

Ανάπτυξη Δεξιοτήτων Μάρκετινγκ (Marketing) στο Μάθημα της Αγγλικής Γλώσσας

Α. Αναστασίου¹, Δ. Ανδρούτσου¹, Π. Γεωργάλας²

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

²Εκπαιδευτικός Πληροφορικής ΠΕ19 στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση
pgeorgalas@sch.gr

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση περιλαμβάνει τη συνδυασμένη χρήση βίντεο και εργαλείων του Web 2.0 από μαθητές της Ε΄ Δημοτικού, με σκοπό την εκμάθηση δημιουργίας προωθητικών βίντεο για προϊόντα ενός σχολικού bazaar. Η γλώσσα που χρησιμοποιείται είναι τα Αγγλικά. Επιμέρους στόχοι είναι η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, η εκμάθηση λεξιλογίου σχετικού με τη διαφήμιση, καθώς και η ανάπτυξη και η καλλιέργεια δεξιοτήτων σχετικών με την παραγωγή γραπτού λόγου. Το σενάριο υλοποιήθηκε σε τρεις διδακτικές ώρες, αρχικά στη σχολική τάξη και στη συνέχεια στο εργαστήριο Πληροφορικής του σχολείου. Τα εργαλεία του Web 2.0 που αξιοποιήθηκαν ήταν τα Wikis και τα Ερωτηματολόγια, σε συνδυασμό με το You Tube και το Movie Maker. Τα αποτελέσματα φανερώουν ότι η στοχευμένη χρήση των εργαλείων αυτών στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να λειτουργήσει αποδοτικά τόσο για την εκμάθηση όσο και για τη δημιουργικότητα και την έκφραση των μαθητών. Παράλληλα, προάγεται όχι μόνο η διαθεματικότητα αλλά και ο ρόλος του εκπαιδευτικού ως συντονιστή - διευκολυντή της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Λέξεις κλειδιά: Αγγλική γλώσσα, μάρκετινγκ, Web 2.0, επεξεργασία βίντεο.

1. Εισαγωγή

Ο ρόλος της εκπαίδευσης είναι πολύ ουσιαστικός στη διαμόρφωση αλλά και την καλλιέργεια στάσεων, δεξιοτήτων και κουλτούρας, σε όλα τα επίπεδα της εκπαίδευσης. Ειδικότερα, η εκπαίδευση στην επιχειρηματικότητα παρέχει ευκαιρίες για βιωματική μάθηση, ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων και, το σημαντικότερο, για αλλαγή νοοτροπίας και στάσης ζωής (Wilson, 2008).

Η επιχειρηματικότητα αποτελεί σε όλα τα επίπεδα εκπαίδευσης την καινοτομία μέσω της τεχνολογικής αλλαγής, δηλαδή την αξιοποίηση νέων επιχειρηματικών ευκαιριών στην ψηφιακή εποχή και τη χρηματοδότηση – ενίσχυση των επιχειρηματιών για την υλοποίηση νέων ιδεών (European Parliament and Council, 2013). Έρευνες δείχνουν ότι όσο πιο νωρίς γίνεται η έκθεση στην επιχειρηματικότητα και την καινοτομία,

τόσο πιθανότερο είναι οι μαθητές θα οδηγηθούν στη σκέψη να σταδιοδρομήσουν σε αυτόν τον τομέα στο μέλλον (Wilson, 2008).

Παράλληλα, διαφαίνεται ότι η χρήση των Νέων Τεχνολογιών στην εκπαίδευση δύναται να δημιουργήσει νέες παιδαγωγικές τάσεις και προσεγγίσεις. Κάτι τέτοιο πραγματοποιείται, δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας αλλά και της καινοτόμου σκέψης των εκπαιδευόμενων (Anderson, 2007). Επιπλέον, μέσω της δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων, η μάθηση γίνεται πιο αποτελεσματική. Όταν οι μαθητές δομούν οι ίδιοι τη νέα γνώση, τα προϊόντα που δημιουργούν, αποκτούν διδακτική αξία τόσο για αυτούς όσο και για τους άλλους γύρω τους. Κατά συνέπεια, ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης πρέπει να συνδέεται με τις συνθήκες της καθημερινής πραγματικότητας (Kritzenberger, Winkler & Herczeg, 2002).

Εστιάζοντας στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας, είναι εμφανής η ανάγκη της περαιτέρω καλλιέργειας των ακουστικών, των αναγνωστικών και των παραγωγικών δεξιοτήτων των μαθητών. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση εύκολων και αποτελεσματικών τεχνολογικών εργαλείων (Ybarra & Green, 2003). Είναι πλέον στην ευχέρεια του εκπαιδευτικού η ανεύρεση και επιλογή των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών, η προσαρμογή τους στις αντίστοιχες ηλικίες και στους στόχους του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών του συγκεκριμένου μαθήματος, καθώς και η οργάνωση δραστηριοτήτων με βάση τα ενδιαφέροντα και το γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών. Η δημιουργία πρωτότυπων συνεργατικών διαφημίσεων στα Αγγλικά είναι δυνατόν να οδηγήσει, στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της καινοτόμου σκέψης των μαθητών, την εκμάθηση λεξιλογίου σχετικού με την επιχειρηματικότητα και το marketing, την καλλιέργεια δεξιοτήτων τους σχετικών με την παραγωγή γραπτού λόγου, καθώς και τη δημιουργική χρήση προτύπων από το διαδίκτυο.

2. Εκπαιδευτική χρήση της διαφήμισης

Από έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί φαίνεται ότι μαθητές οι οποίοι λαμβάνουν επιχειρηματική εκπαίδευση, έχουν τρεις έως έξι φορές περισσότερες πιθανότητες να προχωρήσουν τα επόμενα χρόνια στη σύσταση επιχείρησης σε μεταγενέστερο στάδιο από εκείνους που δεν τη λαμβάνουν (Ευρωπαϊκή Επιτροπή, 2014). Κατά συνέπεια, η συλλογική επιχειρηματική δραστηριότητα στο περιβάλλον του σχολείου και ιδιαίτερα στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, δύναται να δώσει ευκαιρίες και κίνητρα σε όλους τους μαθητές, ανεξαρτήτως επιδόσεων, να μοιραστούν και να ενσωματώσουν ιδέες, σκέψεις και πληροφορίες, με στόχο την ανακάλυψη και εκμετάλλευση νέων δραστηριοτήτων και καινοτομιών. Επίσης, μπορεί να δημιουργήσει τις βάσεις που θα επιτρέψουν στους μελλοντικούς Έλληνες και Ευρωπαίους επιχειρηματίες να ενώσουν τις προσπάθειές τους σε κοινούς σκοπούς, οδηγώντας παράλληλα στην καλλιέργεια μίας σύγχρονης επιχειρηματικής κουλτούρας. Τέλος, η δυσκολία εύρεσης εργασίας στη χώρα μας, λόγω της οικονομικής κρίσης, αναγκάζει πλέον τα παιδιά - μαθητές

από μικρή ηλικία να συμφιλιωθούν με την ιδέα δημιουργίας δικής τους επιχείρησης, φθάνοντας σε ηλικία επαγγελματικής αποκατάστασης.

Τα τελευταία χρόνια έχουν γίνει αρκετές απόπειρες στην εκπαιδευτική χρήση της διαφήμισης στο σχολείο, ακόμα και σε μικρές ηλικίες. Τα σενάρια που έχουν εκπονηθεί περιλαμβάνουν συνήθως τη δημιουργία πρωτότυπων διαφημίσεων από τους μαθητές. Οι διαφημίσεις μπορεί να είναι είτε σε έντυπη μορφή, είτε σε ηλεκτρονική με παραγωγή λογοτύπων, σχεδίων, εικόνων ή βίντεο. Σε κάθε περίπτωση, αποτελέσματα ερευνών δείχνουν ότι μέσω της έκθεσης στη διαφημιστική λογική, ενισχύεται η δημιουργικότητα και αναπτύσσεται η κριτική σκέψη των μαθητών (Nelson, 2016). Με την εκπαίδευση στη διαφήμιση, έχει φανεί ότι δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να αναλύσουν τις τεχνικές και τις προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται στον τύπο και την τηλεόραση. Παράλληλα, οι μαθητές ενθαρρύνονται να εξετάσουν και να αναλύσουν το κοινό που αποτελεί στόχο μίας καμπάνιας και να χρησιμοποιήσουν αποτελεσματικά μηνύματα, ώστε να το προσεγγίσουν και να κεντρίσουν το ενδιαφέρον του (Hobbs, 2016). Όταν η προσέγγιση γίνεται μέσω της εκμάθησης ξένης γλώσσας, όπως στο παρόν σενάριο, δίνεται η ευκαιρία στους μαθητές να αναπτύξουν τόσο τις γλωσσικές όσο και τις τεχνολογικές τους δεξιότητες, μέσω της συνεργατικής παραγωγής πρωτότυπου διαφημιστικού υλικού.

3. Η συνεργατική μάθηση και τα εργαλεία του Web 2.0

Η εφαρμογή της συνεργατικής μάθησης στη σχολική τάξη, ιδιαίτερα με τη χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας, παρουσιάζει πολλά οφέλη στους εκπαιδευόμενους. Τέτοια είναι η γρήγορη απόκτηση γνώσεων και εμπειριών, η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, η επιτάχυνση της μάθησης και η δυνατότητα να βλέπουν οι μαθητές θέματα από πολλές διαφορετικές πλευρές μέσω της ανταλλαγής απόψεων (Gokhale, 1995). Το διαδίκτυο προσφέρει πλήθος τεχνολογικών συνεργατικών εργαλείων, με τη βοήθεια των οποίων καθίσταται δυνατή η γρηγορότερη δόμηση της γνώσης από τους μαθητές σε ατομικό και ομαδικό επίπεδο (Crook, 2008).

Ένα από τα πιο διαδεδομένα εργαλεία του Web 2.0 είναι τα Wikis. Μία πολύ σημαντική δυνατότητα που παρέχουν είναι η συνεργατική κατασκευή ιστοσελίδων. Όλα τα μέλη ενός wiki, έχουν τη δυνατότητα να επεξεργαστούν κάποιο εμπλουτισμένο κείμενο. Οι όποιες αλλαγές καταγράφονται άμεσα και γίνονται ορατές από όλους. Σε έρευνες που έχουν γίνει φαίνεται ότι διάφορες δραστηριότητες παρουσίασης και αξιολόγησης διευκολύνονται και επιταχύνονται με τη χρήση wikis (Kussmaul, 2011). Τόσο στο εξωτερικό όσο και στην Ελλάδα έρευνες δείχνουν ότι με τον κατάλληλο εκπαιδευτικό σχεδιασμό, τα wikis δύνανται να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά από τους μαθητές ως εργαλεία διερεύνησης, αλληλεπίδρασης και ομαδικής οικοδόμησης της γνώσης (Αγγέλαινα & Τζιμογιάννης, 2010). Η εφαρμογή των wikis στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών στο δημοτικό σχολείο αναπτύσσει τις

σχέσεις τόσο μεταξύ των μαθητών όσο και μεταξύ του εκπαιδευτικού και των μαθητών, προάγοντας τη συνεργατική μάθηση (Woo et al., 2011). Παρά την όποια δυσκολία χρήσης τους σε μικρές ηλικίες, τα wikis και η συνεργατική δημιουργία κειμένων τυγχάνουν ευρείας αποδοχής από τους μαθητές στη διδασκαλία της Αγγλικής ως ξένης γλώσσας (Lin & Yang, 2011).

Το Movie Maker αποτελεί ένα ιδιαίτερα εύχρηστο εργαλείο των Windows. Με τη βοήθειά του οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν βίντεο, ταινίες και παρουσιάσεις. Το συγκεκριμένο εργαλείο δίνει τη δυνατότητα να εμπλουτίσουν το βίντεο τους με την προσθήκη τίτλων, εφέ, μουσική και αφήγηση. Παράλληλα, θεωρείται αρκετά εύκολη η αξιοποίησή του κατά την εκπαιδευτική διαδικασία για τη δημιουργία ψηφιακής αφήγησης. Για τη χρήση του, ωστόσο, συνίσταται η συνεργασία του εκπαιδευτικού της γλώσσας με τον καθηγητή της πληροφορικής.

Τέλος, ένα δίκτυο διαμοιρασμού βίντεο, όπως είναι το YouTube μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Από έρευνες που έχουν γίνει (Bloom & Johnston, 2008), έχει αποδειχθεί ότι, με την προσεκτική χρήση του, μπορεί να φέρει τους μαθητές πιο κοντά σε ξένους πολιτισμούς και συνήθειες, προάγοντας τη διαπολιτισμική κατανόηση και επιταχύνοντας την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

Λαμβάνοντας υπόψη τις παραπάνω παραμέτρους, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η προσεκτική αξιοποίηση των κατάλληλων συνεργατικών λογισμικών, καθώς και η οργάνωση δραστηριοτήτων που στηρίζονται στα ενδιαφέροντα και στο γνωστικό υπόβαθρο των μαθητών κρίνεται ιδιαίτερα σημαντική για την εκπαιδευτική διαδικασία. Η δημιουργία συνεργατικών διαφημιστικών βίντεο στα Αγγλικά μπορεί να οδηγήσει τόσο στην εκμάθηση λεξιλογίου σχετικού με την επιχειρηματικότητα και το μάρκετινγκ, όσο και στην ανάπτυξη και την καλλιέργεια δεξιοτήτων σχετικών με την παραγωγή γραπτού λόγου.

4. Μεθοδολογία έρευνας - Πειραματική εφαρμογή

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο εφαρμόστηκε το σχολικό έτος 2017-2018, σε δύο τμήματα της Ε΄ τάξης ενός πειραματικού δημοτικού σχολείου της Θεσσαλονίκης. Το δείγμα περιλάμβανε συνολικά 43 μαθητές και μαθήτριες. Το επίπεδο γνώσης της αγγλικής γλώσσας και Πληροφορικής των παιδιών ήταν αρκετά υψηλό. Το σχολείο διέθετε διαδραστικό πίνακα και σύγχρονο εργαστήριο πληροφορικής, με γρήγορη σύνδεση στο διαδίκτυο.

Ο σχεδιασμός του συγκεκριμένου σεναρίου στηρίχθηκε στο 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, βιντεοπροβολέας, έλεγχος γρήγορης πρόσβασης στο διαδίκτυο) και ακολούθησε ρύθμιση και έλεγχος του αντίστοιχου λογισμικού

(Wikispaces) που θα χρησιμοποιούσαν οι μαθητές, με συντομεύσεις και ρύθμιση των κωδικών πρόσβασης, ώστε να επιτευχθεί η όσο το δυνατόν αμεσότερη και ευκολότερη πρόσβαση τους.

- Στη συνέχεια παρουσιάστηκαν στους μαθητές επιλεγμένα - ελεύθερα βίντεο από το YouTube, τα οποία έδειχναν αποσπάσματα από αληθινές διαφημίσεις αντίστοιχων προϊόντων στα Αγγλικά. Υπήρξε μέριμνα, ώστε, όχι μόνο να περιέχουν πολλές βοηθητικές εικόνες, αλλά και να εμφανίζουν επίπεδο γλώσσας που να είναι αντίστοιχο με εκείνο του επίπεδου των μαθητών.
- Οι μαθητές κάθε τμήματος χωρίστηκαν σε πέντε ομάδες 4-5 ατόμων. Κάθε ομάδα επέλεξε ένα από τα διαφημιζόμενα προϊόντα και της ζητήθηκε να αναζητήσει στο You Tube κάποιες διαφημίσεις για αντίστοιχα προϊόντα.
- Στη συνέχεια, ανέλαβαν να γράψουν από κοινού ορισμένες φράσεις κλειδιά στα Αγγλικά που να διαφημίζουν το συγκεκριμένο προϊόν.
- Τη δεύτερη διδακτική ώρα, οι ομάδες μαθητών εισήλθαν με τους κωδικούς πρόσβασης που τους δόθηκαν στο Wiki του σχολείου (<http://peirthes.wikispaces.com>) και συγκέντρωσαν τις φράσεις-κλειδιά σε έναν συγκεκριμένο χώρο του Wiki. Ακολούθως έγινε έλεγχος της ορθότητας των φράσεων, επιβεβαίωση ότι απευθύνονται στο σωστό κοινό και ότι βρίσκονται στη σωστή σειρά για τη διαφήμιση-στόχο.
- Στη συνέχεια, λήφθηκαν 2-3 φωτογραφίες από τα διαφημιζόμενα προϊόντα του bazaar, οι οποίες περάστηκαν από τους μαθητές στους υπολογιστές του εργαστηρίου. Αμέσως μετά, κάθε ομάδα μαθητών χρησιμοποίησε το Movie Maker, ώστε να δημιουργήσει τη διαφήμιση για τα αντίστοιχα προϊόντα. Για κάθε είδος, πρόσθετε τις εικόνες που είχαν ληφθεί, λεζάντες με διαφημιστικά μηνύματα, καθώς και μία ηχητική υπόκρουση μέσα από μία γκάμα ηχητικών αποσπασμάτων χωρίς πνευματικά δικαιώματα.
- Την τρίτη διδακτική ώρα, συνεχίστηκε η χρήση του Movie Maker για τη δημιουργία διαφημίσεων για τα προϊόντα. Τέλος, έγινε η αξιολόγηση της διδασκαλίας με κάποια ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές κλήθηκαν, μέσω μίας φόρμας του online εργαλείου Google Drive που δημιουργήθηκε από τους εκπαιδευτικούς, να απαντήσουν σε συγκεκριμένες ερωτήσεις με αντικείμενο, το ενδιαφέρον του σεναρίου, την ευκολία χρήσης των νέων τεχνολογιών και το διδακτικό αποτέλεσμα στα Αγγλικά.

5. Αποτελέσματα

Τα αποτελέσματα της αξιολόγησης της διδασκαλίας με ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια ήταν εξαιρετικά ενδιαφέροντα. Οι απαντήσεις των μαθητών στις τρεις ερωτήσεις των πινάκων 1 και 2 οδηγούν στο συμπέρασμα πως το σενάριο κέντρισε το ενδιαφέρον των μαθητών, αφού βρήκαν ιδιαίτερα ελκυστική τόσο τη δημιουργία δικών τους διαφημίσεων όσο και τη χρήση των λογισμικών. Παράλληλα, διαπιστώθηκε ότι οι σημερινοί μαθητές της Ε΄ Δημοτικού είναι σε αρκετά υψηλό βαθμό εξοικειωμένοι με τη σύγχρονη τεχνολογία. Η χρήση των εργαλείων Web 2.0 δε φαίνεται να τους δημιουργεί ιδιαίτερες δυσκολίες. Κατά συνέπεια, κρίνεται εφικτή η ενσωμάτωση παρόμοιων εφαρμογών στη διδασκαλία σε τάξεις εντεκάχρονων ή δωδεκάχρονων μαθητών.

Πίνακας 1. Ενδιαφέρον σεναρίου: Δείγμα 43 μαθητές
(1:Καθόλου, 2:Λίγο, 3:Μέτρια, 4:Αρκετά, 5:Πολύ)

Ερωτήσεις	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Σας φάνηκε ενδιαφέρουσα η δημιουργία δικών σας διαφημίσεων;	0%	5%	9%	44%	42%

Πίνακας 2. Ευκολία χρήσης νέων τεχνολογιών: Δείγμα 43 μαθητές
(1:Πολύ Δύσκολο, 2:Δύσκολο, 3:Μέτριο, 4:Εύκολο, 5:Πολύ εύκολο)

Ερωτήσεις	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Σας φάνηκε εύκολο στη χρήση το Wiki;	0%	5%	7%	30%	58%
Σας φάνηκε εύκολο στη χρήση το Movie Maker;	0%	9%	12%	42%	38%

Στη συνέχεια, τέθηκαν ερωτήσεις για το αν το συγκεκριμένο σενάριο επέφερε βελτίωση στην αγγλική γλώσσα. Από τις απαντήσεις στον πίνακα 3, γίνεται εμφανές ότι με τη βοήθεια του σχεδίου οι μαθητές είδαν σημαντική βελτίωση τόσο στον γραπτό λόγο όσο και στην εκμάθηση λεξιλογίου.

Πίνακας 3. Βελτίωση ικανοτήτων στην ξένη γλώσσα: Δείγμα 43 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%	17%	52%	22%
Πιστεύετε ότι βελτιώθηκε το λεξιλόγιό σας στα Αγγλικά;	5%	9%	22%	38%	26%

6. Συμπεράσματα

Ένα πρώτο συμπέρασμα που προκύπτει, είναι πως σε συνεργατικά σενάρια η συνδυαστική χρήση τεχνολογιών, όπως τα wikis και το Movie Maker μπορεί να έχει ιδιαίτερα θετικά αποτελέσματα στη σχολική τάξη. Δύναται να παρακινήσει τους μαθητές, κεντρίζοντας το ενδιαφέρον τους για τη μάθηση. Παρά το γεγονός ότι το δείγμα μαθητών που χρησιμοποιήθηκε ήταν περιορισμένο, τα μηνύματα ήταν ιδιαίτερα ενθαρρυντικά. Μία σημαντική παράμετρος είναι ότι οι μαθητές προέρχονταν από πειραματικό σχολείο. Σε αυτό το περιβάλλον εφαρμόζονται πολλές καινοτόμες διδακτικές πρακτικές, με αποτέλεσμα οι μαθητές να διαθέτουν ένα αρκετά υψηλό επίπεδο γνώσης Αγγλικών και Πληροφορικής. Όλα αυτά συνετέλεσαν στην επιτυχή ολοκλήρωση του σεναρίου σε τρεις σχολικές - διδακτικές ώρες. Η χρήση συγκεκριμένων δυνατοτήτων των νέων εργαλείων δύναται να λειτουργήσει πολλαπλασιαστικά, ώστε οι μαθητές να αναπτύξουν διαφορετικές δεξιότητες που σχετίζονται με την παραγωγή γραπτού λόγου, την εκμάθηση λεξιλογίου, αλλά και την αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο στην αγγλική γλώσσα. Οι πολύ ωραίες και καινοτόμες ιδέες που εκφράστηκαν από αυτούς και τα πρωτότυπα βίντεο που δημιουργήθηκαν αποτέλεσαν τη βάση για τη δόμηση επιχειρηματικής σκέψης, μέσω μιας πρώτης επαφής τους με τον ενδιαφέροντα χώρο του μάρκετινγκ. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού ήταν αυτός του συντονιστή - διευκολυντή στη μαθησιακή διαδικασία.

Τέλος, αναδείχτηκε η μεγάλη αξία της συνεργασίας εκπαιδευτικών διαφορετικών ειδικοτήτων στο δημοτικό σχολείο. Μέσα από την αλληλεπίδραση που επιτεύχθηκε μεταξύ των εκπαιδευτικών Αγγλικής Γλώσσας και Πληροφορικής φάνηκε ότι η ανάπτυξη κοινών σχεδίων μπορεί να βοηθήσει και τους δύο κλάδους. Ολοκληρώνοντας, πιστεύουμε ότι αντίστοιχη συνεργασία μπορεί ακόμη πιο εύκολα να επιτευχθεί και μεταξύ των εκπαιδευτικών των παραπάνω ειδικοτήτων στο γυμνάσιο ή και το λύκειο. Με τη βοήθεια ενός οικονομολόγου εκπαιδευτικού θα δινόταν σε πολύ σημαντικό βαθμό η δυνατότητα στους μαθητές να λάβουν πιο εξειδικευμένη γνώση, εμβαθύνοντας παράλληλα ακόμη περισσότερο.

Αναφορές

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

Bloom, K. & Johnston, K.M. (2013). Digging into YouTube videos: Using media literacy and participatory culture to promote cross-cultural understanding. *Journal of Media Literacy Education*, 2(2), pp. 113-123.

European Commission (2012). Entrepreneurship Education at School in Europe: National Strategies, Curricula and Learning Outcomes.

- European Commission (2014). *Thematic Working Group on Entrepreneurship Education*, Final Report.
- Crook, C. (2008). *Web 2.0 technologies for learning: the current landscape—opportunities, challenges and tensions*. British Educational Communications and Technology Agency (BECTA).
- European Parliament and Council, (2013). *Regulation (Eu) No 346/2013 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2013 on European Social Entrepreneurship funds*, Official Journal of the European Union L 115/18, 25.4.2013.
- Gokhale, A. A. (1995). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Technology Education*, 7(1), 22-30.
- Hobbs, R., & Frost, R. (2003). Measuring the acquisition of media-literacy skills. *Reading research quarterly*, 38(3), 330-355.
- 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.
- Kussmaul, 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.
- Nelson, M. R. (2016). Developing persuasion knowledge by teaching advertising literacy in primary school. *Journal of advertising*, 45(2), 169-182.
- Wilson, K. (2008). *Entrepreneurship and Higher Education*, OECD, pp.119-138.
- 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.

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.

Abstract

The present study includes the combined use of videos and Web 2.0 tools by 5th grade elementary school pupils so that they can be able to learn how to create videos in order to promote products in a school bazaar. The language used was the English one. Further goals of the study were the development of creativity, the learning of vocabulary concerning advertisements, as well as the cultivation of skills concerning the production of written speech. This educational scenario was completed in three teaching hours, firstly in the classroom and then in the computer school lab. The Web 2.0 tools used were the Wikis, the Questionnaires and the Movie Maker. The findings reveal that the targeted use of the aforementioned tools in the educational process can operate efficiently not only for pupils' learning but also for their creation and expression. At the same time, both the interdisciplinarity and the role of the teacher as a facilitator of the educational process are promoted.

Keywords: English language, marketing, Web 2.0, video processing.