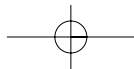
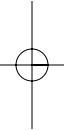
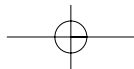
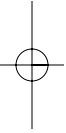
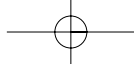
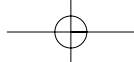


# **ΔΙΑΛΟΓΟΣ**

## **ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ**







**ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ**

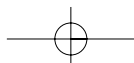
**Εκπαιδευτικό Λογισμικό για το μάθημα της Φιλοσοφίας  
Γ' τάξη Ενιαίου Λυκείου**

**ΔΙΑΛΟΓΟΣ**

**ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΘΗΓΗΤΗ**

**"Αναδιατύπωση και εκσυγχρονισμός των Προγραμμάτων Σπουδών  
στον Τομέα των Κοινωνικών Επιστημών II  
και Παραγωγή Διδακτικού Υλικού" του ΕΠΕΑΚ**

**ΑΘΗΝΑ**



## **ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΟΜΑΔΑ - ΟΜΑΔΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ**

*Επιστημονικός Υπεύθυνος:*

**Β. Καρασμάνης**, Αναπληρωτής καθηγητής Φιλοσοφίας ΕΜΠ

**Χ. Βέικου**, Καθηγήτρια Φιλοσοφίας Μέσης Εκπαίδευσης

**Α. Καλογεράκος**, Ερευνητής του Κ.Ε.Ε.Φ της Ακαδημίας Αθηνών, Διδάσκων του Πανεπιστημίου Πατρών

**Κ. Νικολακόπουλος**, Επίκουρος καθηγητής Φιλοσοφίας ΕΜΠ

**Κ.Ν. Πετρόπουλος**, Καθηγητής Φιλοσοφίας Μέσης Εκπαίδευσης

## **ΟΜΑΔΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΕΚΔΟΤΙΚΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ ΛΙΒΑΝΗ MULTIMEDIA ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ**

### **Σενάριο - Storyboard**

Ανδρέας Μαχαίρας

Σοφία Δάρτζαλη

Ιωάννα Νικολαΐδου

### **Επιμέλεια κειμένων**

Τσάλα Στέλλα

### **Προγραμματισμός**

Συστέμα Πληροφορική ΕΠΕ

### **Γραφικά**

Χαραλαμπίδης Λεωνίδας

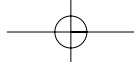
### **3D Animation**

Χαραλαμπίδης Λεωνίδας

### **Υποστήριξη - B-TEST**

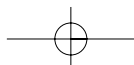
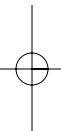
Αλεξία Βλαχοπούλου

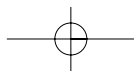
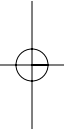
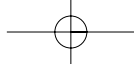
Ζωή Δουκάκη



## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ	
ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ	
ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ .....	9
ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ .....	13





## ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΘΕΜΕΛΙΩΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΤΗΣ ΦΙΛΟΣΟΦΙΑΣ

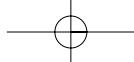
Για το μάθημα της φιλοσοφίας, όπως και για άλλα μαθήματα της Γενικής εκπαίδευσης, παράλληλα με τη σύνταξη και αναμόρφωση των βιβλίων και άλλων έντυπων διδακτικών βοηθημάτων, έχει προβλεφθεί για πρώτη φορά από την πολιτεία και παραγωγή ηλεκτρονικού υλικού με τη μορφή λογισμικού (CD) και χρήση εποπτικών πολυμέσων για υποβοήθηση της σχολικής διδασκαλίας.

Στο οδηγητικό έργο «Αναδιατύπωση και Εκσυγχρονισμός των προγραμμάτων Σπουδών στον τομέα των «Κοινωνικών Επιστημών II» και Παραγωγή Διδακτικού Υλικού - ΕΝΕΡΓΕΙΑ 1.1.α / ΕΠΕΑΕΚ» και στις «Γενικές Προδιαγραφές» του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου δίνονται γενικές υποδείξεις, που ελήφθησαν υπόψη κατά τον τεχνικό σχεδιασμό, τη διάρθρωση του περιεχομένου και τη διαμόρφωση των λειτουργικών δυνατοτήτων που προσφέρει το παρόν Εκπαιδευτικό Λογισμικό, ώστε να ανταποκρίνεται στους διδακτικούς στόχους του μαθήματος.

Πεποίθηση της ομάδας συγγραφέων και καθηγητών φιλοσοφίας που εκπόνησαν το περιεχόμενο αυτού του Λογισμικού, καθώς και της ειδικής ομάδας τεχνικών που συνεργάστηκαν για τη δημιουργία του, είναι ότι το Εκπαιδευτικό Λογισμικό αποτελεί κατάλληλο μέσο για να εκπληρωθεί ένας σπουδαίος παιδαγωγικός σκοπός: να γίνει η μάθηση προσφιλής και ευχάριστη ενασχόληση για τη μαθητική νεότητα. Αυτή την πεποίθηση θα πρέπει ασφαλώς να συμμερίζεται κάθε σύγχρονος εκπαιδευτικός λειτουργός.

Τα παιδιά μας σήμερα είναι εξοικειωμένα με την ιδέα της πληροφορικής και αγαπούν την ηλεκτρονική τεχνολογία. Κάθε νέος αφιερώνει αρκετό από τον προσωπικό του χρόνο μπροστά στον υπολογιστή του και χαίρεται να παίζει με τους ανεξάντλητους συνδυασμούς και τις δυνατότητες που ολοένα ανακαλύπτει.

Η τεχνολογία για τους νέους μας έχει συνδεθεί με το παιχνίδι. Δεν έχουμε παρά να συνενώσουμε και τη μάθηση με το παιχνίδι, συνδυασμένο με την τεχνολογία. Έτσι ικανοποιείται, πιστεύουμε, ένα θαυμαστό –αν και λησμονημένο ίσως– παι-



δαγωγικό αίτημα, που είναι καταξιωμένο ήδη με το κύρος του Πλάτωνα. Σήμερα το λέμε απλά: «παίζω και μαθαίνω». Πολύ εκφραστικότερη όμως είναι η κλασική του διατύπωση.

Ο Πλάτων (Πολιτεία, 536e-537a) υποδεικνύει με σαφήνεια: «Μη μεταδίδεις πεστικά τις μαθήσεις στα παιδιά, αλλά παίζοντας". Και αιτιολογεί: «Γιατί ο ελεύθερος άνθρωπος καμιά μάθηση δεν χρειάζεται να μαθαίνει δουλικά". Οι μαθήσεις, εξηγεί ο φιλόσοφος, δεν μοιάζουν σ' αυτό με τη φυσική αγωγή, όπου οι επίπονες ασκήσεις κάνουν καλό στο σώμα. «Στην ψυχή, αντίθετα, καμιά μάθηση δεν στεριώνει με καταναγκασμό".

Η σύγχρονη τεχνολογία μάς προσφέρει τη δυνατότητα να δώσουμε στη μάθηση τον χαρακτήρα ευχάριστου και ελεύθερου παιχνιδιού. Με την καθιέρωση του Εκπαιδευτικού Λογισμικού από την πολιτεία δίνεται μια σπουδαία ευκαιρία να αξιοποιήσουμε παιδαγωγικά αυτή τη δυνατότητα.

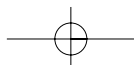
Οι κύριοι στόχοι του Εκπαιδευτικού Λογισμικού Φιλοσοφίας.

Η εισαγωγή της χρήσης πολυμέσων στο σχολείο προϋποθέτει την αξιοποίηση της τεχνολογίας από διδάσκοντες και διδασκόμενους και την καλλιέργεια του πνεύματος και των μεθόδων της ηλεκτρονικής επικοινωνίας μεταξύ των νέων. Το μάθημα της φιλοσοφίας διαθέτει ορισμένα ειδικά πλεονεκτήματα, που προσφέρονται προς αυτή την κατεύθυνση.

**1.** Πρόκειται κατ' αρχήν για μάθημα που πέρα από τις μηχανικές τεχνικές μάθησης εστιάζει το επιστημονικό ενδιαφέρον στα θεμελιώδη ερωτήματα ουσίας και νοήματος («τι είναι αυτό» και «τι νόημα έχει») και στην αναζήτηση αιτιολογίας («γιατί»). Είναι ό,τι περισσότερο ανταποκρίνεται στο ανήσυχο πνεύμα και στην έμφυτη φιλοπεριέργεια του νέου ανθρώπου, αλλά και στις αυξημένες απαιτήσεις της εποχής για ελεύθερη δημιουργικότητα, προσωπική πρωτοβουλία και κριτική σκέψη.

**2.** Ακόμα, με το μάθημα της φιλοσοφίας αμβλύνεται κατά το δυνατόν η στεγανοποιημένη εξειδίκευση της γνώσης και εισάγονται στο σχολικό πρόγραμμα θέματα γνωσιολογίας και θεωρίας της επιστήμης που συνδέουν σε κατανοητές ολότητες τα επιμέρους γνωστικά αντικείμενα.

**3.** Για τη φιλοσοφία δεν υπάρχει οριστική και απόλυτη γνώση. Άριστο μάθημα είναι να διευρύνει ο μαθητής την αντίληψή του για την επιστήμη, ώστε να τη





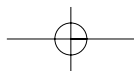
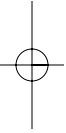
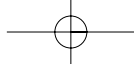
θεωρεί όχι ως το απόλυτα ορθό και την οριστική κατάκτηση της γνώσης αλλά ως μέθοδο ανίχνευσης λαθών και ως συνεχιζόμενη πορεία προς τη γνώση.

Το Εκπαιδευτικό Λογισμικό της Φιλοσοφίας υιοθετεί ως βάση της διδακτικής μεθόδου τη γενική αρχή του διαλόγου. Ο μαθητής - χρήστης οδηγείται σε ένα συνεχή διάλογο με το Εκπαιδευτικό Λογισμικό της Φιλοσοφίας και μέσα από αυτό σε ένα διάλογο με τον εαυτό του, με τους συμμαθητές του, τον καθηγητή του ή και με άλλους χρήστες, π.χ. μαθητές άλλων σχολείων.

Ειδικότερα εξάλλου, με τις τεχνικές ευχέρειες διάδρασης (interface) και αλληλεπίδρασης (interactivity), που διαθέτει το Εκπαιδευτικό Λογισμικό της Φιλοσοφίας ως καινοτόμο μαθησιακό εργαλείο, δίνεται η δυνατότητα να εφαρμόζονται οι ακόλουθες διδακτικές αρχές:

- η αρχή της **αυτενέργειας**, με τη μορφή είτε της ενεργητικής αυτονομίας του χρήστη είτε της ενεργού συμμετοχής του σε ομάδα.
- η αρχή της **ολιστικής προσέγγισης** με δυνατότητα ανάλυσης των δεδομένων και σύνθεσής τους.
- η αρχή των **εναλλακτικών επαναλήψεων** και της πολλαπλής θεώρησης.

Ακόμη, παρέχεται η ευχέρεια να ακολουθείται η επαγωγική μέθοδος διδασκαλίας, ενώ σε κάθε περίπτωση ο χρήστης με την ελεύθερη και πολλαπλή πλοήγηση διαθέτει ποικίλες δυνατότητες πρόσβασης στα δεδομένα και μπορεί με δική του πρωτοβουλία να διερευνά, να εξερευνά, να αναλύει τα προσφερόμενα στοιχεία, αλλά και \*κάτι ιδιαίτερα σημαντικό\* να συνθέτει δικές του απαντήσεις, να προτείνει λύσεις, να διατυπώνει προσωπικές του απόψεις και θέσεις σε κείμενο που καλείται ο ίδιος να πληκτρολογήσει σε ειδικό πλαίσιο της οθόνης.



## ΑΝΑΛΥΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Το CD - ROM της φιλοσοφίας χωρίζεται σε επτά περιοχές στις οποίες ο μαθητής μπορεί ελεύθερα να ταξιδεύει με όποια σειρά θέλει. Οι επτά αυτές περιοχές αντιστοιχούν στα επτά κεφάλαια που το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο είχε χωρίσει την ύλη της φιλοσοφίας στην προκήρυξή του για το βιβλίο φιλοσοφίας της τρίτης τάξης του Λυκείου. Έτσι καλύπτονται οι βασικότεροι κλάδοι της φιλοσοφίας αλλά και τα σημαντικότερα προβλήματα της. Ο χρήστης βρίσκεται σε μια πόλη που τα αισθητικά χαρακτηριστικά της δεν αντιστοιχούν σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο. Περιδιαβαίνοντας μπορεί να εισέλθει σε επτά περιοχές ή κτίρια. Αυτά είναι: **1. Το Λιμάνι Έννοια και Περιεχόμενο, 2. Το Κολέγιο της Λογικής, 3. Το Μουσείο της Ανθρωπολογίας, 4. Το Θέατρο της Ηθικής, 5. Ο Κήπος της Αισθητικής, 6. Η Πηγή της Γνώσης και 7. Η Σπηλιά της Μεταφυσικής.** Επιπλέον υπάρχει η βιβλιοθήκη όπου ο χρήστης μπορεί να βρει σύντομα βιογραφικά φιλοσόφων και γλωσσάρι φιλοσοφικών όρων. Σε όποιο σημείο και αν βρίσκεται ο χρήστης μπορεί να μεταφερθεί αμέσως στη βιβλιοθήκη.

Στο CD-ROM φιλοσοφίας δεν υπάρχει συστηματική θεωρία με εξαίρεση την περιοχή της Λογικής όπου επειδή το εγκεκριμένο βιβλίο δεν περιέχει στοιχεία Λογικής, θεωρήθηκε αναγκαίο να δοθούν συνοπτικά κάποια στοιχεία θεωρίας ώστε να βοηθηθεί ο μαθητής να απαντήσει στις ερωτήσεις. Σκοπός των συγγραφέων ήταν να μπορέσει ο μαθητής να προβληματιστεί και να αυτενεργήσει. Δηλαδή, να εισέλθει σ' ένα διάλογο με τον υπολογιστή ώστε να μπορέσει να 'φιλοσοφήσει'. Έτσι οι ερωτήσεις που περιέχονται είναι κατά κανόνα ερωτήσεις πάνω σε φιλοσοφικά προβλήματα και δευτερευόντως ερωτήσεις ιστορίας της φιλοσοφίας.

Σε κάθε μια από τις επτά βασικές περιοχές ή κτίρια που εισέρχεται ο μαθητής υπάρχουν τριών ειδών ερωτήσεις. Ο βασικός κορμός αποτελείται από ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών ή αντιστοίχισης οι οποίες χωρίζονται σε δύο ή περισσότερες ενότητες ανάλογα με την περιοχή. Ο μαθητής μπορεί αν θέλει να αυτοαξιολογηθεί απαντώντας τις ασκήσεις στη σειρά ή και να τις μελετήσει με όποια σειρά θέλει. Σε κάθε ερώτηση υπάρχουν πολλές απαντήσεις. Στις περισσότερες ερωτήσεις, για κάθε απάντηση που θα επιλέξει ο χρήστης υπάρχουν σχόλια που επεξηγούν γιατί η απάντηση που επιλέχθηκε είναι σωστή ή όχι και έτσι ο μαθητής παρακινείται να προβληματιστεί περαιτέρω. Ο στόχος δεν είναι απλώς να βρει ο μαθητής τη σωστή απάντηση αλλά και να διδάσκεται και να προβλημα-

τίζεται και από τις λαθεμένες απαντήσεις του. Έτσι, ακόμα και αν ο μαθητής βρήκε απ' ευθείας τη σωστή απάντηση, καλό είναι να δοκιμάσει και τις λαθεμένες απαντήσεις.

Πέραν των ασκήσεων, σε κάθε περιοχή υπάρχει μια βασική πολυεπίπεδη ερώτηση στην οποία ο μαθητής μπορεί να επιλέξει μια απάντηση. Η ερώτηση αυτή είναι ένα βασικό φιλοσοφικό πρόβλημα που επιδέχεται διάφορες - και συχνά αντικρουόμενες - απαντήσεις. Για κάθε απάντηση που θα επιλέξει ο μαθητής υπάρχει αιτιολόγηση, αναφορά σε φιλοσόφους ή θεωρίες που δέχονται αυτή την απάντηση και προβλήματα που η υιοθέτηση μιας τέτοιας θέσης δημιουργεί. Μετά την ανάλυση αυτή επακολουθεί δεύτερη ερώτηση ως συνέπεια της πρώτης όπου ο μαθητής επιλέγει μία απάντηση κ.ο.κ. Με αυτό τον τρόπο ο μαθητής μπορεί να επιλέξει διάφορες διαδρομές και έτσι να εισέλθει σε έναν φιλοσοφικό προβληματισμό επιλέγοντας απαντήσεις σχετικές με ένα σημαντικό πρόβλημα. Ο ρόλος της ερώτησης αυτής είναι ιδιαίτερα σημαντικός στο να παρακινήσει τον μαθητή να φιλοσοφήσει.

Τέλος σε κάθε περιοχή υπάρχουν ερωτήσεις - θέματα που ο μαθητής μπορεί να αναπτύξει από μόνος του γράφοντας ένα μικρό κείμενο το οποίο θα μπορεί να αξιολογηθεί από τον καθηγητή του.