**Ξανθούλη Μαρία**

**Σύγκριση λογισμικών : Αριάδνη-Κρυμμένο κείμενο**

**Συνοπτική περιγραφή:**

Με το λογισμικό της Αριάδνης οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε κλειστού τύπου ερωτήσεις πολλαπλών απαντήσεων που αφορούν την απόδοση αρχαίου κειμένου στη νέα ελληνική. Το λογισμικό παρέχει ανατροφοδότηση στους μαθητές ανάλογη των απαντήσεων τους.

Το Κρυμμένο Κείμενο είναι ένας μικρόκοσμος, όπου οι μαθητές καλούνται να αποκρυπτογραφήσουν κείμενα ή και να δημιουργήσουν ένα κώδικα σχετικό με το γραμματικό είδος στο οποίο ανήκει η κάθε λέξη. Είναι ένα περιβάλλον με παιγνιώδη χαρακτήρα.

1. **Επιστημολογική αντίληψη:**

Όσον αφορά στην Αριάδνη πιστεύω πως βασίζεται σε επιστημολογικές παραδοχές του συμπεριφορισμού και μόνο. Με βάση τις οδηγίες που δίνονται, ο μαθητής το μόνο που έχει να κάνει είναι να απαντήσει προκαθορισμένες ερωτήσεις κλειστού τύπου που αξιολογούν τη γνώση και όχι τις δεξιότητες. Του παρέχεται ανατροφοδότηση και αντιμετωπίζεται μηχανιστικά με τρόπο που θα έλεγε κανείς πως είναι σαν να εκπαιδεύουμε ένα σκύλο. Ανάλογα με τις αντιδράσεις του, του παρέχεται το αντίστοιχο ερέθισμα. Το λάθος δεν έχει καμία αξία, ούτε χρησιμοποιείται προς όφελος του μαθητή. Όλο το σχέδιο δεν έχει καμία πρόσθετη παιδαγωγική αξία αφού δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα τεστ αξιολογικού χαρακτήρα που θα μπορούσε να είναι με τη συμβατική μορφή.

Τα πράγματα αλλάζουν όμως στη περίπτωση του Κρυμμένου Κειμένου. Ο σχεδιασμός του στηρίζεται στις θεωρίες του εποικοδομητισμού. Αρχικά διότι η μορφή της δραστηριότητας είναι μορφής προβλήματος προς επίλυση αφού καλούνται να εκτελέσουν ενέργειες ώστε να αποκρυπτογραφήσουν ένα κείμενο. Ταυτόχρονα βλέπουμε πως καλούνται να ταξινομήσουν, μια φυσική νοητική λειτουργία αφού όπως είπε και ο Αριστοτέλης, ο άνθρωπος σκέφτεται με κατηγορίες και έννοιες. Οι χρήστες βρίσκονται σε μια κατάσταση ανακάλυψης μέσα από το χειρισμό αντικειμένων με παιγνιώδη τρόπο, που αποτελούν επίσης παραδοχές του εποικοδομητισμού. Ακόμη, σύμφωνα με τον Piaget και τον Papert, οι μαθητές μαθαίνουν με μέσω της εμπειρικής διερεύνησης (Ackermann 2001) , κάτι το οποίο θα συμβεί με την ενασχόληση των μαθητών με το κρυμμένο κείμενο αφού καλούνται να εμπλακούν ενεργά.

Επιπρόσθετα θα μπορούσαμε να πούμε πως το συγκεκριμένο εργαλείο σχεδιάστηκε και με βάση την παραδοχή από την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, σύμφωνα με την οποία « η ανάπτυξη υψηλών νοητικών λειτουργιών προκαλείται με την αλληλεπίδραση του υποκειμένου (subject) με το περιβάλλον στο οποίο γίνεται η δραστηριότητα». (Bottino et al., 1999).

Επίσης χρειάζεται ενημερότητα του άτομου σχετικά με τις γνώσεις που έχει ώστε να ταξινομήσει τις διάφορες λέξεις καθώς και ενεργητικός έλεγχος και διορθώσεις ώστε να επιτευχθεί ο στόχος. Κατά συνέπεια αντιλαμβανόμαστε πως το εργαλείο σχεδιάστηκε έτσι ούτως ώστε να προάγει τη μεταγνώση η οποία είναι πιο σταθερή από τη γνώση και χρησιμοποιείται σε όλους σχεδόν τους τομείς ζωής του ανθρώπου.

Τέλος πιστεύω πως προκαλείται η δημιουργία νοητικών σχημάτων ( Vergnaud 2007) μέσω της ενασχόλησης με το εργαλείο αφού για να φτάσουν στο στόχο οι μαθητές πρέπει να κατηγοριοποιήσουν ένα σύνολο λέξεων και να το ταξινομήσουν μέσω σχημάτων τα προσανατολισμένων στην εκτέλεση ενός συγκεκριμένου στόχου (instrumented action schemes). Γενικότερα το εργαλείο έχει σχεδιαστεί έτσι ούτως ώστε να προκαλεί το μαθητή. ( challenge-based learning ).

**2.Ανατροφοδότηση**

Και τα δύο εργαλεία παρέχουν άμεση ανατροφοδότηση. Η διαφορά έγκειται στο γεγονός πως στην Αριάδνη η ανατροφοδότηση είναι αξιολογική (τύπου σωστό – λάθος) και περιλαμβάνει μόνο τη γνώση και όχι τη διαδικασία που ακολουθήθηκε για να φτάσει ο μαθητής εκεί. Αντίθετα, στο Κρυμμένο Κείμενο ο μαθητής ουσιαστικά αυτοαξιολογείται αφού κάθε ενέργεια έχει άμεσο και φυσικό αντίκτυπο . Αν δεν χαρακτηρίσει σωστά τις λέξεις , το κείμενο δεν θα αποκρυπτογραφηθεί.

**3.Μικρόκοσμος ή όχι;**

Ο Papert (1980), χρησιμοποίησε τον όρο ‘Μικρόκοσμο’ προκειμένου να περιγράψει ένα υπολογιστικό περιβάλλον μάθησης πλούσιο σε ευκαιρίες δημιουργίας νοημάτων που εμπεριέχει δυναμικές αναπαραστάσεις.

Σύμφωνα με τον Χ.Κυνηγό : Οι μικρόκοσμοι είναι υπολογιστικά περιβάλλοντα τα οποία εμπεριέχουν ένα συνεκτικό σύνολο από επιστημονικές έννοιες και σχέσεις και έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε με ένα σύνολο από κατάλληλες παιδαγωγικές πρακτικές οι μαθητές μπορούν να εμπλακούν σε δραστηριότητες διερεύνησης και κατασκευής που θα επιτρέψουν τη δόμηση νοημάτων .

Ακόμη σύμφωνα με τους Hoyles, Noss και Adamson: Οι μικρόκοσμοι είναι περιβάλλοντα όπου οι άνθρωποι μπορούν να εξερευνήσουν και να μάθουν από την ανατροφοδότηση που τους παρέχει το περιβάλλον σε ανταπόκριση της εξερεύνησης τους .

Με βάση τα προλεχθέντα εύκολα διαπιστώνει κανείς πως από τη στιγμή που η Αριάδνη δεν προσφέρει ευκαιρίες δημιουργίας νοημάτων με δυναμικές αναπαραστάσεις αλλά ούτε και ενέχει δραστηριότητες διερεύνησης στην οποία να ανταποκρίνεται η αξιολόγηση, με­­­­­­­­ κανένα τρόπο δεν μπορεί να θεωρηθεί λογισμικό σε αντίθεση με το Κρυμμένο Κείμενο που καλύπτει με βάση αυτά που προαναφέραμε στα ερωτήματα 1 και 2 όλες τις προϋποθέσεις για να θεωρηθεί μικρόκοσμος.