

Επι...κοινωνώ με τον ψηφιακό γραμματισμό!!!

Μ. Καπετάνου¹, Α. Καραλοπούλου², Ι. Κοντογιάννη³

¹ Καθηγήτρια Ελληνικής Φιλολογίας Μέσης Εκπαίδευσης
mkapetanou3@gmail.com

² Καθηγήτρια Ελληνικής Φιλολογίας Μέσης Εκπαίδευσης
karalorouliou@yahoo.gr

³ Καθηγήτρια Ελληνικής Φιλολογίας Μέσης Εκπαίδευσης
ioannakontogianni1980@gmail.com

Περίληψη

Το παρόν άρθρο πραγματεύεται την ένταξη του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στόχος του είναι να αναδειχθεί ότι η εισαγωγή του ψηφιακού γραμματισμού από τον εκπαιδευτικό στη μαθησιακή διαδικασία μπορεί να εξασφαλίσει την επικοινωνία και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών σ' ένα πιο ευχάριστο και πιο ενδιαφέρον, διαδραστικό και διερευνητικό περιβάλλον εργασίας με βιωματικό, συχνά, τρόπο σκέψης και δημιουργίας. Αρχικά αναλύεται η έννοια του γραμματισμού και υπογραμμίζεται η μεταβλητότητά του, επακόλουθο της οποίας είναι και ο ψηφιακός γραμματισμός. Στη συνέχεια τονίζεται η αναγκαιότητα του στην εκπαίδευση, σύμφωνα και με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών και παρουσιάζονται τα οφέλη του. Μετέπειτα προτείνονται ψηφιακά εργαλεία με τα οποία οι μαθητές μπορούν σε συγκεκριμένο επικοινωνιακό συνεργατικό περιβάλλον να δημιουργήσουν ψηφιακούς γραμματισμούς. Τέλος, το άρθρο εμπλουτίζει ένα μικρο-σενάριο διδασκαλίας, το οποίο βασίζεται στα παραπάνω ψηφιακά εργαλεία και στην ομαδοσυνεργατική μάθηση.

Λέξεις κλειδιά: γραμματισμός, ψηφιακός γραμματισμός, ομαδοσυνεργατική μάθηση.

1. Εισαγωγή

Από την αρχαιότητα ο άνθρωπος προσπαθεί συνεχώς να εφεύρει τρόπους για να επικοινωνήσει αποτελεσματικά με τους συνανθρώπους του. Για τον λόγο αυτό άρχισε να επινοεί σύμβολα. Από τη χρηστική αξία της πέτρας μέχρι και την ανακάλυψη του διαδικτύου και των δυνατοτήτων αυτού, ο άνθρωπος έμαθε να διευκολύνει τον τρόπο της επικοινωνίας του (Σολομωνίδου, 2006). Η επικοινωνία του με το πέρασμα των αιώνων προχώρησε από τον προφορικό στον γραπτό λόγο, γεγονός που αποτέλεσε και την αρχή της «ιστορίας» (Παπούλια-Τσελέπη & Τάφα, 2004). Συνεπώς, η ανάγκη αυτή για επικοινωνία και για επιβίωση, που είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία κωδίκων επικοινωνίας (αρχικά τη γραφή), οδήγησε στην ανάπτυξη του γραμματισμού (Τζιφόπουλος, 2010).

Στα ελληνικά λεξικά ο όρος γραμματισμός δεν εμφανίζεται, γιατί ουσιαστικά αποτελεί μετάφραση του όρου literacy, όπως αναφέρεται και παρακάτω. Έτσι,

σύμφωνα με αγγλοσαξονικά λεξικά ο γραμματισμός ορίζεται ως εξής: α. «η δυνατότητα ενός ατόμου του να διαβάζει και να γράφει, ικανότητα ή γνώση σε μία συγκεκριμένη περιοχή» β.« η ικανότητα ενός ατόμου να διαβάζει και να γράφει, ή η γνώση ενός συγκεκριμένου αντικειμένου, ή ενός συγκεκριμένου είδους γνώσης (Cambridge Advanced Learner’s Dictionary, 2009).

Σύμφωνα με την προσπάθεια ορισμού η οποία συμφωνήθηκε από την συνάντηση ειδικών της UNESCO στο Παρίσι του Ιουνίου του 2003 «ο γραμματισμός είναι η ικανότητα ενός ατόμου του να ορίσει, να καταλάβει, να ερμηνεύσει, να δημιουργήσει, να επικοινωνήσει, να υπολογίσει και να χρησιμοποιήσει έντυπο και γραπτό υλικό που σχετίζεται με ποικίλα πλαίσια»

Ο γραμματισμός περιλαμβάνει ένα “συνεχές μάθησης” που ενεργοποιεί τα άτομα να πετύχουν τους στόχους τους, να αναπτύξουν τη γνώση και το δυναμικό τους και να συμμετέχουν πλήρως στην κοινότητά τους και στην ευρύτερη κοινωνία. (Unesco, 2011).

2. Θεωρητικό υπόβαθρο

2.1 Ο μετασχηματισμός του γραμματισμού

Ο γραμματισμός είναι μία έννοια που ακόμα εξελίσσεται και η σημασία της καθορίζεται, σε κάθε περίπτωση, από τις απαιτήσεις της εκάστοτε κοινωνίας και εποχής. Για το λόγο αυτό, ο όρος «γραμματισμός» μπορεί να κατανοηθεί μέσα στο κοινωνικό, οικονομικό, πολιτικό και πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο αναφέρεται, και οι προσπάθειες ορισμού της έννοιας είναι αναγκαίο να λαμβάνουν υπόψη τις αλλαγές και τις όλο και αυξανόμενες απαιτητικές ανάγκες της κοινωνίας (Behrens, 1994).

Η έννοια του γραμματισμού συνδέεται με τη δυνατότητα του *εγγράμματου ατόμου* να λειτουργεί αποτελεσματικά σε διάφορες καθημερινές κοινωνικές πρακτικές που περιλαμβάνουν την ανάγνωση και την γραφή (αλλά όχι μόνο αυτές) στις ποικίλες εκδοχές τους. Στη σημερινή εποχή απαιτούνται συγκεκριμένου τύπου γνώσεις και δεξιότητες οι οποίες δεν υπήρχαν στο παρελθόν, για τους παρακάτω λόγους (Κουτσογιάννης, 2004 :30): α. Οι κοινωνικές πρακτικές απαιτούν συχνά τη χρήση ποικίλων τεχνολογιών επικοινωνίας, από τις πιο παραδοσιακές (μολύβι, χαρτί, έντυπο) μέχρι τις πιο σύγχρονες (ψηφιακά μέσα). β. Κάθε μία από αυτές τις τεχνολογίες συνδυάζεται με την παραγωγή και την κατανόηση διαφόρων κειμένων και κειμενικών ειδών που συνδέονται άμεσα με τα ποικίλα καθημερινά κοινωνικά συμβάντα (π.χ. η εύρεση και αξιολόγηση μιας πληροφορίας από το διαδίκτυο, η διαμόρφωση μιας σχολικής ιστοσελίδας, η γραφή μιας παρουσίασης στο Power Point).

Συνεπώς, ο σημερινός εγγράμματος άνθρωπος είναι αναγκαίο να μπορεί να παράγει, να κατανοεί και να επεξεργάζεται με κριτικό τρόπο κείμενα γραπτού, προφορικού και

ηλεκτρονικού λόγου, καθώς και πολυτροπικά κείμενα, δηλαδή κείμενα που δεν είναι μόνο γλωσσικά, αλλά διαμορφώνονται με την αξιοποίηση και άλλων σημειωτικών συστημάτων, όπως εικόνες, ήχου, γραφημάτων, κ.λπ.

2.2 Ψηφιακός γραμματισμός

Από τους πρώτους που επιδίωξαν να ορίσουν τον ψηφιακό γραμματισμό ήταν ο P. Gilster σύμφωνα με τον οποίο ο ψηφιακός γραμματισμός είναι «...η ικανότητα κατανόησης και χρήσης πολλαπλών μορφών πληροφορίας από ένα ευρύ σύνολο πηγών και οι οποίες παρουσιάζονται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή»(Gilster, 1997).

Σύμφωνα με τον P. Gilster ο ψηφιακός γραμματισμός είναι κάτι περισσότερο από το να ξέρει κάποιος να διαβάζει την πληροφορία. Περιλαμβάνει: 1. δεξιότητες αναζήτησης της πληροφορίας, 2. την κατανόηση όσων διαβάζει και 3. την ικανότητα του να μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει την πληροφορία στην ζωή του. Από τα παραπάνω φαίνεται ότι δίνει πάρα πολλή σημασία στην κριτική σκέψη και ότι οι τεχνικές δεξιότητες από μόνες τους δεν αρκούν (Gilster, 1997).

Αργότερα, ο D. Bawden όρισε τον ψηφιακό γραμματισμό ως «ένα σύνολο στάσεων, αντιλήψεων και δεξιοτήτων που βοηθούν στο να χειριστούμε και να μεταδώσουμε την πληροφορία και την γνώση αποτελεσματικά χρησιμοποιώντας ποικίλα μέσα και μορφές» (Bawden, 2008).

Στην συνέχεια, ο A. Martin διέκρινε πως ο ψηφιακός γραμματισμός αποτελείται από τρία επίπεδα. Το πρώτο επίπεδο αποτελείται από τις τεχνικές δεξιότητες. Το δεύτερο από τις ικανότητες αξιοποίησης των ψηφιακών μέσων. Το τρίτο επίπεδο, το επίπεδο του ψηφιακού μετασχηματισμού, είναι αυτό του μετασχηματισμού των εμπειριών και των σκέψεων σε ψηφιακές δράσεις (Martin, 2009).

Οι C. Hague και C. Payton πιστεύουν ότι ο ψηφιακός γραμματισμός είναι ένα σύνολο αλληλένδετων και αλληλοεπικαλυπτόμενων συστατικών στοιχείων τα οποία είναι τα εξής οκτώ: Τεχνικές δεξιότητες (functional skills), Δημιουργικότητα, Δημιουργική σκέψη και εκτίμηση (critical thinking and evaluation), Πολιτιστική και κοινωνική κατανόηση (cultural and social understanding), Συνεργασία, Ικανότητα του να βρεις και να επιλέξεις πληροφορίες, Αποτελεσματική επικοινωνία Ηλεκτρονική ασφάλεια (e-safety) (Hague & Payton, 2010).

Ο ψηφιακός γραμματισμός σημαίνει πολλά περισσότερα από το να έχει κανείς πρόσβαση στο διαδίκτυο ή να μπορεί να χρησιμοποιήσει τον υπολογιστή. Σημαίνει επιπλέον, συνεργασία, ηλεκτρονική ασφάλεια, αποτελεσματική επικοινωνία και δημιουργική ικανότητα. Πρόκειται για μια πολιτισμική, κοινωνική γνώση και κατανόηση. Όταν ένα άτομο ψηφιακά εγγράμματο γνωρίζει τότε οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι κατάλληλες και χρήσιμες για μία εργασία και τότε όχι καθώς και σκέφτεται κριτικά για όλες τις ευκαιρίες και τις προκλήσεις που οι ψηφιακές τεχνολογίες παρουσιάζουν.

2.3.1 Ο ψηφιακός γραμματισμός στην εκπαίδευση (Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών & Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών)

Διαβάζοντας το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών (Α.Π.Σ.) της πρωτοβάθμιας και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην Ελλάδα αναδεικνύεται η σημασία που δίνει το εκπαιδευτικό σύστημα στον ψηφιακό γραμματισμό. Συγκεκριμένα, ήδη από το γενικό μέρος του Αναλυτικού Προγράμματος Σπουδών επισημαίνεται ότι μία από τις κατευθύνσεις που είναι αναγκαίο να προωθηθεί στην εκπαίδευση είναι η καλλιέργεια της ικανότητας κάθε ατόμου για κριτική προσέγγιση των νέων τεχνολογιών της πληροφορίας και της επικοινωνίας. Τονίζεται ακόμη ότι με δεδομένη τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και τη συνεχώς αυξανόμενη αξιοποίησή της στον προσωπικό αλλά και στον εργασιακό χώρο, η σχολική εκπαίδευση οφείλει να δημιουργήσει συνθήκες οι οποίες θα επιτρέπουν σε κάθε μαθητή να κατανοεί το ρόλο των νέων τεχνολογιών, να τις χρησιμοποιεί και να τις αξιοποιεί με επάρκεια, αλλά και να βελτιώνει συνεχώς την ικανότητά του για πρόσβαση σε αυτές (Δ.Ε.Π.Π.Σ. και Αναλυτικά προγράμματα σπουδών διαθέσιμα στο <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/>).

Σύμφωνα με τις γενικές αρχές του Δ.Ε.Π.Π.Σ. (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών) κάθε Α.Π.Σ. (Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών) είναι απαραίτητο να προωθεί δεξιότητες οι οποίες μπορούν να χαρακτηριστούν διαθεματικές ή οριζόντιες. Ανάμεσα σε αυτές λοιπόν τις δεξιότητες είναι οι εξής: α. η δεξιότητα / ικανότητα χρήσης ποικίλων πηγών και εργαλείων πληροφόρησης και επικοινωνίας με στόχο αφενός την εξεύρεση, ανάλυση, αξιολόγηση και παρουσίαση πληροφοριών και αφετέρου την προστασία από την «πληροφοριακή ρύπανση» και β. η ικανότητα κριτικής επεξεργασίας πληροφοριών, αξιών και παραδοχών. Από τα παραπάνω λοιπόν φαίνεται πόσο σημαντικό ρόλο δίνουν τα αναλυτικά προγράμματα στον ψηφιακό γραμματισμό στην ελληνική εκπαίδευση.

2.3.2 Τα οφέλη του ψηφιακού γραμματισμού στην εκπαίδευση

Δίνονται στον εκπαιδευτικό πολλές δυνατότητες αξιοποίησης των Τ.Π.Ε., αφού ο τελευταίος μπορεί να εφαρμόσει ποικίλες δραστηριότητες (π.χ. σχεδιασμό διδακτικών δραστηριοτήτων, εργασία των μαθητών σε ομάδες, παρακολούθηση της πορείας τους και παρέμβαση όπου κρίνεται αναγκαίο) (Muntaz, 2000). Παράλληλα έχει τη δυνατότητα να οργανώνει καλύτερα το μάθημά του, να αρχειοθετεί το υλικό του, να επικοινωνεί εύκολα με συναδέλφους και εκπαιδευτικούς φορείς από όλο τον κόσμο, να ενημερώνεται άμεσα για πάσης φύσεως θέματα που τον ενδιαφέρουν και αφορούν την δουλειά του και τέλος μπορεί να συμβάλει αποτελεσματικά στην διοίκηση της σχολικής μονάδας με τις γνώσεις που έχει.

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με διαδραστικά, υπερκειμενικά και πολυτροπικά περιβάλλοντα μάθησης (Wray, 2004), από τα οποία μαθαίνουν να αντλούν και να αξιολογούν πληθώρα πληροφοριών και δεδομένων (Unesco, 2011), ενσωματώνοντάς

τα εν συνεχεία με δημιουργικό τρόπο σε ποικίλα επικοινωνιακά πλαίσια. Έτσι το μάθημα γίνεται πιο ευχάριστο και κατανοητό και ενδυναμώνονται τα κίνητρα τους για μάθηση (Ράπτης & Ράπτη, 2001).

Μετατοπίζεται λοιπόν, η διδασκαλία από την παραδοσιακή μετωπική-δασκαλοκεντρική σε μαθητοκεντρική, με τον εκπαιδευτικό να αναλαμβάνει να μάθει στους μαθητές του πώς να μαθαίνουν (Κασκαντάμη, 2003) και προωθείται ο εποικοδομητικός τρόπος μάθησης δηλαδή η γνώση μεταδίδεται με την δόμηση αυτής με την βοήθεια του δασκάλου (Eshet-Alkalai, 2004). Τέλος, δημιουργούνται συνθήκες για συνεργατική μάθηση, υπόδυση ρόλων, επίλυση προβλημάτων (Wheeler, 2001), για διαθεματική μάθηση καθώς και για εξατομικευμένη διδασκαλία (Ράπτης & Ράπτη, 2001).

2.4 Ανοιχτά Διερευνητικά Ψηφιακά περιβάλλοντα και εργαλεία

Προτείνονται τα ακόλουθα ψηφιακά εργαλεία με τα οποία οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ψηφιακούς γραμματισμούς σε συνεργατικά περιβάλλοντα μάθησης.

2.4.1 Συνεργατικές ιστοσελίδες (Wikis)

Τα Wikis είναι διαδικτυακά συστήματα που προορίζονται για συνεργατική συγγραφή και επεξεργασία περιεχομένου. Επιτρέπουν στον χρήστη να προσθέσει ένα υπάρχον άρθρο ή να αναθεωρήσει ένα ήδη υπάρχον, μέσα από ένα φυλλομετρητή ιστού. Οι χρήστες μπορούν να παρακολουθούν συστηματικά αλλαγές που γίνονται σε ένα άρθρο. Αντίθετα με τα ιστολόγια, στα wikis υπάρχει μηχανισμός ιστορικού που επιτρέπει την εξέταση και επαναφορά προγενεστέρων εκδόσεων του υπό διαμόρφωση άρθρου/ιστοσελίδας (Ebersbach et.al, 2006). Σε ένα wiki πολλά άτομα μπορούν να δομούν συνεργατικά την συγγραφή μιας εργασίας. Στα προτερήματα των wikis αναφέρονται η ευκολία χρήσης, η μεγάλη ευελιξία και η ελευθερία πρόσβασης που τα καθιστούν δημοφιλή για ομαδικές εργασίες (Ebersbach et.al, 2006), (Lamp, 2004), καθώς και η δημιουργία μιας βάσεως δεδομένων από τους διδάσκοντες σχετικά με πρακτικές και τεχνικές διδασκαλίας, ένα συνδεδεμένο δίκτυο πηγών και ότι αποτελούν ένα εργαλείο παρουσίασης μέσα από το οποίο δίνεται η δυνατότητα σχολιασμού και αναθεώρησης του περιεχομένου της. (Κωτσάκης κ.α., 2010), (Παπαλίτσα κ.α., 2009). Θα πρέπει να τονιστεί ότι είναι εργαλείο ανάπτυξης δεξιοτήτων διαχείρισης-management, παρακολούθησης της προόδου των εκπαιδευομένων και δημοσιοποίησης λαθών και διόρθωσής τους (Κωτσάκης κ.α., 2010).

2.4.2 Ιστολόγια (Blogs)

Στην εκπαίδευση τα ιστολόγια μπορούν να αξιοποιηθούν ποικιλοτρόπως λόγω της ευρείας διάδοσής τους. Είναι ιστοσελίδες στις οποίες οι μαθητές που έχουν πρόσβαση, δύνανται να αναρτήσουν σχετικό υλικό, δεχόμενοι σχολιασμό και

παρατηρήσεις από τον καθηγητή και τους συμμαθητές τους (Φεσάκης, 2009). Τα ιστολόγια επιτρέπουν την ανάρτηση ανακοινώσεων σε αντίστροφη χρονολογική σειρά και την αναγραφή σχολίων για κάθε ανακοίνωση από τους επισκέπτες του ιστολογίου. Σε αυτό έχει συμβάλει τόσο η ευκολία στη χρήση όσο και η δυνατότητα πρόσβασης με διάφορα τεχνολογικά μέσα και με ελάχιστες τεχνικές γνώσεις. Οι διδάσκοντες μπορούν να αναρτήσουν ανακοινώσεις και πληροφορίες, να δημιουργήσουν το κατάλληλο κλίμα για επικοινωνία, προκαλώντας την ενεργό συμμετοχή των διδασκομένων (Τζιωρτζάκης, 2009). Παράλληλα, τους ζητούν να συγκεντρώσουν πληροφορίες αναφορικά με μια θεματική ενότητα ή κάποιο μάθημα, αποκτώντας ένα παράθυρο παρατήρησης των διαδικασιών υλοποίησης των ανατιθέμενων εργασιών (Φεσάκης, 2009). Τα ιστολόγια αποτελούν ψηφιακά κειμενικά είδη αξιοποιήσιμα και ως μέσα πρακτικής γραμματισμού.

2.4.3 Padlet

Το padlet είναι ένας ψηφιακός πίνακας ανακοινώσεων, χώρος ανάρτησης και δημοσίευσης των εργασιών, ένα από τα πολλά δωρεάν εργαλεία του web 2.0. Πρόκειται για ένα διαδραστικό εργαλείο, όπου οι μαθητές συνεργάζονται, αξιοποιούν υπάρχουσες ιδέες μέσω ενός οπτικού τρόπου, και με συνδυασμό αυτών παράγουν νέες ιδέες. Μέσα από τη διαδικασία αυτή οι μαθητές γίνονται ανεξάρτητοι στοχαστές και ερευνητές ώστε να μπορούν να αξιολογήσουν τις θεωρίες που έχουν διδαχθεί στην τάξη.

2.4.4 On line Ερωτηματολόγιο

Τα ερωτηματολόγια έχουν καθιερωθεί εδώ και πολλά χρόνια ως αξιόπιστες μέθοδοι έρευνας. Πολλοί ερευνητές έχουν ασχοληθεί με το σχεδιασμό των ερωτηματολογίων. Οι σύγχρονες επιστημονικές μέθοδοι υποστηρίζουν ότι ο σχεδιασμός ενός ερωτηματολογίου θα πρέπει να στηρίζεται σε συγκεκριμένα κριτήρια, (όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένη λίστα κριτηρίων, εύστοχη διατύπωση ερωτήσεων). Κύριος στόχος είναι ο σχεδιασμός κατάλληλου ερωτηματολογίου το οποίο δύναται να προσφέρει χρήσιμο υλικό τόσο στη βελτίωση του μαθήματος και της διδακτικής προσέγγισης του διδάσκοντος (Καραγρηγορίου, 2004).

2.4.5 Canva

Το Canva είναι μια υπηρεσία που καθιστά εύκολη τη δημιουργία διαφανειών, εξώφυλλων, φυλλαδίων, αφισών και κολάζ φωτογραφιών, μέσα από την «οπτικοποίηση» των πληροφοριών και των δεδομένων που υπάρχουν. Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία καλαίσθητων εικαστικών, (σε jpg, png και pdf) που δύνανται να συνοδέψουν το κείμενο. Τέλος, θα πρέπει να αναφερθεί ότι υπάρχει υποστήριξη ομάδων εργασιών που δουλεύουν απομακρυσμένα. Το πρόγραμμα

διατίθεται δωρεάν, με εξαίρεση συγκεκριμένα templates καθώς επίσης και η επαγγελματική του εκδοχή.

2.4.6 Prezi

Το prezι είναι ένα online εργαλείο που επιτρέπει την εντυπωσιακή, μη γραμμική [Powerpoint] προβολή των διαφανειών. Η δημιουργία κειμένων γίνεται με ένα απλό κλικ πάνω σε μία και μοναδική οθόνη, με τη λειτουργία zoom in/out, ώστε να υπάρχει δυνατότητα εστίασης οπουδήποτε, όσο μικρό ή μεγάλο κι αν είναι ένα στοιχείο που έχει εισαχθεί στην παρουσίαση. Εκτός από κείμενο, μπορούν να προστεθούν αρχεία εικόνας, μουσική, links, βίντεο ή pdf, με upload από τον υπολογιστή, ή και με ενσωμάτωση βίντεο από το youtube. Το prezι προσφέρει στο χρήστη τη δυνατότητα να προσκαλέσει άτομα για να παρακολουθήσουν την παρουσίασή του ή για να την τροποποιήσουν.

2.4.7 Glogster

Το Glogster είναι μια πλατφόρμα που βασίζεται σε σύννεφο (SaaS) για τη δημιουργία παρουσιάσεων και τη διαδραστική μάθηση. Μια πλατφόρμα που επιτρέπει στους χρήστες, κυρίως φοιτητές και εκπαιδευτικούς, να συνδυάζουν κείμενο, εικόνες, βίντεο και ήχο για να δημιουργήσουν μια διαδραστική αφίσα. Βασισμένη στο Web που ονομάζεται glogs σε έναν εικονικό καμβά (Awada et al., 2015). Το Glogster επιτρέπει διαδραστική, συνεργατική εκπαίδευση και ψηφιακή παιδεία. Από το 2015, προωθείται το Glogster EDU, αλλά δίνει στους εκπαιδευτικούς ένα ταμπλό για την παροχή οδηγιών, προτύπων και ενός ιδιωτικού χώρου για τις τάξεις τους (Wikipedia)

2.5 Από τη θεωρία στην ...τάξη

Ακολουθεί η παρουσίαση ενός μικρό σεναρίου (μ-σενάριο) διδασκαλίας (διάρκειας 5 διδακτικών ωρών) με τίτλο **ΕΦηΒΙΑ: Υπάρχουν λύσεις, αν μιλήσεις!!!**. Ο εκπαιδευτικός σε συνεργασία με τους μαθητές προσπαθεί να προσεγγίσει και να επεξεργαστεί το θέμα της νεανικής βίας στο πλαίσιο του μαθήματος της Νεοελληνικής Γλώσσας της Β΄ Λυκείου. Τη δραστηριότητα αυτή, που θα πραγματοποιήσουν στην Αίθουσα Η/Υ, θα την υλοποιήσουν με τη χρήση ανοικτών διερευνητικών περιβαλλόντων και με τη συνδρομή ειδικών διαδικτυακών εφαρμογών, μέσω της πρακτικής εργασίας σε ομάδες με στόχο την ανάδειξη της συμμετοχικότητας, της συνεργασίας, της κριτικής αξιολόγησης και της επικοινωνίας.

Το μ-σενάριο ακολουθεί πέντε στάδια-κλειδιά (Hague & Payton, 2010) με τα οποία ο εκπαιδευτικός εισάγει τον ψηφιακό γραμματισμό στη διδασκαλία: 1. Ορίζω, 2. Βρίσκω, 3. Αξιολογώ, 4. Δημιουργώ, 5. Επικοινωνώ

2.5.1 Σκοπός

Οι μαθητές αναμένεται να ενισχύσουν με βιωματικό τρόπο τη γλωσσική και επικοινωνιακή τους ικανότητα, μέσω της ανάπτυξης και βελτίωσης γλωσσικών δεξιοτήτων (ανάγνωση και κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου, αναγνώριση κειμενικού είδους/ επικοινωνιακών συνθηκών/ γραμματικο-συντακτικών δομών, επεξεργασία ποικίλων και διαφορετικών κειμένων κ.ά), καθώς και της καλλιέργειας της κριτικής σκέψης σε ψηφιακά περιβάλλοντα πολυγραμματισμού που προωθούν τη συνεργατικότητα.

2.5.2 Διδακτικοί στόχοι

Οι μαθητές αναμένεται να αποκτήσουν:

Γνώσεις για τον κόσμο: Να συνειδητοποιήσουν οι μαθητές τις πολλές μορφές που μπορεί να πάρει η βία στην καθημερινή τους ζωή καθώς και τη σοβαρότητα που παρουσιάζει το φαινόμενο αυτό και να εκτιμήσουν τα γενεσιουργά αίτια του φαινομένου, τις συνέπειες του στο άτομο και την κοινωνία και να ανακαλύψουν τρόπους για την αντιμετώπισή του. Τέλος, να μάθουν να αντιμετωπίζουν κριτικά τις πληροφορίες από οποιαδήποτε ηλεκτρονική και μη πηγή προέλευσης και να τεκμηριώνουν την ορθότητά τους.

Γραμματισμούς: Να εξοικειωθούν με τα ανοικτά-διερευνητικά ψηφιακά περιβάλλοντα και τις ειδικές διαδικτυακές εφαρμογές για την παραγωγή λόγου (δημιουργία γλωσσικών, λογοτεχνικών, οπτικών, ακουστικών, πληροφοριακών, ψηφιακών γραμματισμών). Πιο συγκεκριμένα να ασκηθούν στην κατανόηση αλλά και στην παραγωγή διαφορετικών πολυτροπικών κειμενικών ειδών (κολάζ φωτογραφιών με κείμενο, αφίσες, βίντεο, κινηματογραφικές ταινίες, θεατρικά δράματα) και κειμενικών τύπων (διάλογος, αφήγηση, περιγραφή κ.ά.), που θα ενσωματώνουν σε καθορισμένο πλαίσιο επικοινωνίας.

Γνώσεις για τη γλώσσα: Να προχωρήσουν στη σύνθεση πρωτότυπου κειμένου, δίνοντας προσοχή στις γλωσσικές τους επιλογές αλλά και να διατυπώνουν αιτιολογημένες αξιολογικές κρίσεις στηριζόμενοι σε συγκεκριμένα κριτήρια.

Τέλος, σύμφωνα με τις Διδακτικές πρακτικές αναμένεται: Να διαδραματίσουν πρωταγωνιστικό ρόλο στη διαδικασία της μάθησης, χρησιμοποιώντας δημιουργικά και εξελίσσοντας το διερευνητικό και κριτικό τρόπο σκέψης και αναζήτησης για την οικοδόμηση νέας γνώσης. Ενώ παράλληλα να δομούν την καινούρια γνώση μέσα από μια διαδικασία που ξεκινά από τον προσωπικό προβληματισμό και την αναρώτηση πάνω στο θέμα της νεανικής βίας και στηρίζεται στις προσωπικές απόψεις τους. Επιπλέον να δύνανται να συνεργάζονται και να λειτουργούν μέσα στο πλαίσιο της αξιολόγησης της δουλειάς τους είτε ως κριτές είτε ως κρινόμενοι με τη διατύπωση αιτιολογημένων κρίσεων.

2.5.3 Σύντομη περιγραφή

1^η διδακτική ώρα: Στην αρχή της 1^{ης} ώρας ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να επισκεφτούν την ιστοσελίδα του ψηφιακού τους τοίχου (padlet.com) με τίτλο NEANIKH BIA και να συμπληρώσουν ένα online ερωτηματολόγιο το οποίο σχετίζεται με τη βία, ακολουθώντας τις οδηγίες του 1^{ου} ατομικού φύλλου εργασίας. Με αυτό το ερωτηματολόγιο οι μαθητές ανακαλούν στη μνήμη τους την προηγούμενη γνώση (με την πρώτη ερώτηση), την συνδέουν με την τωρινή και παράλληλα τους δίνεται το έναυσμα για το θέμα με το οποίο θα ασχοληθούν στη συνέχεια (με τη δεύτερη ερώτηση).

2^η διδακτική ώρα :οι μαθητές χωρίζονται σε 4 ομάδες των 5 ατόμων η καθεμία. Για το χωρισμό των ομάδων ο εκπαιδευτικός λειτουργεί ως συντονιστής, λαμβάνοντας υπόψη του και τις προτιμήσεις των παιδιών (αναφορικά με το θέμα με το οποίο θέλουν να ασχοληθούν ή τις συνεργασίες που θα προτιμούσαν), αλλά και ως εμπυχωτής δίνοντας το έναυσμα ώστε να ενεργοποιηθούν και να ενταχθούν τελικά σε κάποια ομάδα.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να τονιστεί πως η συγκρότηση ομάδων (πολύ σημαντική για την επιτυχή έκβαση των ομαδοσυνεργατικών δραστηριοτήτων) θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη της την ανομοιογένεια των μαθητών ως προς το γνωστικό, τεχνολογικό και επικοινωνιακό περιβάλλον αλλά και τις μεταξύ τους σχέσεις. Έτσι, ο καθηγητής λειτουργεί στο πλαίσιο της διακριτικής καθοδήγησης στο χωρισμό των ομάδων. Μέσα στις ομάδες τους, οι μαθητές καλούνται ν' αναλάβουν ρόλους που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες που έχει ο καθένας προκειμένου να συνεργαστούν και να ολοκληρώσουν με επιτυχία τις δραστηριότητες που τους ανατέθηκαν (συντονιστής ομάδας, χειριστής wiki,καταγραφέας των διαφορετικών απόψεων που διαμορφώνονται στην ομάδα κλπ).

Παράλληλα, κάθε ομάδα λαμβάνει μια ονομασία, η οποία αντιπροσωπεύει την ιδιότητα με την οποία τα μέλη της θα προσεγγίσουν τη δραστηριότητα που τους ανατίθεται, το ψηφιακό εργαλείο το οποίο θα χρησιμοποιήσουν αλλά και το κειμενικό είδος/τύπο που θα δημιουργήσουν. Έτσι συγκροτούνται οι εξής ομάδες:

α' ομάδα: οι ερευνητές – δημοσιογράφοι, β' ομάδα: οι κοινωνικοί αναλυτές - ερευνητές, γ' ομάδα: οι σκηνοθέτες - ηθοποιοί, δ' ομάδα: οι έφηβοι

3^η διδακτική ώρα: Στη συνέχεια καθοδηγεί κάθε ομάδα να ανοίξει τη σελίδα που της αντιστοιχεί στο pbworks της τάξης τους, με τίτλο neollhnikhglossa. Οι ομάδες καλούνται να υλοποιήσουν μια δραστηριότητα μέσα από διαφορετικές διαδικτυακές εφαρμογές και να δημιουργήσουν διαφορετικά πολυτροπικά κείμενα.

Συγκεκριμένα οι Ερευνητές – Δημοσιογράφοι θα δημιουργήσουν ένα κολάζ φωτογραφιών στο canva με θέμα τις μορφές της βίας, οι Αναλυτές – Ερευνητές θα προβάλουν μέσα από την παρουσίαση prezi τις αιτίες της νεανικής βίας, οι Σκηνοθέτες –Ηθοποιοί θα δραματοποιήσουν προσχεδιασμένο προφορικό λόγο με

θέμα τις συνέπειες της βίας, τον οποίο θα κινηματογραφήσουν και θα τον ενσωματώσουν σε δυναμική αφίσα στο glogster και οι Έφηβοι θα δημιουργήσουν ένα πολυτροπικό έγγραφο Α4 στο canva, με θέμα τους τρόπους αντιμετώπισης της βίας.

4^η διδακτική ώρα: Κάθε ομάδα παρουσιάζει την εργασία της. Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός παρακινεί τους μαθητές να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους με δύο τρόπους: Α. Ομαδικά: Κάθε ομάδα καλείται να προσθέσει ένα σχόλιο θετικό και ένα σχόλιο αρνητικό (αν φυσικά υπάρχει) στην εργασία των άλλων ομάδων. Β. Ατομικά: Κάθε μαθητής καλείται να συμπληρώσει το ερωτηματολόγιο της αξιολόγησης. Με τη μέθοδο της αυτοαξιολόγησης και της αλληλεπίδρασης ο εκπαιδευτικός επιτυγχάνει την ανατροφοδότηση των εργασιών αλλά και την καλλιέργεια της κριτικής ικανότητας των παιδιών σε γνωστικό, μαθησιακό και τεχνολογικό επίπεδο.

5^η διδακτική ώρα: Κατά τη διάρκεια της τελευταίας ώρας ο εκπαιδευτικός καλεί κάθε ομάδα, με αφορμή την Παγκόσμια ημέρα των Δικαιωμάτων του Παιδιού (20 Νοεμβρίου) να δημοσιεύσει την εργασία της στο ιστολόγιο του σχολείου. Κάθε ομάδα θα κοινοποιήσει το παραγόμενο της εργασίας της στη σελίδα με τίτλο Β΄ Λυκείου, σύμφωνα με τις οδηγίες του ΚΟΙΝΟΥ ΦΥΛΛΟΥ ΑΝΑΡΤΗΣΗΣ. Τέλος οι ομάδες θα καλέσουν όλους τους συμμαθητές και τους ακόλουθους του ιστολογίου να επισκεφτούν τη σελίδα τους και να υποβάλουν το σχόλιο τους σχετικά με το θέμα που πραγματεύονται, τη Νεανική Βία.

Με τη μέθοδο της κοινοποίησης του παραγόμενου υλικού των εργασιών και της αλληλεπίδρασης μέσω του σχολιασμού ο εκπαιδευτικός επιτυγχάνει τη διάχυση των γνώσεων στη μαθητική κοινότητα και το ευρύτερο κοινωνικό σύνολο καθώς και την ανταλλαγή απόψεων που θα αποτελέσει αφορμή προβληματισμού και διαλόγου εντός και εκτός της μαθητικής κοινότητας. οι ομάδες δηλαδή των μαθητών συνεργαζόμενες πλέον και μεταξύ τους δημιουργούν σε μια πραγματική επικοινωνιακή κατάσταση με στόχο να ωθήσουν τους συμμαθητές τους και όχι μόνο στην ανάγκη προάσπισης των δικαιωμάτων τους και συγκεκριμένα στην αντίδραση τους κατά της νεανικής βίας.

2.5.4 Συμπεράσματα

Ο εκπαιδευτικός σχεδίασε τις δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα ψηφιακά μέσα με βάση τις εξής θεωρίες μάθησης: α) την εποικοδομητική: οι μαθητές δεν θεωρούνται πλέον παθητικοί δέκτες, αλλά τελικοί υπεύθυνοι της δικής τους μάθησης που βασίζεται στις εμπειρίες τους, την προηγούμενη γνώση και τη σημασία της τροποποίησης του λάθους, β) την κοινωνικοπολιτιστική: η προσωπική σκέψη οικοδομείται με βάση την κοινωνική αλληλεπικοινωνία, γ) την διερευνητική/αποκαλυπτική: η λογική σκέψη σε συνεργασία με τη διαισθητική ωθεί τους μαθητές στην ανακάλυψη της γνώσης, δ) τη συνεργατική: οι μαθητές μέσα από

τη συνεργασία και την αλληλεπίδραση αποσκοπούν στη μεγιστοποίηση της δικής τους μάθησης αλλά και των άλλων των μελών της ομάδας.

Ο τρόπος δηλαδή εργασίας των παιδιών προωθεί την πρωτοβουλία, την αυτενέργεια τη συνεργασία την ανακάλυψη αλλά και την ασφαλή επιλογή των πληροφοριών σε ένα διαδικτυακό περιβάλλον, το οποίο ο εκπαιδευτικός έχει προνοήσει με διακριτικότητα και υπευθυνότητα να δομήσει.

Είναι αλήθεια πως το φαινόμενο της βίας δεν είναι η πρώτη φορά που προσεγγίζεται στη σχολική τάξη και ειδικά στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας. Ωστόσο η χρήση των Νέων Τεχνολογιών στα σχολικά αντικείμενα ανθρωπιστικού προσανατολισμού δεν αναμένεται απλώς και μόνο να κάνει το μάθημα κάπως πιο ενδιαφέρον ούτε απλώς να «πείσει» τους μαθητές να συμμετέχουν ευκολότερα σ' αυτό. Αντίθετα, στόχος των δημιουργών του σεναρίου είναι οι Νέες Τεχνολογίες, (μέσα από τον υψηλό βαθμό αυτενέργειας που επιτρέπουν στο μαθητή) να αποτελέσουν το όχημα για την αλλαγή στάσης απέναντι σε σοβαρά κοινωνικά προβλήματα. Μ' άλλα λόγια, τα ψηφιακά περιβάλλοντα, που στην ουσία αποτελούν τον κυριότερο χώρο έκφρασης και επικοινωνίας των σημερινών μαθητών, γίνεται προσπάθεια ώστε να χρησιμοποιηθούν ως το μέσο που θα συμβάλει στην αλλαγή νοοτροπίας, στην επιτυχή αντιμετώπιση και τελικά στην εξάλειψη της βίας πρώτα από το σχολείο και εν συνεχεία από την κοινωνία.

Η διαδικασία λοιπόν αυτή αναμένεται να συμβάλει στη διαμόρφωση κοινωνικών σχέσεων που στηρίζονται στον αλληλοσεβασμό, πρώτα μέσα στα όρια της μαθητικής κοινότητας και εν συνεχεία μέσα στο ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο. Μένει το σενάριο αυτό να εφαρμοστεί στην πράξη κατά την τρέχουσα σχολική χρονιά (2019-2020) ώστε να προκύψουν συγκεκριμένα και μετρήσιμα αποτελέσματα ως προς τη συμβολή της χρήσης των Νέων Τεχνολογιών στην αλλαγή στάσης απέναντι στο φαινόμενο της βίας.

Αναφορές

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

Καραγρηγορίου Α. (2004) Το Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης μαθήματος και διδάσκοντος ως εργαλείο έρευνας: Αξιολόγηση, Σημασία και Αξιοπιστία, Πανεπιστήμιο Κύπρου

Κασκαντάμη, Μ. (2003). «Το διαδίκτυο στο μάθημα της Ιστορίας: Γιατί; Πότε; Πώς;». *Τα εκπαιδευτικά*, 67-68, 217-227.

Κουτσογιάννης, Δ. (2014). *Γραμματισμός: ορισμός και θεωρητικοί προβληματισμοί*. Στο ΙΤΥΕ (Ed.), *Επιμορφωτικό υλικό για την επιμόρφωση των εκπαιδευτικών στα*

κέντρα στήριξης επιμόρφωσης (σ. 30-48). Πάτρα: ΙΤΥΕ. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα <http://blogs.sch.gr/stratilio/files/2014/07/tpe-eidiko-meros.pdf>

Κωτσάκης Σ., Ταταράκη Α., Wiki: Ένα Εργαλείο στα Χέρια του Εκπαιδευτικού, Πρακτικά Workshop on Informatics in Education – WIE 2010, Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση, Τρίπολη 2010, σελ. 163-172

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) & Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Υποχρεωτικής εκπαίδευσης. *Γενικό μέρος*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Διατίθεται σε: <http://www.pi-schools.gr/programs/depss/>.

Παπαλίτσα Δ., Ρίγγας Δ., Χριστοπούλου Ε. (2009), Ένταξη και Χρήση των Wikis στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Πρακτικά 5ου Συνεδρίου ΤΠΕ στην Εκπαίδευση – Τόμος Β΄, Σύρος, Μάιος 2009, σελ. 570-579.

Παπούλια-Γτζελέπη, Π. & Τάφα, Ε. (2004). *Γλώσσα και γραμματισμός στη νέα χιλιετία*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Ολική εκπαίδευση*. Τόμος Α΄. Αθήνα. Εκδόσεις Α. Ράπτης.

Ράπτης, Α., & Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας. Παιδαγωγικές Δραστηριότητες*. Τόμος Β΄. Αθήνα. Εκδόσεις Α. Ράπτης.

Σολομωνίδου, Χ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Τζιφόπουλος, Μ. (2010). *Ψηφιακός γραμματισμός υποψήφιων εκπαιδευτικών: Συνθήκες και Προοπτικές*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη α.ε.

Τζωρτζάκης Ι. (2009). Αξιοποίηση Web 2.0 εργαλείων στην σχολική εκπαίδευση, Διπλωματική Εργασία, Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς.

Φεσάκης Γ. (2009). Διαδικτυακές υπηρεσίες, web 2.0 και εκπαιδευτικός σχεδιασμός, στο Κοντάκος Αν. και Καλαβάσης Φρ. (επιμ), Θέματα εκπαιδευτικού σχεδιασμού, τομ. 2ος, Εκδόσεις Ατραπός, σελ. 181-206.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Bawden, D. (2008a). *Digital Literacy*. Στο Γιαννακοπούλου, Ε., & Μπάτζιου, Σ. (2012). Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων. *Πρακτικά Εργασιών του Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο

Behrens, S.J. (1994). A conceptual analysis and historical overview of information literacy. *College and Research Libraries*, 55(4), 309-322.

Cambridge Advanced Learner's Dictionary (2009). Available at <http://dictionary.cambridge.org/define.asp?key=46569&dict=CALD>

Ebersbach, A., Glaser, M., Heigl, R. (2006), Wiki: Web Collaboration, SpringerVerlag: Germany.

Eshet-Alkai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in Digital Era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.

Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Publishing

Hague, C., & Payton, C. (2010). Digital literacy across the curriculum. United Kindom: Futurelab.

Lamb, B. (2004). Wide Open Spaces: Wikis, Ready or Not, *Educause Review* Vol. 39, No. 5 (Sep/Oct 2004), pp. 36-48.

Martin, A. (2009). Digital Literacy for the Third Age: Sustaining Identity in an Uncertain World. Στο Γιαννακοπούλου, Ε., & Μπάτζιου, Σ. (2012). Ψηφιακός Γραμματισμός ενηλίκων Διερεύνηση ψηφιακής επάρκειας ενηλίκων. *Πρακτικά Εργασιών του Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας. Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012.

Mumtaz, S. (2000). "Factors affecting teachers' use of Information and Communications Technology: a review of the literacy". *Journal of InformationTechnology for Teacher Education*, 9 (3), 319-432. Διαθέσιμο σε: www.informaworld.com.

Oxford Dictionary of English. (2005). Oxford University Press.

Unesco. (2011). *Digital Literacy in education.* Moscow: UNESCO Institute/Wheeler, S. (2001). “Information and Communication Technologies and the changing role of the teacher. *Journal of Educational Media*, 26 (1), 7-17. ”

Wikipedia στο <https://el.wikipedia.org>

Wray, D. (2004). Literacy. *Major themes in education.* V. 04. London and New York: RoutledgeFlamer.

Abstract

This article discusses the integration of digital literacy in the educational process. Its purpose is to show that the introduction of digital literacy by the teacher into the learning process can ensure communication and collaboration among students in a more enjoyable and interesting, interactive and exploratory work environment with an experiential, often thoughtful and creative way. First, the concept of literacy is presented and its variability is stressed out, followed by digital literacy. Then the necessity in education is emphasized, according to the Curriculum and its benefits are presented. Next, digital tools are proposed that allow students to create digital literacy in a specific collaborative communicative environment. Finally, the article enriches a micro-scenario of teaching, which is based on the above digital tools and collaborative learning.

Keywords: literacy, computer literacy, collaborative learning