

Debating with Google Docs and StoryboardThat

Αναστασίου Αδάμος¹, Ανδρούτσου Δέσποινα², Γεωργάλας Παναγιώτης³

¹ Καθηγητής Αγγλικών, 1^ο Πειραματικό Δημοτικό Σχολείο Θεσσαλονίκης
adamosana@gmail.com

² Καθηγήτρια Αγγλικών, 5^ο Δημοτικό Σχολείο Περαίας Θεσσαλονίκης
desp.adam@gmail.com

³ Καθηγητής Πληροφορικής, 5^ο Γυμνάσιο Ηρακλείου Αττικής
pgeorgalas@sch.gr

Περίληψη

Στόχος του παρόντος σεναρίου είναι η καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, η ανάπτυξη της ικανότητας για επιχειρηματολογία και η βελτίωση του γραπτού λόγου στα Αγγλικά. Η εφαρμογή στην πράξη περιλαμβάνει την συγγραφή επιχειρημάτων για κάποιο θέμα σε κοινό κείμενο και την οπτικοποίησή τους με τη μορφή comics μέσω ειδικής εφαρμογής του υπολογιστή. Ζητούμενο αυτής της προσέγγισης είναι να επιτευχθεί το μέγιστο της αλληλεπίδρασης τόσο μεταξύ των παιδιών όσο και αυτών με τον εκπαιδευτικό. Ως εργαλεία ΤΠΕ αξιοποιήθηκαν το Google Docs για συνεργατικά κείμενα, η πλατφόρμα StoryboardThat για comics και το Google Forms για την αξιολόγηση. Η ηλικιακή ομάδα περιλάμβανε 41 μαθητές της Ε΄ Δημοτικού. Το σενάριο είχε μαθητοκεντρικό προσανατολισμό. Τα παιδιά ήταν ταυτόχρονα δημιουργοί και ενεργοί κριτές του περιεχομένου. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες μαθητές είχαν θετική στάση σε θέματα συνεργασίας, ενισχύθηκε η αυτοπεποίθησή τους, διευρύναν τους εκπαιδευτικούς τους ορίζοντες και απέκτησαν νέες δεξιότητες σε θέματα ΤΠΕ. Με την ανάπτυξη αυτού του κοινού σχεδίου, επιτεύχθηκε η συνεργασία εκπαιδευτικών διαφορετικών κλάδων.

Λέξεις κλειδιά: συνεργατικά κείμενα, κόμικς, βιωματική μάθηση.

1. Εισαγωγή

Στις μέρες μας, η εκπαίδευση γίνεται αποτελεσματικότερη, όταν οι εκπαιδευόμενοι χτίζουν σταδιακά τη νέα γνώση, δημιουργώντας δικά τους πρωτότυπα προϊόντα. Αν αυτό γίνεται μέσω της συνεργασίας στην τάξη, η διαδικασία αυτή επιταχύνεται και παράγεται προστιθέμενη εκπαιδευτική αξία για όλα τα μέλη της ομάδας. Για τον λόγο αυτόν, κρίνεται αναγκαίο τα ομαδοσυνεργατικά σενάρια να προσομοιάζουν συνθήκες και γεγονότα της καθημερινής ζωής (Kritzenberger, Winkler & Herczeg, 2002). Η συμμετοχική (ομαδική) εργασία στο σχολείο, θεωρείται ότι είναι πιο ευχάριστη από την ατομική, διότι συμβαδίζει με την ανάγκη των παιδιών για δράση και ενέργεια. Δίνει, επίσης, την ευκαιρία να χρησιμοποιήσουν οι μαθητές μεθόδους, αρχές και λεξιλόγιο που έχουν διδαχθεί. Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο της ομαδικής εργασίας

είναι ότι ενθαρρύνει τους μαθητές σε συζητήσεις γύρω από το αντικείμενο της εργασίας, επιτρέπει σε αυτούς την αυτόνομη επεξεργασία του υλικού και μεταθέτει την πρωτοβουλία της μάθησης από τον εκπαιδευτικό στον μαθητή (Ρουσσάκη, 2010). Στο ταξίδι αυτό της μάθησης αρωγός τους θα είναι ο εκπαιδευτικός, που θα καθοδηγεί τους μαθητές στην εξέλιξη της εργασίας, αποτρέποντάς τους να χάσουν τον προσανατολισμό τους μέσα στην πληθώρα των πληροφοριών (Γκίκας, 2017). Είναι εξαιρετικής σημασίας, όμως, το γεγονός ότι ο εκπαιδευτικός, κατά τη διαδικασία οργάνωσης και υλοποίησης μιας ομαδοσυνεργατικής διδακτικής στρατηγικής, θα πρέπει να λαμβάνει σοβαρά υπόψη του τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών, καθώς αυτές αποτελούν ένα από τα ισχυρότερα στοιχεία του σύγχρονου μαθησιακού περιβάλλοντος (Dillenbourg, 1996).

Γίνεται κατανοητό με βάση τα παραπάνω, επομένως, ότι η ποιοτική αναβάθμιση της εκπαίδευσης απαιτεί την ενίσχυση της εκπαιδευτικής διαδικασίας με μια ποικιλία διδακτικών μέσων και υλικών (Κοκκίνη, Νικολακουδάκης & Σαμψών 2011). Όσον αφορά τον τομέα των ξένων γλωσσών, οι εκπαιδευτικοί, έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν τις σύγχρονες τεχνολογίες με έναν εποικοδομητικό τρόπο. Αυτό μπορεί να γίνει είτε αυτόνομα είτε σε συνεργασία με εκπαιδευτικούς άλλων κλάδων, όπως αυτών της Πληροφορικής. Η ιδιαιτερότητα εναπόκειται στο γεγονός ότι καλούνται μέσα από τη διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας να μνήσουν τον εκπαιδευόμενο στην κουλτούρα του φυσικού ομιλητή και να τον εισάγουν σε μια διαδικασία κατανόησης του διαφορετικού (Παϊζάνου & Γαβριηλίδου, 2003). Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών σε όλες τις βαθμίδες δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς ξένων γλωσσών να εντάξουν πρωτότυπα και αποτελεσματικά τις νέες τεχνολογίες στη διδασκαλία του μαθήματος. Αυτό τους επιτρέπει να επιτύχουν τον ιδανικό συνδυασμό μάθησης και διασκέδασης (Γιαννακοπούλου, 2005). Όταν η ανάπτυξη κοινών σχεδίων περιλαμβάνει τη συνεργασία μεταξύ καθηγητών Πληροφορικής και καθηγητών ξένων γλωσσών τα αποτελέσματα μπορεί να είναι ακόμα καλύτερα, καθώς γίνεται διαθέσιμος ο εξοπλισμός του σχολικού εργαστηρίου Πληροφορικής, ενώ οι μαθητές ωφελούνται τόσο στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας όσο και στην ανάπτυξη νέων πληροφορικών δεξιοτήτων.

2. Τα εργαλεία του Web 2.0

Με τα εργαλεία του Web 2.0, τόσο η διάχυση της γνώσης, όσο και η συνεργασία μεταξύ των μαθητών γίνεται γρηγορότερα και αποτελεσματικότερα. Τα εργαλεία έδωσαν τη δυνατότητα να σπάσουν πολλοί εκπαιδευτικοί περιορισμοί, αλλάζοντας τον τρόπο διδασκαλίας των εκπαιδευτικών και έκφρασης των μαθητών. Επίσης βοήθησαν και την εξατομικευμένη μάθηση (Alexander, 2006).

Μία τεράστια γκάμα ειδικών εφαρμογών δύνανται να χρησιμοποιηθούν είτε αυτόνομα είτε συμπληρωματικά, μαζί με άλλα μέσα διδασκαλίας. Καθώς το κόστος και οι δυνατότητες ηλεκτρονικού εξοπλισμού πέφτει συνεχώς και οι ταχύτητες

σύνδεσης γίνονται μεγαλύτερες, μπορούν πλέον όλοι οι μαθητές μιας τάξης να εργάζονται ταυτόχρονα. Για τις μικρότερες ηλικίες η διεπαφή έχει γίνει ευκολότερη, ενώ παράλληλα έχουν ληφθεί μέτρα για την ασφαλή πρόσβαση και χρήση.

Με την επίδραση των Web 2.0 εργαλείων, οι παιδαγωγικές θεωρίες δε θα μπορούσαν να μείνουν ανέπαφες. Η έννοια της παιδαγωγικής 2.0 έχει ως κέντρο την χρήση εργαλείων που ενεργοποιούν την ανάπτυξη δυναμικών κοινοτήτων μάθησης μέσα από την επικοινωνία, τη συμμετοχή και τη συνδεσιμότητα. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τη νέα αυτήν πρόταση, μέσα στην τάξη, έξω από αυτήν αλλά και σε μεικτά περιβάλλοντα, και δίνουν έμφαση στην έννοια του κονεκτιβισμού που οδηγεί τη μάθηση προς την κατεύθυνση τόσο της δημιουργίας περιεχομένου όσο και της ενεργητικής συμμετοχής (McLoughlin & Lee, 2008).

Η εφαρμογή Google docs είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο εφαρμογών γραφείου, το οποίο περιλαμβάνει κειμενογράφο, πρόγραμμα παρουσίασης, υπολογιστικά φύλλα, φόρμες και περιβάλλον σχεδιασμού, δυνατότητα διαμοιρασμού των αρχείων μέσω υπερσυνδέσεων καθώς και συνεργατικής επεξεργασίας αρχείων (Αμανατίδης, 2020). Επιτρέπει την πρόσβαση μέσω διαδικτύου από οποιονδήποτε υπολογιστή. Διευκολύνει επίσης τη συνεργασία και τον διαμοιρασμό εγγράφων, δίνοντας δυνατότητες προβολής και επεξεργασίας (Conner, 2008). Αποτελεί με αυτόν τον τρόπο ένα ιδανικό δωρεάν εργαλείο για τη συνεργατική μάθηση, καθώς οι αλλαγές γίνονται αυτόματα ορατές από όλους. Η εμφάνιση του ιστορικού αλλαγών ενός κειμένου διευκολύνει τη χρήση από πολλούς μαθητές μαζί, θυμίζοντας τις δυνατότητες ενός Wiki. Αυτό συμβαίνει γιατί καθίσταται σαφές ποιες αλλαγές πραγματοποιήθηκαν, από ποιον και πότε. Σε περίπτωση λάθους ή κατάχρησης, μπορεί το κείμενο να επανέλθει σε παλαιότερη έκδοση (Kessler et al. 2012).

Σε ό,τι αφορά τη διδακτική του αξιοποίηση του Google docs, η επεξεργασία κειμένου βοηθά τους μαθητές στην ανάπτυξη της γραπτής έκφρασης, καθώς και της χρήσης του λόγου σε μορφή κειμένου. Τα εργαλεία εφαρμογών γραφείου περιλαμβάνουν και άλλες εφαρμογές, όπως υπολογιστικά φύλλα για τη διδασκαλία των μαθηματικών και της στατιστικής, καθώς και παρουσιάσεων για την ενίσχυση των δεξιοτήτων προβολής και παρουσίασης των εργασιών από τους μαθητές (Αμανατίδης, 2020).

3. Η ιδέα του debate

Θεωρείται πλέον ευρέως παραδεκτό ότι η ενεργητική συμμετοχή στη μάθηση μέσω ειδικών εκπαιδευτικών μεθόδων αποδεικνύεται πιο παραγωγική και αποτελεσματική από την παρακολούθηση μιας τυπικής διάλεξης. Ανάμεσα στις δραστηριότητες που απαιτούν την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών μέσα σε μία σχολική τάξη ξεχωρίζει το debate. Αν χρησιμοποιηθεί σωστά και δημιουργικά, μπορεί να αποδειχθεί ένα πολύ σημαντικό εργαλείο και να έχει ευεργετικά αποτελέσματα στη διαδικασία της μάθησης (González, Gonzalez, & Bermejo, 2010). Στο πέρασμα του χρόνου, το debate έχει χρησιμοποιηθεί αρκετές φορές στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Ποικίλα σενάρια έχουν εφαρμοστεί τόσο χωρίς όσο και με τη χρήση τεχνολογίας. Στην πρώτη περίπτωση, η υλοποίηση γίνεται με τους συμμετέχοντες και το κοινό να βρίσκονται στην ίδια αίθουσα ταυτόχρονα. Η τεχνολογία όμως δύναται να απλώσει τόσο τα χωρικά όσο και τα χρονικά όρια ενός debate, κάνοντας μη απαραίτητη την παρουσία όλων των συμμετεχόντων στον ίδιο χώρο την ίδια στιγμή (Glover, 2014).

Τα debate μπορούν να εφαρμοστούν σε διάφορα διδακτικά αντικείμενα, ηλικίες και επίπεδα. Μέσω αυτών, οι εκπαιδευόμενοι δύνανται να κατανοήσουν και να αφομοιώσουν ακόμα και ιδιαίτερα δύσκολα διδακτικά αντικείμενα (Evans, 1993). Τα debate βοηθούν, ώστε η ενέργεια των μαθητών, ιδιαίτερα αυτών που ανήκουν σε μικρές ηλικιακές ομάδες, να διοχετευτεί με θετικό τρόπο. Επίσης, διευκολύνουν πολύ τους εκπαιδευτικούς να καλλιεργήσουν στους μαθητές την αναλυτική σκέψη (González, Gonzalez, & Bermejo, 2010).

Τα debate σε σχολικές ηλικίες θεωρούνται ότι προάγουν τη συνεργασία, τον δημιουργικό συναγωνισμό, την κριτική σκέψη και τον ενθουσιασμό για μάθηση (Evans, 1993). Ειδικότερα, στη διοργάνωση debate μέσω υπολογιστή ο στόχος πρέπει να είναι η δημιουργία ενός περιβάλλοντος φιλικού προς τον χρήστη (De Chiara, Manno & Scarano, 2010). Σε σχετικές έρευνες που έγιναν στη Φινλανδία (Marttunen & Laurinen, 2001), χρησιμοποιήθηκε ένα εκπαιδευτικό εργαλείο με το όνομα ΚΙΕ, για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν τις ικανότητές τους για debate. Παρατηρήθηκε ότι στο τέλος βελτιώθηκε η ικανότητά τους να αναπτύσσουν και να εκφράζουν σύνθετες σκέψεις. Ειδικότερα, στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, φαίνεται από έρευνες ότι η χρήση debate επιταχύνει σημαντικά την εκμάθησή τους (Gilardoni, 2010). Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι, για να είναι αποτελεσματικό ένα debate, πρέπει οι μαθητές να έχουν κάνει σωστή προετοιμασία και να γνωρίζουν σε βάθος το θέμα, στο οποίο καλούνται να επιχειρηματολογήσουν (Khan et al., 2012).

Κατά την προετοιμασία ενός debate, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν πολλαπλές τεχνικές, όπως καταιγισμό ιδεών, προσωπική έρευνα, συλλογή στοιχείων από διαφορετικές πηγές και εκμάθηση ειδικού λεξιλογίου για ένα συγκεκριμένο θέμα. Όλα αυτά θα τους βοηθήσουν να ξεκαθαρίσουν διάφορες πτυχές του θέματος, να διαμορφώσουν την προσωπική άποψη και να είναι σε θέση να την εκφράσουν αποτελεσματικά. Τα παραπάνω οφέλη μεγιστοποιούνται ιδιαίτερα σε διαθεματικά και διεπιστημονικά θέματα. Με τη σωστή προετοιμασία και οργάνωση επιτυγχάνεται ο ιδανικός συνδυασμός γνώσης και διασκέδασης (González, Gonzalez, & Bermejo, 2010).

Όπως αναφέραμε παραπάνω, η διοργάνωση debate με τη χρήση της τεχνολογίας μπορεί να επεκταθεί χωρικά και χρονικά. Με τη δυνατότητα καταγραφής των απόψεων και απαντήσεων γίνεται δυνατή η συγκέντρωση και η αξιολόγησή τους σε ύστερο χρόνο. Σε περίπτωση λάθους ή μη ικανοποιητικής απάντησης, οι συμμετέχοντες δύνανται να συμπληρώσουν ή να αλλάξουν τις απόψεις τους εκ των υστέρων. Με τον σχολιασμό των απαντήσεων ενισχύεται η κριτική σκέψη και

προάγεται η δημιουργική γραφή. Γενικότερα, θεωρείται ότι η χρήση συνεργατικών εργαλείων για τη διεξαγωγή ενός debate βοηθάει στην καλλιέργεια των γραπτών δεξιοτήτων αλλά και την εκμάθηση λεξιλογίου (Glover, 2014).

Μια άλλη πολύ σημαντική δραστηριότητα στον τομέα της εκμάθησης των ξένων γλωσσών έχει αποδειχτεί πως είναι η δημιουργία μικρών ψηφιακών ιστοριών με τη μορφή comics από τους μαθητές. Σε έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί, φαίνεται ότι παρέχουν ένα πολύ ισχυρό κίνητρο τόσο στον προφορικό όσο και τον γραπτό λόγο (Reinders, 2010). Παράλληλα ενισχύουν τη συνεργατική μάθηση και αναπτύσσουν τη φαντασία, ιδιαίτερα σε μικρές ηλικίες (Milton & Garbi, 2000). Τα τελευταία χρόνια, έχουν κυκλοφορήσει αρκετές online εφαρμογές, που επιτρέπουν τη δημιουργία comics. Με την εύχρηστη και προσεγμένη διεπαφή, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ακόμα και από άτομα μικρής ηλικίας. Τα έργα είναι ορατά και από άλλους χρήστες, οι οποίοι μπορούν να τα αξιολογήσουν. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να αποθηκεύουν τα έργα τους, να τα εκτυπώνουν, να τα επεξεργάζονται ή να τα ενσωματώνουν σε άλλες ιστοσελίδες. Σε αυτά τα περιβάλλοντα, οι μαθητές μπορούν να εργαστούν είτε ατομικά είτε ομαδικά. Σύμφωνα με μελέτες (Kingsley & Brinkerhoff, 2011) για την παιδαγωγική χρησιμότητα των εργαλείων σχεδίασης του Web 2.0, έχει καταδειχτεί ότι αναπτύσσουν σημαντικά τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών, ενώ παράλληλα αυξάνουν την κριτική σκέψη και το επίπεδο κατανόησης της παρεχόμενης γνώσης.

4. Βιωματική μάθηση

Σύμφωνα με το μοντέλο του εποικοδομητισμού, η διαδικασία της μάθησης επιταχύνεται σημαντικά μέσω των εμπειριών και της συνεχούς αλληλεπίδρασης με τον εξωτερικό κόσμο. Η μάθηση γίνεται αποτελεσματική, όταν οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να δομήσουν τη νέα γνώση μέσω της δημιουργίας πρωτότυπων προϊόντων. Αυτά στη συνέχεια αποκτούν διδακτική αξία τόσο για αυτούς όσο και για τους άλλους γύρω τους. Επιπλέον, ένα αυθεντικό περιβάλλον μάθησης είναι αναγκαίο να στηρίζεται σε συνθήκες της καθημερινής πραγματικότητας. Οι μαθητευόμενοι πρέπει να έχουν την ευκαιρία να δημιουργούν δικές τους αναπαραστάσεις με ποικίλο περιεχόμενο, το οποίο να εντάσσεται στο ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. Η διαδικασία της βιωματικής μάθησης είναι εξαιρετικά σημαντική, ιδιαίτερα σε παιδιά της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Μέσω της βιωματικής μάθησης, τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αναπτύξουν τόσο τις συναισθηματικές όσο και τις φυσικές τους δεξιότητες (Kritzenberger et al., 2002).

Σημαντική παράμετρος για την αποτελεσματικότητα της βιωματικής διδασκαλίας είναι ο χρόνος που θα πρέπει να είναι ελάχιστος ανάμεσα στη δράση και την εκδήλωση των συνεπειών, ώστε να υπάρχει άμεση παρατήρηση και στοχασμός. Μια τέτοια διδασκαλία θα πρέπει να βασίζεται στην αυτομάθηση που θα οφείλεται στα προσωπικά συμπεράσματα μέσα από τον ασφαλή πειραματισμό που επιτρέπει τη

δοκιμή και το λάθος. Η ολιστική προσέγγιση στη διαδικασία της μάθησης θα αξιοποιήσει τις νοητικές γνώσεις, την εμπειρία και τις ικανότητες των μαθητών, ενώ η συμμετοχή σε κοινές δραστηριότητες θα δημιουργήσει μια κοινή βάση εκπαίδευσης. Το ευχάριστο περιβάλλον που θα δημιουργηθεί μέσα από τις ευχάριστες δραστηριότητες θα διευκολύνει και θα ενισχύσει τη μάθηση (Σταματόπουλος, 2006).

Όταν κατά τη διάρκεια αυθεντικών διδακτικών καταστάσεων οι μαθητές δοκιμάζουν βιωματικές εμπειρίες, είναι πιθανόν να αλλάξουν τις στάσεις τους προς την κατάσταση. Η τάξη γίνεται κοινότητα μάθησης και οικοδομείται μια συμμετοχική σχολική κουλτούρα. Κατά συνέπεια, σύμφωνα με τη θεωρία του κοινωνικού εποικοδομητισμού, λαμβάνονται υπόψη, τόσο τα ενδιαφέροντα των μαθητών, όσο και το επίπεδο γνώσεών τους. Οι μαθητές, με τον τρόπο αυτόν, δε βλέπουν τη μαθησιακή διαδικασία ως ατομική υπόθεση, αλλά ως μια διαδικασία που συντελείται και εξαρτάται από τη συμμετοχή και συνεργασία και άλλων ατόμων (Γκίκας 2017)

Παράλληλα, η βιωματική διδασκαλία προσιδιάζει σε ένα μαθητοκεντρικό σύστημα, χωρίς όμως να υποβαθμίζει τον ρόλο του εκπαιδευτικού. Ο εκπαιδευτικός, από την παθητική διάλεξη και τη μετάδοση των γνώσεων στα πλαίσια του παραδοσιακού σχολείου, μετατρέπεται σε συντονιστή της πορείας των μαθητών στις αναζητήσεις τους σε συνεργάτη τους. Οι νέες μέθοδοι διδασκαλίας οδηγούν τους διδάσκοντες να αναλαμβάνουν σύνθετους ρόλους που διευρύνουν τα όρια της αυτονομίας και της ευθύνης τους. Παύουν αυτοί να αποτελούν τα κεντρικά πρόσωπα της διδακτικής διαδικασίας που καθορίζουν τι πρόκειται να γίνει και να δρουν μόνο ως μεταδότες γνώσης. Καθοδηγούν διακριτικά, προτείνουν δραστηριότητες αρκετά διεγερτικές, για να προκαλέσουν το ενδιαφέρον, και οργανώνουν το περιβάλλον, ώστε να είναι δυνατή η δραστηριοποίηση και η συνεργασία των μαθητών (Χρυσσαφίδης, 2005).

5. Η εφαρμογή στην τάξη

Η αρχική ιδέα περιλάμβανε τη συνδυασμένη χρήση συνεργατικών κειμένων και comics υποστηρικτικά και συμπληρωματικά ως προς το σχολικό βιβλίο Αγγλικών της Ε΄ Δημοτικού. Βασικός στόχος ήταν η προώθηση της κριτικής σκέψης και η ενίσχυση των γραπτών και προφορικών δεξιοτήτων των μαθητών. Στην έρευνα έλαβαν συνολικά μέρος 41 μαθητές, δύο τμημάτων, της Ε΄ τάξης ενός Δημοτικού σχολείου της Θεσσαλονίκης.

Η διάρκεια του σχεδίου ήταν 4 σχολικές ώρες. Το μεγαλύτερο μέρος πραγματοποιήθηκε στο σχολικό εργαστήριο Πληροφορικής, το οποίο ήταν εξοπλισμένο με υπολογιστές συνδεδεμένους στο διαδίκτυο και προβολέα. Μέσω των υπολογιστών, οι μαθητές είχαν άμεση πρόσβαση στα απαιτούμενα εργαλεία του Web 2.0.

Η προετοιμασία του έργου είχε αρκετές προκλήσεις. Η πρώτη ήταν να βρεθούν κατάλληλες ερωτήσεις για το debate στα Αγγλικά, οι οποίες να μπορούν να απαντηθούν από μαθητές αυτής της ηλικίας. Κάποιες από αυτές ήταν: “Cats or dogs? What do you prefer?”, “Should schools have a dress code?”, “Should school start and finish one hour later?” and “Should we have two-week extra vacations in winter and a two-week extra lesson in summer?”.

Η δεύτερη πρόκληση αφορούσε την επιλογή του κατάλληλου λογισμικού για τη δημιουργία συνεργατικών κειμένων. Ως καλύτερη επιλογή προκρίθηκε το Google Docs.

Η τρίτη πρόκληση περιλάμβανε την αναζήτηση κατάλληλου λογισμικού για τη δημιουργία comics. Σε αυτή την κατεύθυνση επιλέχθηκε η δωρεάν έκδοση του online λογισμικού StoryboardThat. Μέσω αυτού, υπάρχει η δυνατότητα να δημιουργηθούν comics με μεγάλη ποικιλία χαρακτήρων, backgrounds και αντικειμένων. Παρέχεται η δυνατότητα να προστεθούν συννεφάκια, για να δείξουμε ότι οι χαρακτήρες συνομιλούν μεταξύ τους ή σκέφτονται. Στο σημείο αυτό είναι χρήσιμο να τονίσουμε ότι, πριν την εφαρμογή του σεναρίου, το λογισμικό παρουσιάστηκε στο εργαστήριο της Πληροφορικής και οι μαθητές εξοικειώθηκαν με τη χρήση του.

Για να μη χάνεται πολύτιμος χρόνος σε διαχειριστικές εργασίες κατά την εξέλιξη του σεναρίου, δημιουργήθηκε ένας λογαριασμός ανά υπολογιστή (όχι ανά μαθητή) στο Google Docs και στο StoryboardThat. Με τον τρόπο αυτόν, κάθε μαθητής που καθόταν σε έναν υπολογιστή είχε άμεση πρόσβαση στα απαιτούμενα λογισμικά. Επιπλέον, διασφαλιζόνταν τα προσωπικά δεδομένα των μαθητών, καθώς δεν υπήρχε άμεση ταύτιση ενός λογαριασμού με συγκεκριμένο μαθητή.

Την πρώτη ώρα έγινε παρουσίαση του σεναρίου. Αρχικά συζητήθηκαν και αναλύθηκαν οι ερωτήσεις. Στη συνέχεια κάθε μαθητής επέλεξε από μία ερώτηση. Οι μαθητές χωρίστηκαν σε δύο γκρουπ για κάθε ερώτηση. Όσοι βρέθηκαν στο πρώτο γκρουπ έπρεπε να βρουν ένα επιχειρήμα υπέρ της μίας πλευράς, ενώ οι μαθητές του άλλου γκρουπ ένα επιχειρήμα υπέρ της άλλης.

Τη δεύτερη σχολική ώρα παρουσιάστηκε σύντομα το περιβάλλον του Google docs στους μαθητές. Εκεί κλήθηκαν να γράψουν σε κοινά κείμενα δύο στηλών τα επιχειρήματα υπέρ της άποψης που είχαν επιλέξει. Στη συνέχεια, διορθώθηκαν κάποια λάθη και δόθηκε στα κείμενα μία ομοιόμορφη όψη, ώστε να είναι συγκρίσιμα πιο εύκολα.

Την τρίτη ώρα, οι μαθητές οπτικοποίησαν τις απόψεις τους μέσω του online λογισμικού StoryboardThat. Δημιουργήθηκαν comics σχετικά με τα θέματα, για τα οποία είχαν ήδη επιχειρηματολογήσει την προηγούμενη ώρα.

Την τέταρτη ώρα παρουσιάστηκαν στην τάξη τα κοινά κείμενα και τα comics. Ακολούθησε σχολιασμός τους και συζήτηση στα Αγγλικά ως προς το περιεχόμενο. Για κάθε θέμα έγινε ερώτηση στους μαθητές αν μετά την παρουσίαση των

επιχειρημάτων άλλαξαν την αρχική τους γνώμη. Τέλος, έγινε αξιολόγηση του σεναρίου από τους μαθητές μέσω ειδικών ερωτηματολογίων.

Κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του σεναρίου, ο ρόλος του εκπαιδευτικού ήταν αυτός του συντονιστή και διευκολυντή. Σε κάθε βήμα ενίσχυε τους μαθητές να ακολουθήσουν σωστά τα βήματα, τους βοηθούσε να μην ξεφύγουν από τον αρχικό στόχο, να κάνουν τα λιγότερα δυνατά λάθη και να εκφράσουν αποτελεσματικά τη γνώμη τους.

6. Αποτελέσματα

Στο τέλος του σεναρίου, οι μαθητές κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτήσεις αξιολόγησης μέσω του Google Forms. Τα αποτελέσματα φαίνονται στους παρακάτω πίνακες.

Πίνακας 1. Ενδιαφέρον σεναρίου: Δείγμα 41 μαθητές

(Κλίμακα: 1-5 / 1:Καθόλου 2: Λίγο 3: Μέτριο 4: Αρκετά ενδιαφέρον 5: Πολύ ενδιαφέρον)

Ερώτηση	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Σας φάνηκε ενδιαφέρον το debate μέσω κοινών κειμένων και comics;	0%	6%	13%	42%	39%

Από τις παραπάνω απαντήσεις φαίνεται ότι η πλειοψηφία των μαθητών βρήκε το σενάριο αρκετά έως πολύ ενδιαφέρον.

Πίνακας 2. Ευκολία χρήσης τεχνολογιών: Δείγμα 41 μαθητές

(Κλίμακα: 1-5 / 1: Πολύ δύσκολη 2: Δύσκολη 3: Μέτρια 4: Εύκολη 5: Πολύ εύκολη)

Ερώτηση	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Πώς σας φάνηκε η χρήση του Google Docs;	0%	4%	8%	32%	56%
Πώς σας φάνηκε η χρήση του StoryboardThat;	0%	2%	6%	28%	64%

Παρατηρώντας τα αποτελέσματα του παραπάνω πίνακα, συμπεραίνουμε ότι οι συγκεκριμένοι δωδεκάχρονοι μαθητές δεν έχουν πρόβλημα στη χρήση των νέων τεχνολογιών για τη δημιουργία κειμένου και comics. Ένα δευτερεύον συμπέρασμα είναι ότι η δημιουργία comics φάνηκε ελαφρά ευκολότερη στους μαθητές αυτούς. Αυτό μπορεί να εξηγηθεί από το γεγονός ότι χρησιμοποιεί την τεχνική drag and drop, με την οποία είναι εξοικειωμένοι από μικρές ηλικίες.

Πίνακας 3. Βελτίωση στα Αγγλικά: Δείγμα 41 μαθητές

(Κλίμακα: 1-5 / 1: Σίγουρα όχι 2: όχι 3: Μέτρια 4: Ναι 5: Σίγουρα ναι)

Ερώτηση	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Πιστεύετε ότι βελτιώθηκε το λεξιλόγιό σας στα Αγγλικά;	4%	10%	12%	56%	18%
Πιστεύετε ότι μάθατε να γράφετε καλύτερα Αγγλικά;	6%	16%	22%	34%	22%

Το συμπέρασμα από τις απαντήσεις είναι ότι οι μαθητές θεωρούν ότι βελτιώθηκε τόσο το λεξιλόγιο όσο και οι γραπτές τους ικανότητες στα Αγγλικά.

Πίνακας 4. Νέες τεχνολογίες: Δείγμα 41 μαθητές

(Κλίμακα: 1-5 / 1: Σίγουρα όχι 2: όχι 3: Μέτρια 4: Ναι 5: Σίγουρα ναι)

Ερώτηση	Ποσοστά				
	1	2	3	4	5
Τώρα μπορώ να χειριστώ με άνεση το Google docs;	0%	7%	6%	34%	53%
Τώρα μπορώ να δημιουργήσω ιστορίες με μορφή comics μέσω του StoryboardThat;	0%	5%	12%	24%	59%

Όπως διαφάνηκε, η πλειοψηφία των μαθητών θεωρεί ότι πλέον μπορεί να χειρίζεται πλέον με άνεση το Google Docs. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τις δυνατότητες του StoryboardThat για τη δημιουργία Comics.

7. Συμπεράσματα

Με βάση τα παραπάνω αποτελέσματα του σεναρίου, αλλά και την προσωπική εμπειρία των εκπαιδευτικών στη σχολική τάξη, γίνεται φανερό ότι η συνδυαστική χρήση συνεργατικών κειμένων και comics βοήθησε την ικανότητα για debate των μικρών αυτών μαθητών. Επιπλέον, τα εργαλεία αυτά του Web 2.0 προάγουν την κατανόηση εννοιών, τις γραπτές ικανότητες στα Αγγλικά και τη δυνατότητα έκφρασης ολοκληρωμένων εννοιών. Πιστεύουμε ότι το κλειδί σε όλα αυτά είναι η φιλικότητα των εργαλείων που έχουν πλέον ωριμάσει και η πρότερη γνωριμία χρήσης αντίστοιχων προγραμμάτων από τα παιδιά ήδη από πολύ μικρές ηλικίες. Η ευκολία στη χρήση λειτουργεί προωθητικά στην εκπόνηση ενός τέτοιου σεναρίου και κάνει δυνατή τη χρήση ενός μεγάλου μέρους των δυνατοτήτων των αντίστοιχων λογισμικών. Με τη σύγκριση των απαντήσεων και των έργων αυξάνεται η δημιουργικότητα των μαθητών.

Επιπλέον, καθώς οι μαθητές μπαίνουν στο κέντρο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, αυξάνεται η αυτοεκτίμησή τους, διότι είναι οι ίδιοι δημιουργοί και κριτές του

εκπαιδευτικού υλικού ως έναν βαθμό. Το υλικό αυτό παρουσιάστηκε στους γονείς των παιδιών, οι οποίοι είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν τη συμμετοχή και συνεισφορά των παιδιών τους στο τελικό αποτέλεσμα. Τέλος, πιστεύουμε ότι μέσω αυτού του έργου αναδείχθηκε στους μαθητές μας η αξία της διαθεματικότητας, με τη συνεργασία εκπαιδευτικών Αγγλικών και Πληροφορικής. Θεωρούμε ότι το αποτέλεσμα της συνεργασίας ήταν θετικό και για τους δύο κλάδους. Οι εκπαιδευτικοί των Αγγλικών ανακαλύπτουν νέους τρόπους, για να εντάξουν την τεχνολογία στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών. Παράλληλα, οι καθηγητές της Πληροφορικής έχουν τη δυνατότητα να διδάξουν κάποια εκπαιδευτικά εργαλεία, όχι αποσπασματικά, αλλά μέσα σε ένα ενιαίο πλαίσιο, έχοντας κοινούς στόχους με εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων.

Αναφορές

- Alexander, B. (2006). Web 2.0: A new wave of innovation for teaching and learning? *Educause Review*, 41(2), 32-44
- Conner, N. (2008). *Google Apps: The missing manual*. Sebastopol CA.: O'Reilly Media.
- De Chiara, R., Manno, L., & Scarano, V. (2010). CoFFEE: an expandable and rich platform for computer-mediated, face-to-face argumentation in classroom. *Educational Technologies for Teaching Argumentation Skills*, 44(1), 125-168.
- Dillenbourg, P. (1996). Distributed cognition over humans and machines. In S. Vosniadou, E. de Corte, R. Glaser, & H. Mandal (Eds). *International perspectives on the design of technology-supported learning environments*, 166-180. NJ. Erlbaum Associates Inc.
- Evans, M. D. (1993). Using classroom debates as a learning tool. *Social Education*, 57(7), 370.
- Gilardon, S. (2008). Argumentation in classroom interaction. Teaching and learning Italian as a second language. *Analisi Linguistica e Letteraria*, XVI(2), 723-737.
- Glover, I. (2014). *Debate: An Approach to Teaching and Learning*. Retrieved September 2, 2018 from: <https://blogs.shu.ac.uk/shutel/2014/09/02/debate-an-approach-to-teaching-and-learning/>
- González, M., Gonzalez, I., & Bermejo, M. (2010). *The Debate as a Successful Learning Tool*. Retrieved September 1, 2018 from: <https://library.iated.org/view/GONZALEZ2010THE3>

- Kessler, G., Bikowski, D., & Boggs, J. (2012). Collaborative writing among second language learners in academic web-based projects. *Language Learning & Technology*, 16(1), 91-109.
- Khan S. A., Omar, H., Babar, M. G., & Toh, C. G. (2012). Utilization of debate as an educational tool to learn health economics for dental students in Malaysia. *Journal of Dental Education*, 76(12), 1675-1683.
- Kingsley, K., & Brinkerhoff, J. (2011). Web 2.0 tools for authentic instruction, learning, and assessment. *Social Studies and the Young Learner*, 23(3), 9-13.
- Kritzenberger, H., Winkler, T., & Herczeg, M. (2002). Collaborative and constructive learning of elementary school children in experiential learning spaces along the virtuality continuum. *Mensch & Computer 2002: Vom interaktiven Werkzeug zu kooperativen Arbeits- und Lernwelten*.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. (2008). Future Learning Landscapes: Transforming Pedagogy through Social Software. *Innovate: Journal of Online Education*, 4(5). Retrieved July 2, 2020 from: <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol4/iss5/1/>
- Marttunen, M., & Laurinen, L. (2001). Learning of argumentation skills in networked and face-to-face environments. *Instructional Science: An International Journal of the Learning Sciences*, 29(2), 127-153.
- Milton, J., & Garbi, A. (2000). VIRLAN: Collaborative foreign language learning on the Internet for primary age children: Problems and a solution. *Journal of Educational Technology & Society*, 3(3), 286-292.
- Reinders, H. (2010). *Digital storytelling in the foreign language classroom*. Retrieved July 4, 2020 http://files.campus.edublogs.org/blog.nus.edu.sg/dist/7/112/files/2012/07/Digital-Storytelling-in-the-Foreign-Language-Classroom_editforpdf-2jxajft.pdf
- Αμανατίδης, Ν. (2020). *100+1 Διαδικτυακά Εργαλεία Web 2.0 στην Εκπαίδευση*. Διαθέσιμο 4/7/2020 στο <https://blogs.sch.gr/plinetfk/files/2011/09/24web20toolsforeducationgreek.pdf>
- 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^{ου} Συνέδριου με θέμα: Η Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, 13-15 Μαΐου 2005, Σύρος.
- Γκίκας, Α. (2017). Ομαδοσυνεργατική διδασκαλία στα νέα αναλυτικά προγράμματα θρησκευτικών του Γυμνασίου με τη χρήση διδακτικών σεναρίων. Εμπειρική προσέγγιση. Ζητήματα Διδακτικής των Θρησκευτικών, Τόμ. 1, *Πρακτικά του Πανελληνίου Συνεδρίου Θεολόγων*, Απρίλιος 2017, σσ.332-337.

- Κοκκίνη, Κ., Νικολακουδάκης, Ε., & Σαμψών, Δ. (2011). Μελέτη αξιοποίησης του Podcasting στην τεχνολογικά υποστηριζόμενη διδακτική της Γεωμετρίας. 2^ο Πανελλήνιο Συνέδριο για την Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία, Πάτρα, 28-30 Απριλίου 2011.
- Παϊζάνου, Α., & Γαβριηλίδου, Μ. (2003). Εκπαιδευτικές πηγές και διαδίκτυο στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών. Πρακτικά 2^{ου} Πανελλήνιου Συνεδρίου με θέμα: ΤΠΕ στην Εκπαίδευση, 9-11 Μαΐου 2003, Σύρος, σσ. 578-591.
- Ρουσσάκη Χ. (2010). Από τη δασκαλοκεντρική στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Εργασία στο τμήμα Φιλοσοφικών και Κοινωνικών Σπουδών, της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Κρήτης, Ρέθυμνο.
- Σταματόπουλος, Κ. (2006). Βιωματική εκπαίδευση και ανάπτυξη με περιπετειώδεις ομαδικές δραστηριότητες. Αθήνα: Κλειδάριθμος
- Χρυσafίδης, Κ. (2005). Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο. Αθήνα: Gutenberg.

Abstract

The aim of this scenario is to cultivate critical thinking, develop the ability to argue and improve written English. The application in practice involves writing arguments for a topic in common text and visualizing them in the form of comics through a special computer application. The aim of this approach is to achieve maximum interaction not only among children but also between them with the teacher. Google Docs for collaborative texts, StoryboardThat for comics and Google Forms for evaluation were used as ICT tools. The age group included 41 students of the 5th grade. The script was student-centered. The children were both creators and active judges of the content. The results show that the participating students had a positive attitude towards cooperation, their self-confidence was strengthened, their educational horizons and acquired new ICT skills were broadened. With the development of this project, the cooperation of teachers from different specialties was achieved.

Keywords: collaborative texts, comics, experiential learning.