν χάρτη με ποικίλες πληροφορίες.

Στόχοι σχετικοί με τις κοινωνικές δεξιότητες (π.χ. διαπραγμάτευση, συνεργασία, διάλογος, ενσυναίσθηση, συμμετοχή σε ομάδα, ανάληψη ρόλων, κ.λπ.) :

- Να μάθουν να συνεργάζονται, να διατυπώνουν άφοβα τη γνώμη τους και να καλλιεργούν την ενσυναίσθηση και τον αμοιβαίο σεβασμό.
- Να αποκτήσουν δεξιότητες άντλησης, συλλογής, οργάνωσης, ανάλυσης, επεξεργασίας και παρουσίασης δεδομένων.
- Να επιλέξουν πρωτότυπους τρόπους παρουσίασης της κάθε περιπέτειας στον ψηφιακό χάρτη.
- Να αναδεικνύουν τις ικανότητές τους και να ενισχύουν την αυτοεκτίμησή τους.

3. Πραγματοποίηση της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

3.1 Περιβάλλον – πλαίσιο

Η ανοικτή αυτή εκπαιδευτική πρακτική αξιοποίησης ψηφιακού περιεχομένου εφαρμόστηκε στη 6^η ενότητα της Ιστορίας «Οι περιπέτειες του Οδυσσέα» με τίτλο «Χαρτογραφώντας το ταξίδι του Οδυσσέα: Από τον μύθο στον ψηφιακό χάρτη» τη σχολική χρονιά 2025-2026 και παρουσιάζει έντονο διαθεματικό χαρακτήρα, καθώς συνδέεται άμεσα με τα μαθήματα της Γεωγραφίας, της Γλώσσας και των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνιών (ΤΠΕ). Η εφαρμογή της πρακτικής λαμβάνει χώρα τόσο στην κανονική αίθουσα διδασκαλίας για το στάδιο της προετοιμασίας και της ανάλυσης του κειμένου, όσο και στο εργαστήριο πληροφορικής για τη φάση της ψηφιακής χαρτογράφησης και είναι σχεδιασμένη ως ένα διαθεματικό σχέδιο εργασίας (project) που συνδέει την Ιστορία με τη Γεωγραφία, τις ΤΠΕ και την Εικαστική Αγωγή.

Η πρακτική εντάσσεται τόσο στο πλαίσιο του τυπικού αναλυτικού προγράμματος καθώς αξιοποιεί το περιεχόμενο του σχολικού εγχειριδίου, όσο και στο πλαίσιο ευρύτερων καινοτόμων δράσεων του σχολείου, όπως πολιτιστικά προγράμματα ή σχέδια εργασίας, προσφέροντας ευελιξία και δυνατότητα προσαρμογής στις ανάγκες της σχολικής τάξης. Μέσα από τη δημιουργία του ψηφιακού χάρτη, οι μαθητές/τριες προσεγγίζουν τη γνώση με βιωματικό και διερευνητικό τρόπο, γεγονός που ευθυγραμμίζεται με τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις της ενεργητικής μάθησης και του κονστρουκτιβισμού. Παράλληλα, το πλαίσιο εφαρμογής της δραστηριότητας επιτρέπει τη διαφοροποίηση της διδασκαλίας, καθώς κάθε ομάδα μαθητών/τριών μπορεί

να εργαστεί με διαφορετικό ρυθμό και να αναλάβει διαφορετικό μέρος του ταξιδιού του Οδυσσέα, ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητές της.

Τέλος, η ανοιχτή φύση της εκπαιδευτικής πρακτικής ενισχύεται από το γεγονός ότι το παραγόμενο ψηφιακό μαθησιακό προϊόν μπορεί να παρουσιαστεί στην ολομέλεια της τάξης, να κοινοποιηθεί σε άλλες τάξεις ή σχολεία και να επαναχρησιμοποιηθεί σε μελλοντικές διδακτικές παρεμβάσεις. Με τον τρόπο αυτό, το σχολικό περιβάλλον μετατρέπεται σε κοινότητα μάθησης, όπου η γνώση συνδημιουργείται και διαμοιράζεται, καλλιεργώντας θετικές στάσεις απέναντι στη συνεργασία, τη χρήση της τεχνολογίας και της δια βίου μάθηση.

Πριν την έναρξη της ψηφιακής δημιουργίας, κρίνεται απαραίτητο οι μαθητές/τριες να έχουν ολοκληρώσει τη διδασκαλία των περιπετειών του Οδυσσέα από το σχολικό εγχειρίδιο, ώστε να διαθέτουν το αναγκαίο γνωστικό υπόβαθρο. Η πρακτική βασίζεται στη μέθοδο της καθοδηγούμενης ανακάλυψης, όπου οι μαθητές/τριες, χρησιμοποιώντας ένα προδιαμορφωμένο από την εκπαιδευτικό «ψηφιακό πρότυπο» (template) στο ArcGIS, καλούνται να οικοδομήσουν τον δικό τους διαδραστικό χάρτη, μετατρέποντας τη θεωρητική γνώση σε μια ζωντανή χαρτογραφική αφήγηση.

Κατά τη διάρκεια υπήρξε συνεργασία με το επιστημονικό Κέντρο Ψηφιακής Γεωγραφικής Εκπαίδευσης Digital Earth, <https://digital-earth.edu.gr> το οποίο υποστηρίζει τις ανάγκες των εκπαιδευτικών σε Ευρωπαϊκό επίπεδο. Οι χρήστες του δικτύου είναι σε θέση να δημιουργήσουν, να εισάγουν και να αποκτήσουν πρόσβαση σε δραστηριότητες χαρτογράφησης.

3.2 Ηλικιακή ομάδα

Η πρακτική εφαρμόστηκε σε μαθητές/τριες του 2^{ου} Δημοτικού σχολείου Πεύκων του Νομού Θεσσαλονίκης της Γ΄ τάξης, ηλικίας 8-9 ετών (7 αγόρια και 13 κορίτσια) που παρακολουθούσαν το μάθημα της Ιστορίας τη σχολική χρονιά 2025-2026. Οι μαθητές/τριες ήταν χωρισμένοι σε 5 ομάδες των 4 ατόμων.

3.3 Πρότερες γνώσεις και διάρκεια εφαρμογής

Για την επιτυχή υλοποίηση της πρακτικής, οι μαθητές/τριες είναι απαραίτητο να κατέχουν ένα βασικό επίπεδο πρότερων γνώσεων τόσο στο γνωστικό αντικείμενο όσο και στην τεχνολογία.

Οι μαθητές/τριες είναι εξοικειωμένοι/ες με τη χρήση λογισμικών τύπου συγγραφής και παρουσιάσεων, στους κανόνες χρήσης του διαδικτύου, την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο και τη χρήση εκπαιδευτικών σελίδων («Φωτόδεντρο»).

Όσον αφορά την Ιστορία, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να έχουν ήδη διδαχτεί στην τάξη τις περιπέτειες του Οδυσσέα, ώστε να είναι εξοικειωμένοι/ες με τη χρονική σειρά των γεγονότων και τα κύρια χαρακτηριστικά των ηρώων.

Ώρες διδασκαλίας: 8 ώρες σε διάστημα ενός μήνα. Υπήρξε και ενασχόληση μεταξύ των μελών των ομάδων διαδικτυακά για να ολοκληρωθούν κάποιες δραστηριότητες.

3.4 Αναλυτική περιγραφή της πραγματοποίησης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

Η πρακτική αναπτύσσεται σε 4 δίωρα έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να μελετήσουν, κλιμακωτά, τις περιπέτειες του Οδυσσέα και να καταγράψουν σχετικές πληροφορίες με αυτές, όπως που έγιναν, αφηγήσεις και φωτογραφικό υλικό για την εικόνα της κάθε περιπέτειας. Οι μαθητές/τριες εργάζονται ομαδοσυνεργατικά σε πέντε ομάδες των 4 μαθητών/τριών, οι οποίες διαμορφώθηκαν με ετερογενή κριτήρια (μαθησιακές δυνατότητες, ψηφιακές δεξιότητες, φύλο), ώστε να ενισχυθεί η αλληλοϋποστήριξη και η ισότιμη συμμετοχή. Κάθε μέλος αναλαμβάνει έναν διακριτό αλλά εναλλασσόμενο ρόλο: «Ιστορικός» (επιλογή κειμένου), «Χαρτογράφος» (πλοήγηση στο ArcGIS), «Ερευνητής» (εύρεση εικόνων) και «Συντάκτης» (συγγραφή κειμένου). Η εκπαιδευτικός είχε ρόλο καθοδηγητικό και υποστηρικτικό, παρεμβαίνοντας όπου χρειαζόταν για την επίλυση αποριών, την ενίσχυση της συνεργασίας και τη διασφάλιση της επίτευξης των διδακτικών στόχων. Η πρακτική αναπτύχθηκε σταδιακά, ξεκινώντας από την ενεργοποίηση των πρότερων γνώσεων των μαθητών/τριών και καταλήγοντας στη δημιουργία και παρουσίαση ενός συλλογικού ψηφιακού μαθησιακού προϊόντος. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στη σύνδεση του ιστορικού περιεχομένου με τον γεωγραφικό χώρο και στη χρήση της τεχνολογίας ως εργαλείου διερεύνησης και δημιουργίας. Η εφαρμογή της πρακτικής ολοκληρώθηκε με την παρουσίαση του ψηφιακού χάρτη από τις ομάδες και τον αναστοχασμό των μαθητών/τριών πάνω στη μαθησιακή εμπειρία και στο τελικό ψηφιακό προϊόν.

1η & 2η Διδακτική ώρα (1^ο διδακτικό δίωρο)

Ανάκληση προηγούμενης γνώσης

Η αρχική δραστηριότητα ανάκλησης προηγούμενης γνώσης πραγματοποιείται στην ολομέλεια της τάξης και έχει ως στόχο να ενεργοποιήσει τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών/τριών σχετικά με τον Οδυσσέα και τις περιπέτειές του, καθώς και να διερευνήσει τον βαθμό κατανόησης των μαθητών/τριών ως προς τη χρονική και χωρική διάσταση των γεγονότων. Η εκπαιδευτικός προβάλλει στον πίνακα έναν κενό

χάρτη της Μεσογείου και ρωτά τους/τις μαθητές/τριες: «Αν ήσασταν ο Οδυσσέας και δεν είχατε GPS, πώς θα βρίσκατε τον δρόμο για την Ιθάκη;». Στη συνέχεια, παρουσιάζονται ανακάτωμένες στην οθόνη ψηφιακές κάρτες που απεικονίζουν εμβληματικά στοιχεία από τις περιπέτειες (π.χ. ένα μάτι Κύκλωπα, έναν λωτό, μια άρπα για τις Σειρήνες). Οι μαθητές/τριες καλούνται να «ξεμπλέξουν το κουβάρι», τοποθετώντας τις κάρτες στη σωστή χρονολογική σειρά πάνω στην έδρα ή ψηφιακά στον πίνακα. Καθώς μια ομάδα μαθητών/τριών επιλέγει μια κάρτα, πρέπει να ανακαλέσει και να αφηγηθεί σύντομα τι συνέβη σε εκείνο το σημείο και ποιο ήταν το επόμενο σημείο που επισκέφθηκε ο ήρωας. Η εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν λέξεις-κλειδιά που συνδέονται με τον χώρο, όπως «ταξίδεψαν νότια», «έφτασαν σε ένα νησί» ή «παρασύρθηκαν από τον άνεμο», προετοιμάζοντας το έδαφος για τη γεωγραφική προσέγγιση που θα ακολουθήσει. Τέλος, μελετούν και αξιοποιούν πλούσιο υλικό από το Φωτόδεντρο που σχετίζεται με τις περιπέτειες του Οδυσσέα <https://photodentro.edu.gr/v/item/ugc/8525/2441>. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, επιτυγχάνεται η ενεργοποίηση της μνήμης όλων των μαθητών/τριών και η αποσαφήνιση τυχόν παρανοήσεων σχετικά με τη σειρά των περιπετειών. Το κλίμα στην τάξη γίνεται δυναμικό, καθώς η παιγνιώδης μορφή της δραστηριότητας μειώνει το άγχος της εξέτασης και αυξάνει τη συμμετοχή. Οι μαθητές/τριες καταφέρνουν να συνθέσουν τη γραμμική ιστορία που διάβασαν στο βιβλίο σε μια ενιαία αλυσίδα γεγονότων, ενώ ταυτόχρονα αρχίζουν να συνειδητοποιούν ότι κάθε περιπέτεια αντιστοιχεί σε μια συγκεκριμένη γεωγραφική μετακίνηση. Με το πέρας της δραστηριότητας, η τάξη είναι έτοιμη να περάσει από την απλή αφήγηση στην ψηφιακή χαρτογράφηση, έχοντας κατακτήσει το απαραίτητο γνωστικό υπόβαθρο.

3η & 4η Διδακτική ώρα (2^ο διδακτικό δίωρο)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: [Οι μικροί χαρτογράφοι εν δράσει - Παραγωγή γραπτού κειμένου]

Διάρκεια: (2 διδακτικές ώρες)

Είδος δραστηριότητας: (Διερευνητική δραστηριότητα ανάγνωσης πηγής και δημιουργία περιεχομένου)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:

Προετοιμασία/Μνήμη/Επανάληψη

Οργάνωση και κατηγοριοποίηση πληροφοριών (περιπέτειες, τόποι, γεγονότα)

Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης ψηφιακών δεδομένων (ArcGIS) και συσχέτιση περιπέτειας - χώρου

Σύνθεση, δημιουργία και μετασχηματισμός πληροφοριών και υλικού

Ανάπτυξη δεξιοτήτων άντλησης, συλλογής, οργάνωσης, ανάλυσης και επεξεργασίας και παρουσίασης δεδομένων

Εξοικείωση με τη διαχείριση πληροφοριών

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Ιστοσελίδες, Google Docs

Περιγραφή: Στην πρώτη φάση, οι ομάδες καλούνται να λειτουργήσουν ως ερευνητικές μονάδες με σκοπό την οργάνωση των πληροφοριών που θα εισαχθούν στον ψηφιακό χάρτη. Αρχικά, οι μαθητές/τριες μελετούν την ενότητα της Οδύσσειας και καταγράφουν σε ένα φύλλο εργασίας τη διαδρομή του ήρωα, από την Τροία έως την Ιθάκη. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να μελετήσει σε βάθος 3 συγκεκριμένους σταθμούς (π.χ. η ομάδα Α τους Κίκονες, τους Λωτοφάγους και τους Κύκλωπες) και εντοπίζουν τους αντίστοιχους τόπους σε χάρτη. Οι μαθητές/τριες αναζητούν ψηφιακές εικόνες που αναπαριστούν αυτές τις περιπέτειες (π.χ. αρχαία αγγεία ή σύγχρονες εικονογραφήσεις) και επιλέγουν σύντομα αποσπάσματα από το κείμενο που περιγράφουν τον κάθε τόπο. Η εκπαιδευτικός περιφέρεται στις ομάδες, βοηθώντας τις να διακρίνουν τα ουσιώδη σημεία της αφήγησης και να οργανώσουν το υλικό τους σε ψηφιακούς φακέλους.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Το κυριότερο αποτέλεσμα είναι η δημιουργία ενός δομημένου «αρχείου περιπέτειας» από κάθε ομάδα, το οποίο περιλαμβάνει κείμενα και εικόνες έτοιμα προς ανάρτηση. Οι μαθητές/τριες καταφέρνουν να απομονώσουν τις κεντρικές ιδέες κάθε ενότητας και να κατανοήσουν τη χρονική αλληλουχία του ταξιδιού. Μέσα από τη συνεργασία, αναπτύσσουν δεξιότητες διαλόγου και διαπραγματεύσης για το ποια εικόνα ή ποια φράση αντιπροσωπεύει καλύτερα τον κάθε σταθμό, ενώ παράλληλα εξοικειώνονται με την κριτική επιλογή πληροφοριών από το ψηφιακό περιβάλλον.

5η & 6η Διδακτική ώρα (3^ο διδακτικό δίωρο)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1η: [Χαρτογράφηση]

Διάρκεια: (2 ώρες)

Είδος δραστηριότητας: (συζήτηση, δημιουργία υλικού, επιμέλεια ψηφιακής αφήγησης)

Οργάνωση τάξης: (εργασία σε ομάδες)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, συντονιστικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο:

Εξοικείωση με διαδικτυακές εφαρμογές και περιβάλλοντα

Δημιουργία περιβαλλόντων βασισμένων σε πραγματικές καταστάσεις και υποστήριξη αυθεντικών μαθησιακών δραστηριοτήτων

Καλλιέργεια δεξιοτήτων ψηφιακής αφήγησης και χρονικής διαδοχής των γεγονότων

Σύνδεση του φυσικού ανάγλυφου και του περιβάλλοντος με το περιεχόμενο της περιπέτειας

Υλοποίηση στοχευμένης χαρτογράφησης ώστε να αποτυπωθούν οι περιπέτειες του Οδυσσέα σε έναν χάρτη με ποικίλες πληροφορίες

Ενδυνάμωση της συγκριτικής και κριτικής ικανότητας και ενίσχυση της δυνατότητά τους στη διαμόρφωση προσωπικής άποψης

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Διαδραστικός χάρτης: <https://arcg.is/WDSTP>

Περιγραφή: Οι μαθητές/τριες αφού συνδεθούν στην πλατφόρμα ArcGIS <http://www.arcgis.com/features/> έρχονται σε επαφή με τον παγκόσμιο ψηφιακό χάρτη. Με την καθοδήγηση της εκπαιδευτικού, αρχικά επιλέγουν το υπόβαθρο του χάρτη και για να γίνει η εισαγωγή δεδομένων στον χάρτη της περιοχής που διάλεξαν, προσθέτουν θεματικά επίπεδα από τις σημειώσεις του χάρτη. Στη συνέχεια, κάθε ομάδα αρχίζει να προσθέτει εικονίδια στις περιοχές όπου η μυθολογία και η ιστορική έρευνα τοποθετούν τις περιπέτειες. Για κάθε σημείο, οι μαθητές/τριες ανοίγουν ένα αναδυόμενο παράθυρο όπου εισάγουν τον τίτλο της περιπέτειας, το κείμενο που ετοίμασαν και την αντίστοιχη εικόνα. Η εκπαιδευτικός παρεμβαίνει για να λύσει τεχνικά ζητήματα και να ενθαρρύνει τους/τις μαθητές/τριες να εξερευνήσουν τις λειτουργίες μέτρησης αποστάσεων(Εικόνα 1).

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές/τριες αποκτούν σημαντικές τεχνικές δεξιότητες στη χρήση Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών, κατανοώντας τη λειτουργία των επιπέδων και των ψηφιακών σημείων. Το σημαντικότερο μαθησιακό αποτέλεσμα είναι η ανάπτυξη της χωρικής σκέψης καθώς οι μαθητές/τριες "βλέπουν" το ταξίδι του Οδυσσέα ως μια πραγματική διαδρομή πάνω στον χώρο, αντιλαμβάνονται τις τεράστιες αποστάσεις της εποχής και συνδέουν τη φαντασία του Ομήρου με τη φυσική

γεωγραφία. Η ικανοποίηση της δημιουργίας ενός δικού τους διαδραστικού χάρτη, ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους και το ενδιαφέρον τους για το μάθημα της Ιστορίας.



Εικόνα 1 – Διαδραστικός χάρτης

<https://arcg.is/WDSTP>

7η & 8η Διδακτική ώρα (4^ο διδακτικό δίωρο)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1: [Παρουσίαση της ερευνητικής εργασίας]

Διάρκεια: (2 διδακτικές ώρες)

Είδος δραστηριότητας: (Παρουσίαση)

Οργάνωση τάξης: (συνεργασία ομάδων)

Ρόλος του διδάσκοντα: (ενθαρρυντικός, υποστηρικτικός, συμβουλευτικός, διευκολυντικός, διαμεσολαβητικός)

Σύνδεση με τον διδακτικό στόχο: Εφαρμογή εννοιών/κανόνων.

Ανάπτυξη ικανότητας μεταφοράς και διάχυσης του παραγόμενου μαθησιακού υλικού έξω από τους τοίχους του σχολείου στο οποίο έχουν πρόσβαση όλοι.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο: Ψηφιακός χάρτης <https://arcg.is/WDSTP>

Περιγραφή: Στην τελευταία φάση, οι ομάδες παρουσιάζουν το τελικό τους προϊόν στην ολομέλεια της τάξης χρησιμοποιώντας τον διαδραστικό πίνακα ή τον προβολέα. Κάθε ομάδα **ξεναγεί** τους/τις συμμαθητές/τριες της στους τόπους που χαρτογράφησε, εξηγώντας τις επιλογές της και περιγράφοντας την περιπέτεια. Μετά την παρουσίαση κάθε ομάδας, ακολουθεί συζήτηση όπου οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες μπορούν να κάνουν ερωτήσεις ή να σχολιάσουν τον χάρτη. Στο τέλος, η εκπαιδευτικός προβάλλει τον συνολικό χάρτη της τάξης, όπου όλες οι ομάδες έχουν ενώσει τα σημεία τους, δημιουργώντας την πλήρη διαδρομή του Οδυσσέα.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Μέσα από τη διαδικασία αυτή, οι μαθητές/τριες βελτιώνουν τον προφορικό τους λόγο και την ικανότητα παρουσίασης σε κοινό, ενώ αισθάνονται περήφανοι/ες για το συλλογικό έργο της τάξης. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένας πλήρης, διαδραστικός οδηγός της Οδύσειας, ο οποίος μένει διαθέσιμος στο διαδίκτυο για μελλοντική χρήση. Μέσα από τον αναστοχασμό, οι μαθητές/τριες συνειδητοποιούν τη δύναμη της τεχνολογίας ως εργαλείο μάθησης και όχι μόνο ψυχαγωγίας, ενώ η ενσυναίσθηση για τις δυσκολίες του ήρωα ενισχύεται μέσα από τη θέαση της συνολικής, πολυδαίδαλης διαδρομής του.

4. Στοιχεία τεκμηρίωσης και επέκτασης της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής

4.1 Αποτελέσματα - Αντίκτυπος

Η εφαρμογή της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής «Χαρτογραφώντας το ταξίδι του Οδυσσέα: Από τον μύθο στον ψηφιακό χάρτη» επέφερε πολυεπίπεδα θετικά αποτελέσματα, επαναπροσδιορίζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές/τριες της Γ΄ Δημοτικού αλληλεπιδρούν με το ιστορικό περιεχόμενο.

Η πρακτική συνέβαλε ουσιαστικά στη βελτίωση της κατανόησης του γνωστικού αντικείμενου από τους/τις μαθητές/τριες, καθώς η οπτικοποίηση της διαδρομής του Οδυσσέα σε γεωγραφικό χάρτη βοήθησε στην κατανόηση της χρονικής ακολουθίας και της χωρικής διάστασης των γεγονότων. Οι μαθητές/τριες φάνηκε να αντιλαμβάνονται το

ταξίδι του ήρωα ως μια ενιαία αφήγηση και όχι ως αποσπασματικά επεισόδια, γεγονός που αποτελεί βασικό ζητούμενο στη διδασκαλία της Ιστορίας στις μικρές τάξεις (Ματσαγγούρας, 2003). Η ικανότητά τους να συσχετίζουν τον μύθο με πραγματικά γεωγραφικά δεδομένα επιβεβαιώνει την άποψη του Κουτσόπουλου (2008), ότι τα GIS λειτουργούν ως «νοητική σκαλωσιά» που υποστηρίζει τη μετάβαση από την αφηρημένη στη συγκεκριμένη χωρική σκέψη. Μέσα από τη συνεργατική χαρτογράφηση, οι μαθητές/τριες ανέπτυξαν χωρική σκέψη και εξασκήθηκαν στη σύνδεση κειμενικών πληροφοριών με οπτικοποιημένα δεδομένα, διαδικασία που θεωρείται ιδιαίτερα αποτελεσματική για την οικοδόμηση της γνώσης (Bruner, 1961).

Σε επίπεδο δεξιοτήτων, παρατηρήθηκε μια αξιοσημείωτη ενίσχυση του ψηφιακού γραμματισμού. Οι μαθητές/τριες δεν περιορίστηκαν στην παθητική κατανάλωση περιεχομένου, αλλά κατέκτησαν τον ρόλο του /της δημιουργού (Τολούδη, 2019:136). Η χρήση του ArcGIS καλλιέργησε την κριτική σκέψη, καθώς οι ομάδες έπρεπε να αξιολογήσουν ποια πληροφορία είναι αρκετά σημαντική για να τοποθετηθεί στον χάρτη, μια διαδικασία που ο Baker (2015) περιγράφει ως θεμελιώδη για την ανάπτυξη της γεωχωρικής νοημοσύνης. Επιπλέον, ο αντίκτυπος στις κοινωνικές δεξιότητες ήταν καταλυτικός. Η ανάγκη για συνεργασία σε ένα κοινό ψηφιακό έργο οδήγησε σε ουσιαστικό διάλογο, καταμερισμό ευθυνών και ανάπτυξη της συλλογικής ευθύνης, στοιχεία που συχνά απουσιάζουν από την παραδοσιακή μετωπική διδασκαλία.

Η αίσθηση καινοτομίας που διαπότισε το εκπαιδευτικό περιβάλλον ήταν διάχυτη. Για τους/τις μαθητές/τριες, η χρήση εργαλείων (GIS) προσέδωσε κύρος στη δραστηριότητα και αύξησε κατακόρυφα το κίνητρο συμμετοχής τους. Σύμφωνα με τον Kerski (2013), η εισαγωγή πραγματικών τεχνολογικών εργαλείων στην τάξη δημιουργεί μια γέφυρα μεταξύ σχολείου και πραγματικού κόσμου, καθιστώντας τη μάθηση αυθεντική. Η καινοτομία δεν εντοπίστηκε μόνο στο τεχνολογικό σκέλος, αλλά και στην παιδαγωγική μετατόπιση προς την ψηφιακή αφήγηση. Η δυνατότητα των μαθητών/τριών να αφηγούνται ιστορίες μέσω πολυμεσικών χαρτών ενισχύει τη δημιουργική έκφραση και την αυτοπεποίθησή τους (Σοφός κ. ά, 2017). Το τελικό ψηφιακό προϊόν λειτούργησε ως ανοιχτό μαθησιακό αντικείμενο, το οποίο μπορούσε να παρουσιαστεί, να αξιοποιηθεί από άλλες τάξεις ή να επαναχρησιμοποιηθεί σε μελλοντικές διδακτικές παρεμβάσεις, ενισχύοντας έτσι τις αρχές της ανοιχτής εκπαίδευσης και της διάχυσης της γνώσης (Kerski, 2008).

Τέλος, ο αντίκτυπος επεκτάθηκε και στην ευρύτερη σχολική κοινότητα. Η παρουσίαση των ψηφιακών χαρτών στους γονείς και τους υπόλοιπους εκπαιδευτικούς λειτούργησε ως παράδειγμα καλής πρακτικής, αποδεικνύοντας ότι οι σύνθετες τεχνολογίες μπορούν να απλοποιηθούν και να αξιοποιηθούν παραγωγικά ακόμη και στις μικρές τάξεις του

Δημοτικού. Η πρακτική αυτή απέδειξε ότι η Ιστορία μπορεί να ζωντανέψει μέσα από την οθόνη, μετατρέποντας μια στείρα απομνημόνευση σε μια συναρπαστική εξερεύνηση του χώρου και του χρόνου, αφήνοντας ένα ισχυρό αποτύπωμα στην εκπαιδευτική κουλτούρα του σχολείου.

Συνολικά, τα αποτελέσματα της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής καταδεικνύουν ότι η συνδυαστική αξιοποίηση ιστορικού περιεχομένου, γεωγραφικής οπτικοποίησης και ψηφιακής τεχνολογίας μπορεί να ενισχύσει ουσιαστικά τη μαθησιακή εμπειρία των μαθητών/τριών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, προάγοντας τη βαθύτερη κατανόηση, τη συνεργασία και τη θετική στάση απέναντι στη μάθηση.

4.2 Απρόσμενα γεγονότα

Κατά τη διάρκεια της εφαρμογής της πρακτικής, υπήρξαν στιγμιότυπα που ξεπέρασαν το αρχικό πλαίσιο σχεδιασμού, αποδεικνύοντας τη δυναμική φύση της αυτενέργειας, της βιωματικής και συνεργατικής μάθησης.

Ένα από τα πιο ενδιαφέροντα απρόσμενα γεγονότα σημειώθηκε όταν μια ομάδα μαθητών/τριών, κατά τη διάρκεια της χαρτογράφησης της χώρας των Λωτοφάγων, ξεκίνησε αυθόρμητα με τη γεωγραφική τοποθέτηση της συγκεκριμένης περιπέτειας του Οδυσσέα. Οι μαθητές/τριες, χωρίς παρότρυνση από τις εκπαιδευτικούς, ανέτρεξαν στο σχολικό βιβλίο, επανεξέτασαν το κείμενο και επιχειρηματολόγησαν υπέρ της άποψής τους, προσπαθώντας να αιτιολογήσουν την επιλογή τους. Το γεγονός αυτό κρίθηκε ιδιαίτερα σημαντικό, καθώς ανέδειξε την ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης, επιχειρηματολογίας και συνεργατικής επίλυσης προβλημάτων, μετατρέποντας τον μύθο σε ένα ζωντανό πρόβλημα προς επίλυση.

Ένα δεύτερο απρόσμενο στιγμιότυπο αποτέλεσε η αυθόρμητη σύνδεση της δραστηριότητας με άλλα γνωστικά αντικείμενα. Κατά τη διάρκεια της χαρτογράφησης, μαθητές/τριες αναφέρθηκαν σε προσωπικές εμπειρίες ταξιδιών ή σε γνώσεις από το μάθημα της Γεωγραφίας, συγκρίνοντας τις διαδρομές του Οδυσσέα με σύγχρονους χάρτες και μέσα μετακίνησης. Η σύνδεση αυτή, που προέκυψε χωρίς ρητή καθοδήγηση, κρίθηκε ιδιαίτερα σημαντική, καθώς ανέδειξε τη δυνατότητα της ανοιχτής εκπαιδευτικής πρακτικής να λειτουργήσει διαθεματικά και να γεφυρώσει τη σχολική γνώση με τον πραγματικό κόσμο, ενισχύοντας τη βαθύτερη κατανόηση και το νόημα της μάθησης για τους/τις μαθητές/τριες. Αυτή η αυθόρμητη ενσυναίσθηση και ο αναχρονισμός λειτούργησαν ως γέφυρα σύνδεσης του αρχαίου κόσμου με την καθημερινότητα των παιδιών, αποδεικνύοντας ότι η τεχνολογία μπορεί να ενισχύσει τη φαντασία και τη συναισθηματική εμπλοκή με το γνωστικό αντικείμενο.

Τέλος, προέκυψε μια απρόσμενη στιγμή συμπερίληψης, όταν ένας μαθητής με μαθησιακές δυσκολίες, που συνήθως δυσκολευόταν στην παραγωγή γραπτού λόγου, αναδείχθηκε στον «τεχνικό ηγέτη» της ομάδας του λόγω της ευχέρειας που είχε στον χειρισμό του ψηφιακού περιβάλλοντος. Η αποδοχή και ο θαυμασμός των συμμαθητών/τριών του για τις δεξιότητές του στην πλοήγηση και τη μορφοποίηση του χάρτη άλλαξαν τη δυναμική της ομάδας (Frangoudaki 2004). Η σημασία αυτού του γεγονότος έγκειται στο ότι η ανοιχτή εκπαιδευτική πρακτική προσέφερε εναλλακτικούς τρόπους ανάδειξης της ευφυΐας και της συνεισφοράς, ενισχύοντας την αυτοεκτίμηση του μαθητή και την κοινωνική συνοχή της τάξης, στοιχεία που συχνά παραλείπονται σε παραδοσιακές αξιολογήσεις.

4.3 Εκπαιδευτική τεχνική σε σημαντικά στιγμιότυπα

Η δική μας παρέμβαση κατά τη διάρκεια της πρακτικής εστιάστηκε στη μετάβαση από τον ρόλο του αυθεντικού γνώστη στον ρόλο του διευκολυντή και συν-ερευνητή. Ένα σημαντικό στιγμιότυπο ήταν η παρέμβασή μας κατά τη διάρκεια της ψηφιακής χαρτογράφησης, όταν οι μαθητές/τριες δυσκολεύονταν να εντοπίσουν την ακριβή τοποθεσία των Κυκλώπων. Αντί να δώσουμε την απάντηση, εφαρμόσαμε την τεχνική της μαιευτικής, θέτοντας ερωτήματα που τους/τις ώθησαν να εξετάσουν το ανάγλυφο του χάρτη και να συγκρίνουν τις περιγραφές του Ομήρου για τα ηφαίστεια με τις δορυφορικές εικόνες της Αίτνας. Αναστοχαζόμενες τη δράση μας, συνειδητοποιήσαμε ότι αυτή η στάση ενίσχυσε την αυτονομία τους, καθώς οι μαθητές/τριες ένιωσαν τη χαρά της ανακάλυψης αντί για την παθητική αποδοχή μιας πληροφορίας.

Σε ένα δεύτερο στιγμιότυπο, παρατηρώντας μαθητές/τριες που ανέλαβαν πρωτοβουλία στη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας, φροντίσαμε να αναγνωρίσουμε και να αξιοποιήσουμε τις δεξιότητές τους, δίνοντάς τους/τες τον ρόλο του/της «βοηθού» για τις υπόλοιπες ομάδες. Αναστοχαζόμενες τη στάση αυτή, διαπιστώσαμε ότι η ενδυνάμωση των μαθητών/τριών μέσα από την ανάληψη ρόλων αύξησε την αυτοπεποίθησή τους και βελτίωσε το κλίμα συνεργασίας στην τάξη. Η εμπιστοσύνη που τους/τις δείξαμε λειτούργησε ως κίνητρο ενεργότερης συμμετοχής και ανέδειξε τη σημασία της θετικής ενίσχυσης στο μαθησιακό περιβάλλον.

Τέλος, κατά την παρουσίαση των έργων, η στάση μας ήταν ενθαρρυντική και ανατροφοδοτική, εστιάζοντας όχι στο τελικό αισθητικό αποτέλεσμα, αλλά στη διαδικασία σκέψης τους. Ρωτώντας τους «γιατί επιλέξατε αυτό το σύμβολο;», τους/τις ωθήσαμε σε έναν βαθύτερο αναστοχασμό πάνω στις δικές τους επιλογές. Αυτή η αλληλεπίδραση καλλιέργησε ένα κλίμα ασφάλειας και αμοιβαίου σεβασμού, όπου οι

μαθητές/τριες ένιωσαν ότι η άποψή τους έχει βαρύτητα, ενισχύοντας τελικά τη μεταγνωστική τους ικανότητα.

4.4 Σχέση με άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές πρακτικές

Η πρωτοτυπία της παρούσας πρακτικής έγκειται στην ανατρεπτική σύζευξη της Μυθολογίας με την γεωχωρική τεχνολογία, μετατρέποντας μια παραδοσιακή κειμενοκεντρική ενότητα σε ένα δυναμικό εργαστήριο ψηφιακής χαρτογραφίας. Ενώ οι περισσότερες ανοιχτές πρακτικές για την Οδύσσεια περιορίζονται στην ψηφιακή αφήγηση, αυτή η προσέγγιση εισάγει την έννοια των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (GIS) στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, κάτι που συνήθως επιφυλάσσεται για μεγαλύτερες βαθμίδες. Η πρωτοτυπία της εστιάζεται στο ότι ο χάρτης δεν αποτελεί ένα στατικό εποπτικό μέσο, αλλά το ίδιο το πεδίο δράσης και οικοδόμησης της γνώσης, όπου οι μαθητές/τριες εφαρμόζουν χωρική ανάλυση για να ερμηνεύσουν τον ομηρικό μύθο. Οι μαθητές/τριες βιώνουν τη σύνδεση ιστορίας και χώρου, ενισχύοντας τη χωρική σκέψη και την κριτική ανάλυση (Bruner, 1961; Kerski, 2008).

Σε επίπεδο σχέσης με άλλες πρακτικές, η συγκεκριμένη πρόταση αποτελεί μια δημιουργική επέκταση και προσαρμογή των αρχών της «Ψηφιακής Αφήγησης» και της «Διερευνητικής Μάθησης». Ειδικότερα, τροποποιεί την πρακτική των «Ιστορικών Χαρτών», ενσωματώνοντας το στοιχείο της διαδραστικότητας και των ανοιχτών δεδομένων. Ουσιαστικά, η πρακτική αυτή γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ της παραδοσιακής αφήγησης και του σύγχρονου ψηφιακού γραμματισμού, αποτελώντας μια πρότυπη εφαρμογή διαθεματικότητας, όπου η τέχνη της αφήγησης και η Ιστορία συναντούν την Τεχνολογία και τη Γεωγραφία.

Η πρακτική, επομένως, συνιστά ένα παράδειγμα καινοτομίας που βασίζεται στην ένταξη ψηφιακών εργαλείων, στη βιωματική μάθηση και στη συνεργατική δημιουργία, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να λειτουργήσει ως βάση ή τροποποίηση για άλλες ανοιχτές εκπαιδευτικές δραστηριότητες, δημιουργώντας ένα ευέλικτο πρόγραμμα που προάγει τις δεξιότητες του 21ου αιώνα και ενισχύει τη μαθησιακή εμπειρία σε ποικίλα γνωστικά αντικείμενα (Bednarz & Audet, 2003; Ματσαγγούρας, 2003)

4.5 Αξιοποίηση, γενίκευση, επεκτασιμότητα

Η παρούσα εκπαιδευτική πρακτική χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό ευελιξίας και επεκτασιμότητας, καθώς η μεθοδολογία της χρήσης των Γεωγραφικών Συστημάτων Πληροφοριών (GIS) μπορεί να λειτουργήσει ως πρότυπο για πληθώρα άλλων γνωστικών αντικειμένων και βαθμίδων. Αρχικά, η πρακτική μπορεί να γενικευτεί σε ολόκληρο το εύρος της Ιστορίας και της Μυθολογίας στο Δημοτικό, όπως για παράδειγμα στη

χαρτογράφηση της εκστρατείας του Μεγάλου Αλεξάνδρου (Δ΄ Τάξη) ή των μετακινήσεων των ελληνικών φύλων, μετατρέποντας τις στατικές αναφορές του βιβλίου σε δυναμικές χωρικές αναλύσεις. Η ίδια προσέγγιση μπορεί επίσης να μεταφερθεί στο μάθημα της Γεωγραφίας για τη μελέτη οικοσυστημάτων ή την παρακολούθηση κλιματικών αλλαγών, ενισχύοντας τη διεπιστημονικότητα.

Η επεκτασιμότητα της πρακτικής αναδεικνύεται μέσα από τη δυνατότητα κλιμάκωσης της πολυπλοκότητας των εργαλείων. Επιπλέον, η πρακτική μπορεί να αξιοποιηθεί ως βάση για συνεργατικά project μεταξύ διαφορετικών σχολείων (π.χ. μέσω του προγράμματος eTwinning), όπου μαθητές/τριες από διαφορετικές περιοχές θα χαρτογραφούν από κοινού τοπικές ιστορίες ή περιβαλλοντικά ζητήματα σε έναν ενιαίο, κοινόχρηστο χάρτη.

Τέλος, η πρακτική προσφέρει σημαντικές δυνατότητες διαθεματικής επέκτασης στη Γλώσσα και την Περιβαλλοντική Εκπαίδευση. Για παράδειγμα, θα μπορούσε να συνδυαστεί με την τοπική ιστορία, όπου οι μαθητές/τριες θα πραγματοποιούν «επιτόπια έρευνα» στην πόλη τους, θα συλλέγουν φωτογραφίες και συνεντεύξεις και θα τις αναρτούν σε έναν ψηφιακό χάρτη της γειτονιάς τους. Με αυτόν τον τρόπο, η ανοιχτή αυτή πρακτική δεν αποτελεί απλώς ένα μάθημα Ιστορίας, αλλά μετατρέπεται σε ένα ισχυρό εργαλείο ενεργού πολιτειότητας και ψηφιακού γραμματισμού, ικανό να προσαρμοστεί στις ανάγκες κάθε εκπαιδευτικού πλαισίου.

Συνολικά, η πρακτική όχι μόνο ενισχύει την ενεργό συμμετοχή και τη βιωματική μάθηση μέσα στην τάξη, αλλά προσφέρει πολλαπλές δυνατότητες επαναχρησιμοποίησης, προσαρμογής και γενίκευσης σε διαφορετικά γνωστικά αντικείμενα, ηλικιακά επίπεδα και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καθιστώντας την ένα εργαλείο υψηλής παιδαγωγικής αξίας και καινοτομίας (Bruner, 1961; Bednarz & Audet, 2003; Kerski, 2008).

5. Πρόσθετο υλικό που αξιοποιήθηκε

Βιβλία

Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας*. Αθήνα: Νέες Τεχνολογίες.

Κουτσόπουλος, Κ. (2008). *Γεωγραφικά Συστήματα Πληροφοριών και Εκπαίδευση*. Εκδόσεις Παπασωτηρίου.

Ματσαγγούρας, Η. (2003). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Ματσαγγούρας, Η. (2006). *Η Διαθεματικότητα στη Σχολική Γνώση*. Εκδόσεις Γρηγόρη.

Μητροπούλου, Β. (2008). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό στη διδασκαλία του μαθήματος των Θρησκευτικών*, Θεσσαλονίκη: Βάνιας.

Σοφός, Α., Αυγερινός, Ε., Καραμούζης Π. (2017). *Παιδαγωγική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Αθήνα: Ελληνικές Εκδόσεις.

Baker, T. R., Battersby, S., Bednarz, S. W., Bodzin, A. M., Kolvoord, R. A., Moore, S., Sinton, D., & Uttal, D. (2015). A research agenda for geospatial technologies and learning. *Journal of Geography*, 114(3), 118–130.

Bednarz, S., & Audet R. (2003). The status of GIS technology in teacher preparation programs. *Journal of Geography*, 98, 60-67

Bruner, J. (1961). *The Act of Discovery*. Harvard Educational Review, 31(1), 21–32.

Cope, B. & Kalantzis, M. (2000). A Pedagogy of multiliteracies. Designing social futures. In B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*(pp. 9-37). New York: Routledge.

Frangoudaki, A. 2004. Educational challenges in the rapidly changing societies of today's Europe: the case of Greece. In: V. Koulaidis (Eds.), *Quality of education. Teachers professional training and development. The European Union and the SE European Countries. Conference Proceedings* (pp. 49-53). Athens: The Ministry of Education and Religious Affairs of Greece

Haklay, M., (1998), *A Survey of Current Trends in Incorporating Virtual Reality and GIS*, in Proceedings of GIS Research UK 1998, Edinburgh, UK, 1-2 April. pp. 10-6 –10-9.

Kerski, J. J. (2008). The world at the fingertips of students: Geographic Information Systems in Education. *Journal of Geography* (pp.119-134).

Kerski, J. J. (2013). *Understanding our world: GIS in education. In International Perspectives on Teaching and Learning with GIS in Secondary Schools*. Springer.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

Mishra, P., & Koehler, M. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.

Χάρτες

Websites

Αλμπανάκη Ξ. & Γκιούρα Χρ. (2016) “Η ψηφιακή χαρτογράφηση ως μέσο διδασκαλίας στο μάθημα των Θρησκευτικών”, 4ο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Συνέδριο Κεντρικής Μακεδονίας “Αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στη διδακτική πράξη”, Θεσσαλονίκη, 8-10 Απριλίου 2016. σσ. 305-312. Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από:

<http://4syn-thess2016.ekped.gr/psifiaki-chartografisi-meso-didaskalias-sto-mathima-ton-thriskeftikon/>

Λαμπρινός, Ν. (2015). “Οι τεχνολογίες των Γεωγραφικών Πληροφορικών Συστημάτων (ΓΣΠ) ως εργαλεία υποστήριξης της χωρικής σκέψης στο πλαίσιο της γεωγραφικής διερεύνησης”, *Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου*, 7 Μαρτίου 2015, Λευκωσία, Κύπρος. Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από:

https://www.researchgate.net/publication/289712446_Oi_technologies_ton_Geographikon_Systematon_Plerophorion_GSP_os_ergaleia_yposterixes_tes_chorikes_skepsesto_plaisio_tes_geographikes_diereuneses

Λαμπρινός, Ν. (2002). *Web-mapping: Ένα εργαλείο για τη διδασκαλία της Γεωγραφίας*. Πρακτικά του 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου της Χαρτογραφικής Επιστημονικής Εταιρίας Ελλάδα. Μυτιλήνη 2012.

Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από:

https://www.researchgate.net/publication/264309916_Webmapping_Ena_ergaleio_gia_te_didaskalia_tes_geographias

Φωτόδεντρο, « Αλκίνου Απόλογοι». Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από:

<https://photodentro.edu.gr/v/item/ugc/8525/2441>

Toloudi Fotini: Practical Training of Future School History Teachers: Methodology of Observation. Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από

https://www.academia.edu/39708728/Practical_Training_of_Future_School_History_Teachers_Methodology_of_Observation

Η Γεωγραφία της Οδύσσειας. Ανακτήθηκε στις 8/2/2026 από

<https://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSEIA/Odyssseia/Odyssseia-geographia-2.htm>

Λογισμικό

Λογισμικό κατασκευής διαδραστικού χάρτη : <http://www.arcgis.com/features/>