

# Συνεργαζόμαστε – Συναγωνιζόμαστε – Μαθαίνουμε Αγγλικά Μαζί

Α. Αναστασίου<sup>1</sup>, Δ. Ανδρούτσου<sup>1</sup>, Π. Γεωργιάλας<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Εκπαιδευτικοί Αγγλικής Γλώσσας ΠΕ06 στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση  
adamosana@gmail.com , desp.adam@gmail.com

<sup>2</sup>Εκπαιδευτικός Πληροφορικής ΠΕ19 στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση  
pgeorgalas@sch.gr

## Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση περιλαμβάνει τη συνδυασμένη χρήση πολλαπλών συνεργατικών εργαλείων, με σκοπό τον μέγιστο δυνατό βαθμό αποτελεσματικής εκμάθησης και εμπέδωσης της αγγλικής γλώσσας. Τα συγκεκριμένα εργαλεία χρησιμοποιήθηκαν συμπληρωματικά προς το 1<sup>ο</sup> κεφάλαιο του σχολικού βιβλίου Αγγλικών της ΣΤ΄ τάξης του δημοτικού σχολείου, για τη διδασκαλία και καλύτερη εκμάθηση θεμάτων γεωγραφίας στην αγγλική γλώσσα. Επιμέρους στόχοι ήταν η ανάπτυξη και η καλλιέργεια δεξιοτήτων των μαθητών σχετικών με την παραγωγή γραπτού λόγου και η άμεση ανταπόκριση σε ερεθίσματα. Η διδασκαλία πραγματοποιήθηκε για τρεις διδακτικές ώρες, αρχικά στη σχολική τάξη και στη συνέχεια στο εργαστήριο Πληροφορικής. Τα εργαλεία του Web 2.0 που χρησιμοποιήθηκαν ήταν το Wiki, το Kahoot και τα Ερωτηματολόγια. Τα αποτελέσματα φανερώνουν ότι η στοχευμένη χρήση των εργαλείων αυτών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να λειτουργήσει αποδοτικά για τη δημιουργικότητα και την έκφραση των μαθητών. Παράλληλα, προάγεται η διαθεματικότητα και ο ρόλος του εκπαιδευτικού ως διευκολυντή της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

**Λέξεις κλειδιά:** Αγγλική γλώσσα, Web 2.0, Kahoot, γραπτός λόγος.

## 1. Εισαγωγή

Η διαδικασία της μάθησης εξελίσσεται μέσω των εμπειριών και της συνεχούς αλληλεπίδρασης με τον εξωτερικό κόσμο. Η μάθηση γίνεται αποτελεσματική, όταν οι μαθητές δομούν τη νέα γνώση μέσω της δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων, τα οποία αποκτούν διδακτική αξία τόσο για αυτούς όσο και για τους άλλους γύρω τους. Ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης πρέπει να στηρίζεται σε συνθήκες της καθημερινής πραγματικότητας (Kritzenberger, Winkler & Herczeg, 2002). Παράλληλα, κρίνεται αναγκαία η διαμόρφωση ενός μαθησιακού περιβάλλοντος που να εφοδιάζει τον εκπαιδευόμενο με γνώσεις και δεξιότητες που θα του επιτρέψουν να ανταποκριθεί στις αυξανόμενες ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας (Κόμης, 1998).

Η αξιοποίηση των τεχνολογικών εργαλείων στη διδασκαλία μαθημάτων αποτελεί μία ολοένα και πιο διαδεδομένη πρακτική στα νέα εκπαιδευτικά δρώμενα (Κουκλατζίδου & Γκουντούμα, 2013), αν αναλογιστούμε ότι, σε ευρύ γενικά επίπεδο, οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) συμβάλλουν στην τροποποίηση και στην αναμόρφωση του εκπαιδευτικού συστήματος (Βούλτσιου, 2007). Είναι γεγονός ότι η χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση δημιουργεί νέες παιδαγωγικές τάσεις και προσεγγίσεις, δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της καινοτόμου σκέψης των νέων ανθρώπων (Anderson, 2007).

Πιο συγκεκριμένα, η εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς ξένων γλωσσών να εντάξουν τις Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία του μαθήματος και να επιτύχουν τον συνδυασμό μάθησης και διασκέδασης (Γιαννακοπούλου, 2005). Σε ό,τι αφορά την εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας, κρίνεται απαραίτητη η περαιτέρω καλλιέργεια των ακουστικών, αναγνωστικών και παραγωγικών δεξιοτήτων των μαθητών, μέσω της χρήσης εύκολων και αποτελεσματικών τεχνολογικών εργαλείων (Ybarra & Green, 2003). Συνεπώς, η ανεύρεση και επιλογή των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών, η προσαρμογή τους στους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών του συγκεκριμένου μαθήματος, καθώς και η οργάνωση δραστηριοτήτων με βάση τα ενδιαφέροντα και το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική για την εκπαιδευτική διαδικασία.

## ***2. Βιβλιογραφική Επισκόπηση και Μεθοδολογία***

### ***2.1 Η συνεργατική μάθηση και τα εργαλεία του Web 2.0***

Με βάση το μοντέλο του εποικοδομητισμού, οι μαθητευόμενοι πρέπει να έχουν την ευκαιρία να δημιουργούν δικές τους αναπαραστάσεις με ποικίλο περιεχόμενο που να εντάσσεται στο ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Η συγκεκριμένη διαδικασία της βιωματικής μάθησης είναι ιδιαίτερα σημαντική για τα παιδιά της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Μέσω της βιωματικής μάθησης, τα παιδιά αναπτύσσουν τόσο τις συναισθηματικές όσο και τις φυσικές τους δεξιότητες (Kritzenberger, Winkler & Herczeg, 2002). Παράλληλα, η χρήση μεθόδων συνεργατικής μάθησης, είτε στην κλασική της μορφή είτε με τη βοήθεια υπολογιστή, παρουσιάζει πολλά μαθησιακά οφέλη, όπως η ταχύτερη αύξηση γνώσεων και εμπειριών, η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, η επιτάχυνση της μάθησης και η δυνατότητα να βλέπουν οι μαθητές θέματα από πολλές διαφορετικές πλευρές. Επίσης, η χρήση των παραπάνω μεθόδων συνεργατικής μάθησης έχει σημαντικό κοινωνικό και συναισθηματικό αντίκτυπο. Η συντονιστική παρουσία του εκπαιδευτικού κρίνεται σε κάθε περίπτωση απαραίτητη, ώστε να μην υπάρχουν καθυστερήσεις και σπατάλη χρόνου

κατά τη διάρκεια του μαθήματος, να αποτρέπεται η έκφραση αρνητικών σχολίων μεταξύ συμμαθητών και να γίνεται άμεσα παρέμβαση (Gokhale, 1995).

Η αξιοποίηση των διαδικτυακών πηγών και των ανοιχτών - διαδραστικών τεχνολογικών εργαλείων καθιστά δυνατή τη σταδιακή δόμηση της γνώσης από τους μαθητές σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο (Crook, 2008). Ο όρος Web 2.0 αναφέρεται στην εστίαση στον χρήστη, στη σχεδίαση λογισμικού που εξαρτάται κυρίως από τους ίδιους τους χρήστες αλλά και στο περιεχόμενο που είναι αποτέλεσμα συνεισφοράς χιλιάδων χρηστών. Ο χρήστης του Web 2.0 δεν περιηγείται απλά σε ιστοσελίδες, αλλά είναι ενεργός και συμπεριφέρεται συνεργατικά και αλληλεπιδραστικά, μοιραζόμενος το υλικό που παρήγαγε με άλλους χρήστες (O'Reilly, 2005). Σύμφωνα με τον Fry, πυρήνας του Web 2.0 είναι το διαδίκτυο και στόχος του η διευκόλυνση της δημιουργικότητας, η συνεργασία και η ανταλλαγή ιδεών μεταξύ των χρηστών, προάγοντας τη συμμετοχική κουλτούρα. Μερικές από τις κυριότερες κατηγορίες Web 2.0 εργαλείων με κύριο κριτήριο τη χρησιμότητά τους για τον εκπαιδευτικό είναι τα blogs, τα wikis, τα micro-blogging, τα social networks, τα content communities και τα online games and virtual worlds (Anastasiades & Kotsidis, 2013). Μέσω των συγκεκριμένων συνεργατικών διαδικτυακών εργαλείων του Web 2.0, όλοι οι συμμετέχοντες στην εκπαιδευτική διαδικασία παρακινούνται να δραστηριοποιηθούν ενεργά, να αλληλεπιδράσουν, να γίνουν οι ίδιοι συνδημιουργοί του εκπαιδευτικού υλικού, ενώ παράλληλα η πληροφορία μπορεί να προσαρμοστεί στις ιδιαίτερες ανάγκες του κάθε εκπαιδευόμενου (An & Williams, 2010).

Ένα ιδιαίτερα σημαντικό εργαλείο του Web 2.0 είναι τα Wikis. Από το πλήθος δυνατοτήτων που παρέχουν, μία πολύ σημαντική είναι η συνεργατική κατασκευή ιστοσελίδων. Κάθε μέλος ενός wiki, έχει τη δυνατότητα να επεξεργαστεί κάποια ιστοσελίδα, ενώ οι αλλαγές καταγράφονται άμεσα και γίνονται ορατές απ' όλους. Έρευνες αποκαλύπτουν ότι διάφορες δραστηριότητες παρουσίασης και αξιολόγησης μπορούν να διευκολυνθούν και να επιταχυνθούν με τη χρήση wikis (Kussmaul, 2011). Η εμπειρία στην Ελλάδα δείχνει ότι με τον κατάλληλο εκπαιδευτικό σχεδιασμό, τα εκπαιδευτικά wikis, καθώς και άλλα εργαλεία αυτής της κατηγορίας, όπως είναι τα ιστολόγια, μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά από τους μαθητές ως εργαλεία διερεύνησης, αλληλεπίδρασης και κοινωνικής οικοδόμησης της γνώσης (Αγγέλαινα & Τζιμογιάννης, 2010). Ειδικότερα, η χρήση των Wikis στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών στο δημοτικό σχολείο, μπορεί να χτίσει νέες γνωστικές γέφυρες τόσο μεταξύ των μαθητών όσο και μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών, ενδυναμώνοντας τη συνεργατική μάθηση (Woo et al., 2011). Σε ό,τι αφορά τη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας, τα wikis και η συνεργατική δημιουργία κειμένων τυγχάνουν ευρείας αποδοχής από τους μαθητές, παρά την όποια δυσκολία για την αποτελεσματική εφαρμογή τους στη σχολική τάξη (Lin & Yang, 2011).

Ένα άλλο πολύ χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στις μέρες μας, είναι τα διαδικτυακά κουίζ. Θεωρείται ότι παρέχουν πολλά πλεονεκτήματα όπως η καλύτερη εκμάθηση του διδακτικού υλικού και η άμεση καταγραφή των γνωστικών κενών. Κάνουν επίσης ευκολότερη τη μετάβαση σε επόμενα κεφάλαια, ενώ με τη σωστή σχεδίαση δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να συγκροτήσουν καλύτερα και να συνδυάσουν γνώσεις που έχουν ήδη αποκτήσει. Προσφέρουν, τέλος, χρήσιμη ανατροφοδότηση στον εκπαιδευτικό και ενθαρρύνουν τους μαθητές να συνεχίσουν τις προσπάθειές τους στην εκπαιδευτική διαδικασία (Roediger, Putnam & Smith, 2011).

Τα τελευταία χρόνια, ένα ανερχόμενο εκπαιδευτικό εργαλείο σε αυτήν την κατεύθυνση είναι το Kahoot. Το κύριο χαρακτηριστικό του είναι η δυνατότητα δημιουργίας ζωντανών εκπαιδευτικών κουίζ μέσω διαδικτύου. Παρουσιάζεται στους μαθητές στον διαδραστικό πίνακα της τάξης μία ερώτηση με τις εναλλακτικές απαντήσεις. Η ερώτηση μπορεί να περιέχει κείμενο, εικόνα, ήχο ή βίντεο. Οι μαθητές, μόλις διαβάσουν την ερώτηση, χρησιμοποιούν υπολογιστές ή τάμπλετ προσπαθώντας να απαντήσουν σωστά στον μικρότερο δυνατό χρόνο. Η πλατφόρμα αυτή θεωρείται ότι έχει πολλά θετικά χαρακτηριστικά, αφού ευνοεί τις γρήγορες απαντήσεις, ενισχύει τα οπτικά ερεθίσματα και απαιτεί τη συνεχή ενεργητικότητα και συμμετοχή από τη μεριά των μαθητών. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια μέσω της πλατφόρμας Kahoot κινητοποιούν θετικά τους μαθητές, καθώς στο τέλος ανακηρύσσεται ο νικητής με βάση τον αριθμό των σωστών απαντήσεων και τον καλύτερο χρόνο (Zieller-Bliss, 2016). Έρευνες αποδεικνύουν (Singh & Harun, 2016) ότι το Kahoot είναι ιδανικό για τη δημιουργία μαθημάτων σε περιβάλλον αντίστροφης τάξης (flipped classroom), ενώ παράλληλα αποτελεί για τους μαθητές ένα πολύ αγαπητό εργαλείο εκμάθησης φαινομένων της αγγλικής γλώσσας και γραμματικής.

Τέλος, ένα ιδιαίτερα εύχρηστο και διαδεδομένο εργαλείο του Web 2.0 είναι οι δημοσκοπήσεις – ερωτηματολόγια. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν με δημιουργικό τρόπο στην εκπαίδευση, λόγω της ευκολίας δημιουργίας, διαχείρισης και χρήσης τους. Παράλληλα, προσφέρεται η επιλογή στον εκπαιδευτή να διαπιστώσει άμεσα την εγκυρότητα και την πληρότητα της δημοσκόπησης, ελέγχοντας, για παράδειγμα, αν απαντήθηκαν οι απαιτούμενες ερωτήσεις από όλους τους εκπαιδευόμενους. Τα τελευταία χρόνια έχουν αναπτυχθεί πολλά τέτοια εύχρηστα εργαλεία, όπως είναι και το Google Forms (Φόρμες) στην πλατφόρμα Google Drive. Σε έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί (Chu & Kennedy, 2011), έχει αναδειχθεί ότι η ευκολία χρήσης του το κάνει κατάλληλο για εφαρμογή στη σχολική τάξη.

Με βάση τα παραπάνω, η παρούσα εισήγηση περιλαμβάνει τη συνδυασμένη χρήση πολλαπλών συνεργατικών εργαλείων, συμπληρωματικά προς το 1<sup>ο</sup> κεφάλαιο του σχολικού βιβλίου Αγγλικών της ΣΤ΄ τάξης του δημοτικού, με σκοπό τον μέγιστο δυνατό βαθμό αποτελεσματικής εκμάθησης και εμπέδωσης της αγγλικής γλώσσας, με έμφαση στην ανάπτυξη και την καλλιέργεια δεξιοτήτων των μαθητών, σχετικών με την παραγωγή γραπτού λόγου και την άμεση ανταπόκριση σε ερεθίσματα.

## 2.2 Μεθοδολογία έρευνας – πειραματική εφαρμογή

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο εφαρμόστηκε σε τρία τμήματα της ΣΤ΄ τάξης δύο δημοτικών σχολείων του νομού Θεσσαλονίκης. Το δείγμα περιλάμβανε συνολικά 64 μαθητές και μαθήτριες. Τα σχολεία ήταν εξοπλισμένα με διαδραστικό πίνακα και σύγχρονο εργαστήριο πληροφορικής, καθώς και γρήγορη σύνδεση στο διαδίκτυο. Το επίπεδο των μαθητών σε σχέση με τις Τ.Π.Ε. ήταν αρκετά υψηλό, αφού διδάσκονταν το μάθημα της Πληροφορικής από την πρώτη δημοτικού.

Ο διδακτικός σχεδιασμός στηρίχθηκε στο γνωστό εκπαιδευτικό μοντέλο ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Τα βήματα εφαρμογής της μεθόδου ήταν τα ακόλουθα:

- Αρχικά έγινε προετοιμασία του χώρου με την εγκατάσταση του σχετικού εξοπλισμού (ηχεία, μικρόφωνα, έλεγχος γρήγορης πρόσβασης στο διαδίκτυο). Αμέσως μετά ακολούθησε ρύθμιση και έλεγχος του αντίστοιχου λογισμικού (Wiki) που θα χρησιμοποιούσαν οι μαθητές, με συντομεύσεις και δημιουργία κωδικών πρόσβασης, ώστε να είναι όσο το δυνατόν αμεσότερη και ευκολότερη η χρήση του από παιδιά αυτής της ηλικίας.
- Οι μαθητές χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων. Ασχολήθηκαν με τη δραστηριότητα C, ενότητα 1, σελίδα 10 του σχολικού βιβλίου που αφορά μια σύντομη αναφορά για την Ελλάδα. Κάθε ομάδα μαθητών επέλεξε να γράψει μία μικρή παράγραφο - σύντομο κείμενο (4-5 σειρών) στα Αγγλικά για την Ελλάδα. Στο κείμενο ζητήθηκε από τις ομάδες να αναφερθούν σε συγκεκριμένα θέματα. Δηλαδή, η πρώτη αναφέρθηκε σε κάποια γενικά εισαγωγικά στοιχεία για τη χώρα, η δεύτερη στο τοπίο, η τρίτη στον καιρό, η τέταρτη στους ανθρώπους - κατοίκους και η πέμπτη σε μία γενική γνώμη για τη χώρα.
- Την επόμενη διδακτική ώρα οι μαθητές εισήλθαν με τους κωδικούς πρόσβασης που τους δόθηκαν στο Wiki του σχολείου (<http://peirthes.wikispaces.com>). Με την επίβλεψη του εκπαιδευτικού, πληκτρολόγησαν τα κείμενά τους, συνθέτοντας ένα κοινό κείμενο για ολόκληρο το τμήμα. Τα κείμενα διαβάστηκαν στην τάξη και έγιναν οι διορθώσεις περιεχομένου που απαιτούνταν με τη βοήθεια των συμμαθητών ή και του εκπαιδευτικού (εικόνα 1).



*Εικόνα 1. Μέρος του συνεργατικού κειμένου στο Wiki*

- Κάθε ομάδα μαθητών δημιούργησε στα Αγγλικά δύο ή τρεις ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής σχετικές με το θέμα που μελέτησε και έγραψε για την Ελλάδα. Οι ερωτήσεις απαιτούσαν, ως προϋπόθεση, απάντηση με πλήρη πρόταση και όχι απλά με Yes ή No, ώστε να μπορούν να δημιουργηθούν τέσσερις επιλογές για την κάθε μία από αυτές. Στο σημείο αυτό ζητήθηκε από τον εκπαιδευτικό των Αγγλικών να δημιουργήσει εκείνος τις απαντήσεις πολλαπλής επιλογής, ώστε να μην γνωρίζουν οι ίδιοι τις πιθανές απαντήσεις και να έρθουν σε επαφή μαζί τους για πρώτη φορά την ώρα του παιχνιδιού.
- Με τη βοήθεια του εκπαιδευτικού κάθε ομάδα μαθητών εισήλθε στην πλατφόρμα Kahoot και καταχώρησε τις ερωτήσεις αυτές. Μόλις ολοκλήρωνε κάθε ομάδα τις ερωτήσεις της, ο εκπαιδευτικός περνούσε μυστικά για την κάθε μία τις αντίστοιχες απαντήσεις πολλαπλής επιλογής. Με τον τρόπο αυτό δημιουργήθηκε το κουίζ στο Kahoot, χωρίς όμως οι μαθητές να γνωρίζουν τις ερωτήσεις των άλλων ομάδων, ούτε φυσικά κάποιος να γνωρίζει τις τέσσερις πιθανές απαντήσεις. Στο σημείο αυτό οφείλουμε να τονίσουμε τον ρόλο του εκπαιδευτικού ως διευκολυντή της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- Ακολούθησε ο διαγωνισμός μέσω της πλατφόρμας Kahoot. Οι μαθητές του τμήματος, αφού αρχικά διάβασαν το κοινό κείμενο για την Ελλάδα, στη συνέχεια συναγωνίστηκαν στις απαντήσεις των ερωτήσεών τους, σε μια ζωντανή συνεδρία. Αυτό που προσέδιδε ενδιαφέρον, ήταν πως κάθε ομάδα μαθητών ήξερε μόνο δύο ή τρεις ερωτήσεις και συγκεκριμένα αυτές που είχε καταχωρήσει στην πλατφόρμα.
- Το παιχνίδι ξεκινούσε ταυτόχρονα για όλους τους μαθητές. Για κάθε ερώτηση, που φαινόταν στον διαδραστικό πίνακα δίνονταν είκοσι δευτερόλεπτα για την επιλογή απάντησης.

- Κατά τη διάρκεια του κουίζ, οι μαθητές, διάβαζαν από τον διαδραστικό πίνακα την ερώτηση και έπρεπε να επιλέξουν τη σωστή απάντηση, στον μικρότερο δυνατό χρόνο, πατώντας στον υπολογιστή που είχαν μπροστά τους, το κουμπί που αντιστοιχούσε σε αυτήν (Εικόνα 2).



*Εικόνα 2. Δείγμα ερώτησης του Kahoot στον διαδραστικό πίνακα*

- Στο τέλος κάθε κουίζ, γινόταν ανακήρυξη των νικητών του και σχολιασμός των ερωτήσεων και των ορθών ή λανθασμένων απαντήσεων.
- Τέλος, τόσο με συζήτηση στην τάξη όσο και στη συνέχεια μέσω της πλατφόρμας Google Drive, έγινε σχολιασμός και ανατροφοδότηση μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών για τα αποτελέσματα της μεθόδου.

### 2.3 Αποτελέσματα / Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση της διδασκαλίας έγινε με ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια. Μετά το τέλος της διδασκαλίας, οι μαθητές κλήθηκαν, μέσω μίας φόρμας που δημιουργήθηκε από τους εκπαιδευτικούς με το εργαλείο Google Drive, να απαντήσουν σε τρεις συγκεκριμένες ερωτήσεις με αντικείμενο την ευκολία χρήσης των νέων τεχνολογιών:

*Πίνακας 1. Ευκολία χρήσης νέων τεχνολογιών: Δείγμα 64 μαθητές (1:Πολύ Δύσκολο, 2:Δύσκολο, 3:Μέτριο, 4:Εύκολο, 5:Πολύ εύκολο)*

Ερωτήσεις	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Σας φάνηκε εύκολη η δημιουργία ερωτήσεων στο Kahoot;	0%	2%	6%	40%	52%
Σας φάνηκε εύκολη η συμμετοχή σε κουίζ του Kahoot;	0%	0%	5%	11%	84%
Σας φάνηκε εύκολο στη χρήση το Wiki;	0%	5%	6%	28%	61%

Οι απαντήσεις των μαθητών στις τρεις ερωτήσεις του πίνακα 1 φανερώνουν πως οι σημερινοί μαθητές της ΣΤ΄ Δημοτικού είναι σε ιδιαίτερα υψηλό βαθμό εξοικειωμένοι με την τεχνολογία. Η χρήση των νέων εργαλείων Web 2.0 δεν τους δημιουρ-

γεί ιδιαίτερες δυσκολίες. Συνεπώς, φαίνεται μάλλον εφικτή η ενσωμάτωση παρόμοιων εφαρμογών στη διδασκαλία σε τάξεις εντεκάχρονων ή δωδεκάχρονων μαθητών.

**Πίνακας 2.** Βελτίωση ικανοτήτων στην ξένη γλώσσα: Δείγμα 64 μαθητές (1:Καθόλου, 2:Λίγο, 3:Μέτρια, 4:Αρκετά, 5:Πολύ)

Ερωτήσεις	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Πιστεύετε ότι βελτιώθηκε η ικανότητά σας στον γραπτό λόγο στα Αγγλικά;	2%	7%	12%	34%	45%
Πιστεύετε ότι βελτιώθηκε η ικανότητά σας στην ακουστική εξάσκηση (listening) στα Αγγλικά;	5%	8%	18%	31%	38%

Είναι εμφανές από τις απαντήσεις των μαθητών στον πίνακα 2, ότι με τη βοήθεια του σχεδίου είδαν σημαντική βελτίωση στο γραπτό λόγο στα Αγγλικά. Οι δυνατότητες που δίνει ο υπολογιστής για συνεχή επεξεργασία ενός κειμένου αποτελούν σημαντικό κίνητρο για τους μαθητές, ώστε να προχωρήσουν σε βελτίωση και στη διόρθωση των απαντήσεών τους. Επίσης, φαίνεται πως οι μαθητές θεωρούν ότι το σχέδιο τους βοήθησε να αναπτύξουν τις ακουστικές τους ικανότητες στην αγγλική γλώσσα, ακούγοντας τις ερωτήσεις των συμμαθητών τους (όπου υπήρχαν).

**Πίνακας 3.** Επιτυχία μαθητών στις ερωτήσεις των συμμαθητών τους (Δείγμα 10 ερωτήσεων που απαντήθηκαν από 64 μαθητές)

Απαντήσεις	
Σωστές	Λάθος
82%	18%

Από τον πίνακα 3 παραπάνω φαίνεται ότι οι περισσότεροι μαθητές μπόρεσαν να ανταποκριθούν θετικά, απαντώντας στις ερωτήσεις που έθεσαν οι συμμαθητές τους. Αυτό παρατηρήθηκε και ποιοτικά στην τάξη όχι μόνο με τις σωστές απαντήσεις αλλά και με τη μείωση του χρόνου που χρειάζονταν για να απαντήσουν στις ερωτήσεις.

**Πίνακας 4.** Θεωρείτε ότι αυτή η μέθοδος πρέπει να εφαρμοστεί και σε άλλα κεφάλαια του βιβλίου; (Δείγμα 64 μαθητές)

Απαντήσεις	
Ναι	Όχι
89%	11%

Οι απαντήσεις στον πίνακα 4 φανερώνουν πως οι μαθητές αντιμετώπισαν με πολύ θετικό τρόπο την εισαγωγή των νέων εργαλείων του Web 2.0 στο μάθημα των Αγγ-



γλικών. Φαίνεται μάλιστα πως εκδήλωσαν έντονο ενδιαφέρον για την επέκταση της μεθόδου και σε άλλα κεφάλαια του σχολικού βιβλίου.

### **3. Συμπεράσματα**

Ένα πρώτο συμπέρασμα που προκύπτει είναι πως η συνδυαστική χρήση τεχνολογιών, όπως τα wikis και τα διαδικτυακά κουίζ μπορεί να έχει πολύ θετικά αποτελέσματα στη σχολική τάξη. Η χρήση των δυνατοτήτων του Web 2.0, δύναται να λειτουργήσει πολύ αποδοτικά, ώστε να αναπτυχθούν συνεργατικά από τους μαθητές διαφορετικές δεξιότητες που σχετίζονται τόσο με την παραγωγή του προφορικού και του γραπτού λόγου στην αγγλική γλώσσα. Επίσης, διαφαίνεται ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών μπορεί να παρακινήσει τους μαθητές, προσφέροντάς τους νέα ενδιαφέροντα για μάθηση. Τα τυχόν προβλήματα που πιθανόν να προκύψουν κατά την εκπόνηση μιας τέτοιας εκπαιδευτικής απόπειρας είναι η ανάγκη τόσο αφιέρωσης περισσότερων ωρών από το αναμενόμενο σε συγκεκριμένα κεφάλαια του σχολικού βιβλίου όσο και ύπαρξης και σωστής λειτουργίας του τεχνολογικού εξοπλισμού του σχολείου.

Τα κουίζ μέσω της πλατφόρμας Kahoot απαιτούν την ταυτόχρονη σύνδεση όλων των μελών/μαθητών, καθώς εκτελούνται σε πραγματικό χρόνο (real time). Οι μεγάλες ταχύτητες που προσφέρει πλέον το διαδίκτυο, σε συνδυασμό με τη χρήση του δικτύου υπολογιστών του σχολικού εργαστηρίου, κάνει εφικτή την οργάνωση και πραγματοποίηση διαδικτυακών εκπαιδευτικών παιχνιδιών με εξαιρετικά μεγάλη χρήση υπολογιστικών πόρων. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός ότι σε κάθε συνεδρία του παιχνιδιού συμμετείχαν ταυτόχρονα 10-12 μαθητές.

Παρά το περιορισμένο δείγμα μαθητών που χρησιμοποιήθηκε κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας, τα αποτελέσματα ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά. Σε μελλοντική εκπαιδευτική απόπειρα θα ήταν χρήσιμο να γίνει εκτίμηση της αποτελεσματικότητας της μεθόδου με ειδική αναφορά σε επιμέρους χαρακτηριστικά των μαθητών, όπως είναι το φύλο, η πρόσβαση σε υπολογιστές από το σπίτι κ.λπ. Επίσης, θα μπορούσε να γίνει ποσοτική σύγκριση των επιδόσεων μαθητών που διδάχτηκαν το κεφάλαιο με αυτή τη μέθοδο σε σχέση με αυτούς που το διδάχτηκαν με τον κλασικό τρόπο.

Τέλος, μέσα από την αλληλεπίδραση που επιτεύχθηκε, μεταξύ των εκπαιδευτικών Αγγλικής Γλώσσας και Πληροφορικής για την εφαρμογή του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού σχεδίου, προέκυψε και ένα δεύτερο συμπέρασμα. Ειδικότερα, αναδείχτηκε η αξία της συνεργασίας εκπαιδευτικών διαφορετικών ειδικοτήτων του δημοτικού σχολείου για την αποτελεσματική αξιοποίηση των Τ.Π.Ε στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ολοκληρώνοντας, εκτιμούμε ότι παρόμοια συνεργασία μπορεί εύκολα να επιτευχθεί και μεταξύ των εκπαιδευτικών διαφόρων ειδικοτήτων με τους δασκάλους της τάξης, με σκοπό τη διδασκαλία θεμάτων, τα οποία άπτονται ποικίλων

διδασκτικών αντικειμένων στο πλαίσιο των μαθημάτων μίας τάξης, διευρύνοντας με τον τρόπο αυτόν το πεδίο ελευθερίας στην έκφραση των μαθητών.

### ***Αναφορές***

An, Y. J., & Williams, K. (2010). Teaching with Web 2.0 technologies: Benefits, barriers and lessons learned. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 7(3), 41-48.

Anastasiades, P. S., & Kotsidis, K. (2013). The Challenges of Web 2.0 for Education in Greece: A Review of the Literature. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, 8(4), 19-33.

Anderson, P. (2007). What is Web 2.0?: Ideas, technologies and implications for education. *JISC Technology and Standards Watch*, 1(1), 1-64.

Chu, S. K. W., & Kennedy, D. M. (2011). Using online collaborative tools for groups to co-construct knowledge. *Online Information Review*, 35(4), 581-597.

Crook, C. (2008). *Web 2.0 technologies for learning: the current landscape– opportunities, challenges and tensions*. British Educational Communications and Technology Agency (BECTA).

Gokhale, A. A. (1995). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Technology Education*, 7(1), 22-30.

Kritzenberger, H., Winkler, T., & Herczeg, M. (2002). Collaborative and constructive learning of elementary school children in experiential learning spaces along the virtuality continuum. In M. Herczeg, W. Prinz & H. Oberquelle (Eds.), *Mensch & Computer 2002: Vom interaktiven Werkzeug zu kooperativen Arbeits- und Lernwelten* (pp. 115-124). Stuttgart: B. G. Teubner.

Kusmaul, C. (2011). Wikis for Education. Helping students communicate and collaborate. *IEEE International Conference on Technology for Education*, 14-16 July, Chennai, Tamil Nadu, 274-278.

Lin, W. C., & Yang, S. C. (2011). Exploring students' perceptions of integrating wiki technology and peer feedback into English writing courses. *English Teaching: Practice and Critique*, 10(2), 88-103.

O'Reilly, T. (2005a). What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the next generation of software. O'Reilly website, 30th September 2005. O'Reilly

Media Inc. Ανάκτηση στις 01/4/2017 από το <http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Singh, A. K. J., & Harun, R. N. S. R. (2016). Students' experiences and challenges of learning English grammar through flipped classroom and gamification. In *Proceedings of English Education International Conference, 1(2)*, 146-152.

Roediger, H. L., Putnam, A. L., & Smith, M. A. (2011). Ten benefits of testing and their applications to educational practice. In J. Mestre & B. Ross (Eds.), *Psychology of learning and motivation: Cognition in education* (pp. 1-36). Oxford: Elsevier.

Woo, M., Chu, S., Ho, A., & Li, X. (2011). Using a wiki to scaffold primary-school students' writing. *Journal of Educational Technology & Society, 14(1)*, 43-54.

Ybarra, R., & Green T. (2003). Using technology to help ESL/EFL students develop language skills. *The Internet TESL Journal, 9(3)*, 1-5.

Zieller-Bliss, B. (2016). *Kahoot Review*. Ανάκτηση στις 01/4/2017 από το <http://learningtechforthe classroom.weebly.com/kahoot-review.html>

Αγγέλαινα, Σ., & Τζιμογιάννης, Α. (2010). Μελέτη της συμμετοχής και της γνωστικής παρουσίας μαθητών Γυμνασίου σε ένα εκπαιδευτικό ιστολόγιο. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση, 3(3)*, 113-128.

Βούλτσιου, Ε. (2007). *Ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στη μέση εκπαίδευση: διαδικασίες, προβλήματα, επιπτώσεις σε διδάσκοντες και διδασκόμενους*. Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.

Γιαννακοπούλου, Β. (2005). Εκπαιδευτική Δραστηριότητα με Παιδαγωγική και Διδακτική Αξιοποίηση των Πολυμεσικών Εφαρμογών του Λογισμικού Microworlds Pro για τη Διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο. Πρακτικά 3<sup>ου</sup> Συνεδρίου με θέμα: *Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, 13-15 Μαΐου, Σύρος.

Κόμης, Β. (1998). Προς Ένα Πλαίσιο Ένταξης της Πληροφορικής και των Νέων Τεχνολογιών στην Ελληνική Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Πρακτικά Συνεδρίου με θέμα: *Η Πληροφορική στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, 12-14 Δεκεμβρίου, Ρόδος.

Κουκλατζίδου, Μ., & Γκουντούμα, Μ. (2013). Η Αξιοποίηση της Πλατφόρμας eClass στο Πλαίσιο της Διδακτικής Πρακτικής Εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας Εκ-

παίδευσης. Πρακτικά 1<sup>ου</sup> Συνεδρίου με θέμα: *Σύγχρονες Διδακτικές Προσεγγίσεις*, 23-24 Νοεμβρίου, Κόρινθος.

### **Abstract**

This educational scenario includes the combined use of multiple collaborative tools aiming at the highest possible level concerning the learning and acquisition of the English language. These tools were used supplementary to the 1<sup>st</sup> unit of the 6<sup>th</sup> grade elementary school book for the teaching of some special Geography issues in English. The particular objectives were the development and the cultivation of pupils' skills concerning the production of written speech and the immediate response to stimuli. The implementation took three teaching school hours, initially in the classroom and then in the school lab. The Web 2.0 educational tools used were the Wiki, the Kahoot and the online Questionnaires. The results show that the targeted use of these tools in the educational process can be beneficial to the pupils' creativity and also the ability to express themselves. Furthermore, they promote interactivity and the role of the teacher as a facilitator of the educational process.

**Keywords:** English language, Web 2.0, kahoot, written speech.