

# Η προστιθέμενη αξία ΤΠΕ στη διδασκαλία Αγγλικής Γλώσσας

Ελένη Σταμάτη<sup>1</sup>, Δρ Κωνσταντίνος Ζαχαρής<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Εκπαιδευτικός ΠΕ06  
stami@sch.gr

<sup>2</sup>Διευθυντής Σχολικής Μονάδας, ΣΕΠ ΕΑΠ  
kzaharis@sch.gr

## Περίληψη

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει ένα διδακτικό σενάριο με τίτλο «Ήθη και έθιμα της Μεγάλης Βρετανίας» για μαθητές Δ' τάξης δημοτικού σχολείου. Η πρόταση εμπλέκει στο σχεδιασμό της τις δυνατότητες που παρέχει η χρήση των Νέων Τεχνολογιών, όπου οι μαθητές έρχονται σε επαφή με πληροφορίες, εικόνες, ήχο και πολυμεσικές εφαρμογές, τα οποία κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους για μάθηση, διεγείρουν τη φαντασία και ενισχύουν τη διάθεση για ανακάλυψη γνώσης καθώς και τον ψηφιακό και κριτικό τους γραμματισμό. Η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στον σχεδιασμό της εκπαιδευτικής διαδικασίας ενδυναμώνει το ρόλο του σεναρίου περιλαμβάνοντας στη δομή του διαδραστικά εργαλεία και προτείνοντας τρόπους παιδαγωγικής αξιοποίησης μέσα από ποικίλες ψηφιακές δραστηριότητες.

**Λέξεις-κλειδιά:** ΤΠΕ, Εκπαίδευση, Αγγλική Γλώσσα, Εκπαιδευτικό Σενάριο

## 1. Εισαγωγή

Ο εκπαιδευτικός του 21ου αιώνα ξυπνάει πιθανότατα με τον ήχο του κινητού του τηλεφώνου. Όση ώρα ετοιμάζεται για το σχολείο, λαμβάνει τις ενημερώσεις του ηλεκτρονικού του ταχυδρομείου, διαβάζει τους τίτλους των εφημερίδων στο tablet και απαντά σε μηνύματα, καταχωρεί υπενθυμίσεις για τηλεδιασκέψεις, δημοσιεύει διδακτικές παρεμβάσεις σε ένα ηλεκτρονικό ιστολόγιο, στη χρήση του οποίου εκπαιδεύει τους μαθητές του ώστε να το αξιοποιήσει διδακτικά. Στην κενή ώρα στο σχολείο προσπαθεί να κάνει μια βιντεοκλήση με κάποιον από τους Ευρωπαίους εταίρους του στο πρόγραμμα Erasmus στο οποίο συμμετέχει. Ίσως όλα αυτά να μην απέχουν πολύ από μια πραγματικότητα που επιβεβαιώνει περίτρανα την έντονη παρουσία της τεχνολογίας σε έναν κόσμο που αλλάζει γρήγορα.

Η διδασκαλία των ξένων γλωσσών έχει ξεκινήσει την επένδυση στη χρήση τεχνολογίας από πολύ νωρίς και φαίνεται να υπολογίζει στη δυναμική της σχέσης που αναπτύσσει ο εκπαιδευτικός με όσα τεχνολογικά επιτεύγματα την εξυπηρετούν. Η ψηφιακή ικανότητα (digital competence) συμπεριλαμβάνεται στις βασικές ικανότητες που πρέπει να καλλιεργήσει ένας μαθητής στο σχολείο, πράγμα το οποίο αποτυπώνεται σε πολλά αναλυτικά προγράμματα ευρωπαϊκών χωρών μεταξύ των οποίων βρίσκεται και η Ελλάδα, όπως αποτυπώνεται στο δίκτυο Eurymdice (European

Commission, 2012) και στις προτεραιότητες των εθνικών στρατηγικών για την ενσωμάτωση των ΤΠΕ ή τη διδασκαλία τους (Brox, 2017; Ferrari, 2012).

Τα τελευταία χρόνια έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στον εμπλουτισμό της διδασκαλίας με ψηφιακά εργαλεία και στη μάθηση μέσα από βιωματικές, συνεργατικές δραστηριότητες ενώ παρατηρείται σταδιακή εγκατάλειψη του σχολικού εγχειριδίου ως μοναδική πηγή απόκτησης γνώσης. Οι σύγχρονες διδακτικές στρατηγικές αποτυπώνονται στην ανάγκη να δημιουργηθούν ολοκληρωμένα σενάρια σχεδιασμένα με τη χρήση ΤΠΕ μερικά από τα οποία εξετάζονται στη συνέχεια.

## ***2. Οι Νέες Τεχνολογίες στη διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας***

Ο ρόλος της ξένης γλώσσας είναι σημαντικός στην ικανοποίηση των αναγκών που έχουν οι μελλοντικοί πολίτες ώστε να είναι σε θέση να ανταποκρίνονται στις συνθήκες της «νέας επικοινωνιακής τάξης πραγμάτων» και να διαχειρίζονται ποικίλες τεχνολογίες επικοινωνίας κατανοώντας και παράγοντας γραπτά, προφορικά, πολυτροπικά και ηλεκτρονικά κείμενα. Τα ψηφιακά μέσα γίνονται μέσα πρακτικής γραμματισμού που επηρεάζουν, και μάλιστα δυναμικά, τις διδακτικές πρακτικές αλλά και το περιεχόμενο του μαθήματος της ξένης γλώσσας. Το νέο Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες, περιλαμβάνει τη διδασκαλία ψηφιακών κειμένων και εισάγει επικοινωνιακούς δείκτες που σχετίζονται με την ανάπτυξη ψηφιακού γραμματισμού. Δημιουργείται επομένως μια νέα κειμενική πραγματικότητα (Κουτσογιάννης, 2017) που επηρεάζει τις διδακτικές πρακτικές του μαθήματος της ξένης γλώσσας.

Με την ένταξη των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική και μαθησιακή πράξη στην ξενόγλωσση τάξη, τα πολυτροπικά κείμενα κατέχουν σημαντική θέση στο μάθημα της ξένης γλώσσας. Ένα κείμενο χαρακτηρίζεται ως πολυτροπικό όταν χρησιμοποιεί περισσότερους του ενός τρόπους σημείωσης για τη μετάδοση μηνυμάτων. Μπορεί δηλαδή να συνδυάζει τη γλώσσα με την εικόνα, τον ήχο, ίσως και την αφή. Το Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΣ-ΞΓ) δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην έννοια του πολυγραμματισμού και την ικανότητα του ατόμου να δρα και να επικοινωνεί αποτελεσματικά σε σύγχρονα κοινωνικά περιβάλλοντα με τη χρήση γλωσσικών αλλά και μη γλωσσικών μέσων (ITYE, 2019).

Στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας οι Νέες Τεχνολογίες ενθαρρύνουν τη συμμετοχή των μαθητών και μαθητριών σε επικοινωνιακές περιστάσεις με προφορικό και γραπτό λόγο, αυξάνουν την ποσότητά του και διευκολύνουν την κατάκτηση του γλωσσικού τους γραμματισμού (Χατζησαββίδης & Αλεξίου, 2012).

Ο Furstenberg (2010) χαρακτηρίζει καινοτόμους τους τρόπους ένταξης του πολιτισμικού στοιχείου στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας μέσω του διαδικτύου αναφέροντας ότι αυτό «έχει φέρει τον έξω κόσμο μέσα στα σπίτια των μαθητών και στην τάξη, παρέχοντας σε αυτούς άμεση και ισότιμη πρόσβαση στο σύνθετο,

πλούσιο και πολύπτυχο κόσμο του πολιτισμού που διδάσκονται μέσα από την αφθονία κειμένων, εικόνων και videos» (Κοταδάκη, 2020).

Οι νέες τεχνολογίες αποτελούν ένα δυναμικό και σύγχρονο μέσο το οποίο μπορεί να βοηθήσει αποτελεσματικά τη μάθηση στη διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας. Η ενσωμάτωση των Web2.0 εργαλείων συμβάλλει αποτελεσματικά στη συμμετοχή ακόμη και μαθητών που παρουσιάζουν αδυναμία στο γνωστικό μέρος αλλά έχουν ικανότητες συνεργασίας και δημιουργικότητας. Η χρήση ψηφιακών πόρων στη μαθησιακή διαδικασία, η έκθεση των μαθητών σε αυθεντικά κείμενα, η ανάπτυξη της δημιουργικότητάς τους, ενισχύουν τη συμμετοχή τους και τα κίνητρα για μάθηση. (Βολυράκη et al., 2019).

Στο χώρο της ξενόγλωσσης εκπαίδευσης είναι γνωστός ο όρος «CALL», η συντομογραφία του όρου Computer Assisted Language Learning (μεταφράζεται ως Γλωσσική Εκμάθηση Υποβοηθούμενη από Ηλεκτρονικό Υπολογιστή). Πρόκειται για έναν όρο ο οποίος έχει ευρέως χρησιμοποιηθεί τα τελευταία 30 περίπου χρόνια (Levy, 1997) για να περιγράψει την προσπάθεια ενσωμάτωσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην εκπαιδευτική διαδικασία προς όφελος της εκμάθησης της γλώσσας (Debski, 2006).

Η ιστορία του CALL από την αρχή που ξεκίνησε ακολούθησε τρία στάδια ανάπτυξης: συμπεριφοριστικό, επικοινωνιακό και συνδυαστικό. Κατά την πρώτη περίοδο έμφαση δόθηκε στη διδασκαλία γραμματικής με ασκήσεις. Κατά τη επικοινωνιακή περίοδο έχουμε ευρεία διάδοση των υπολογιστών και ένταξη στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κατά τη συνδυαστική περίοδο, οι δυνατότητες του Η/Υ συνδυάζουν πολυμέσα και διαδίκτυο. Οι μαθητές εκτίθενται σε αυθεντικά περιβάλλοντα χρήσης της ξένης γλώσσας. Υπάρχει πλέον μεγάλη ποικιλία εφαρμογών, εκπαιδευτικό λογισμικό, διορθωτές κειμένου, ηλεκτρονικά λεξικά, εργαλεία γλωσσικής τεχνολογίας για τη διδασκαλία λεξιλογίου, γραμματικής, γραπτού και προφορικού λόγου (Οικονόμου, 2004).

Η ένταξη των ΤΠΕ στην ξενόγλωσση εκπαίδευση ανοίγει νέους δρόμους στον τομέα της διδασκαλίας ξένων γλωσσών. Ο συνδυασμός ήχου, εικόνας, βίντεο και γραφικών αναπαραστάσεων που προσφέρουν τα πολυμέσα μετατρέπουν τη μάθηση σε μια ευχάριστη διαδικασία. Η χρήση εκπαιδευτικού λογισμικού διευκολύνει την κατανόηση και αφομοίωση λεξιλογίου, καθώς παρέχει πληροφορίες όχι μόνο για τη σημασία μιας λέξης αλλά και για τη χρήση της. Οι εκπαιδευτικές αυτές εφαρμογές μπορούν να αποδειχθούν χρήσιμες και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης κειμένου και γραφής σε μία ξένη γλώσσα (Οικονόμου, 2004).

Οι σύγχρονες τάσεις στο χώρο της διδασκαλίας ξένων γλωσσών επιβάλλουν την καθιέρωση της ανάπτυξης διαδραστικών περιβαλλόντων μάθησης και αυθεντικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, με χρήση υψηλής ποιότητας εκπαιδευτικού λογισμικού. Μέσα από την αλληλεπίδραση που προσφέρουν στους μαθητές οι νέες τεχνολογίες, η εκπαιδευτική διαδικασία προάγεται σε ανώτερα επίπεδα και

μεταφέρεται σε «περιβάλλοντα και καταστάσεις περισσότερο αυθεντικές», σε καταστάσεις που θα αντιμετωπίσει ο διδασκόμενος σε πραγματικές συνθήκες (Μακράκης, 2000).

### **3. Προτεινόμενη προσέγγιση**

Το εκπαιδευτικό σενάριο για το μάθημα της Αγγλικής Γλώσσας απευθύνεται σε μαθητές επιπέδου Α1 (σύμφωνα με το ΚΕΠΑ – Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Ξένες Γλώσσες). Σκοπός του σεναρίου είναι να γνωρίσουν οι μαθητές ήθη και έθιμα της Μ. Βρετανίας και της Ελλάδας. Επιπρόσθετα επιδιώκεται να αναπτύξουν ποικίλους τύπους γραμματισμού (ψηφιακός, οπτικός) καθώς και δεξιότητες του 21ου αιώνα (συνεργασία, δημιουργικότητα, αυτονομία). Το σενάριο συνάδει με το Ενιαίο Πλαίσιο Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΞ-ξγ) και είναι σχεδιασμένο ώστε να ανταποκρίνεται στο μοντέλο των τεσσάρων πόρων. Το μοντέλο του γραμματισμού των τεσσάρων πόρων (Luke & Freebody, 1999) αναπτύχθηκε στην Αυστραλία, τη δεκαετία του 1990, προκειμένου να ενσωματώσει τις πολυγλωσσικές απαιτήσεις μιας κοινωνίας για αποτελεσματική ανάγνωση σε έναν πολυτροπικό κόσμο. Αντιμετωπίζει τον γραμματισμό ως ένα ρεπερτόριο δυνατοτήτων, τους πόρους, οι οποίοι είναι εξίσου σημαντικοί. Στο μοντέλο αυτό οι μαθητές επιτελούν τέσσερις διαφορετικούς ρόλους που συνδέονται με τέσσερις ικανότητες.

Στο πρώτο επίπεδο οι μαθητές αναλαμβάνουν ρόλο αποκωδικοποιητή (codebreaker) και αναπτύσσουν την ικανότητα να διαβάζουν στην ξένη γλώσσα, να γράφουν, να κατανοούν προφορικό λόγο και να παρουσιάζουν ένα κείμενο. Στο δεύτερο πόρο, οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο του συμμετόχου στο κείμενο και του κατασκευαστή νοήματος (text participant) καθώς κατανοούν το νόημα και αντλούν πληροφορίες από ένα κείμενο. Στον τρίτο πόρο, οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο του λειτουργικού χρήστη κειμένων (text user), αναγνωρίζουν δηλαδή πώς να χρησιμοποιούν ένα κείμενο προς όφελός τους. Στον τέταρτο πόρο αναλαμβάνουν το ρόλο του αναλυτή κειμένων (text analyst), αναλύουν το νόημα ενός κειμένου και αναπτύσσουν την κριτική τους ικανότητα. Οι Luke και Freebody (1999) υποστηρίζουν ότι η ενασχόληση και με τους τέσσερις πόρους καλλιεργεί τον κριτικό γραμματισμό (ITYE, 2019).

Για την ανάπτυξη του παρόντος εκπαιδευτικού σεναρίου, αφού εξετάστηκαν πέντε δημοφιλείς πλατφόρμες ασύγχρονης τηλεκπαίδευσης (WebQuest, moodle, e-me, edmodo, e-class) επιλέχθηκε ως καταλληλότερη η e-class. Πρόκειται για ένα εξαιρετικό, σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον, εύχρηστο και λειτουργικό, το οποίο παρέχει δυνατότητες αλληλεπίδρασης και συνεργασίας σε ομάδες. Η e-class υποστηρίζεται εδώ και δεκαπέντε χρόνια από το Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο, με αποτέλεσμα πολλοί εκπαιδευτικοί και μαθητές να έχουν ήδη εμπειρία ασύγχρονης εκπαίδευσης πάνω σε αυτή. Οι εκπαιδευτικοί έχουν στη διάθεσή τους ένα δυναμικό

περιβάλλον, στο οποίο έχουν τη δυνατότητα να δημοσιεύσουν ηλεκτρονικά μαθήματα διαφορετικού τύπου, ανοικτά ή κλειστά, σε εβδομαδιαία βάση, με θεματικές ενότητες, ενσωματώνοντας τις νέες τεχνολογίες, αξιοποιώντας το πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό που υπάρχει στο διαδίκτυο και εμπλουτίζοντας συνεχώς αυτό το υλικό.

Σε ότι αφορά τις διδακτικές στρατηγικές, το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο όχι μόνο διευκολύνει τη χρήση ΤΠΕ στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία αλλά προωθεί και τη μετάβαση από τη μετωπική διδασκαλία στη διδασκαλία σε ομάδες και από τη δασκαλοκεντρική προσέγγιση στη μαθητοκεντρική με τη χρήση ΤΠΕ ως εργαλείο καταλύτη με υψηλή προστιθέμενη αξία.

#### **4. Περιγραφή - ανάλυση**

Το σενάριο σχεδιάστηκε για ασύγχρονη διδασκαλία τριών διδακτικών ωρών και εφαρμόστηκε στην ηλεκτρονική τάξη e-class (<https://eclass02.sch.gr/courses/9220403101/>) λόγω των περιοριστικών μέτρων κατά του κορονοϊού. Στην ιστοσελίδα του μαθήματος διατίθεται το πλήρες υλικό του σεναρίου.

Σύνδεση με ενότητα σχολικού εγχειριδίου: Το σενάριο συνδέεται με το σχολικό εγχειρίδιο για τη διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας της Δ' τάξης Δημοτικού Unit 5 Customs and Habits.

Προφίλ μαθητών: Το σενάριο απευθύνεται σε 18 πρόθυμους για γνώση μαθητές, ηλικίας 10 ετών, με επίπεδο γλωσσομάθειας Α1-, οι οποίοι φοιτούν σε Δημοτικό Σχολείο αστικής περιοχής που βρίσκεται στον αστικό ιστό. Οι μαθητές διδάσκονται την Αγγλική Γλώσσα από την Α' Δημοτικού σύμφωνα με το ΠΕΑΠ πρόγραμμα εκμάθησης της Αγγλικής Γλώσσας στην πρώιμη παιδική ηλικία. Το κοινωνικοοικονομικό και πολιτισμικό περιβάλλον της περιοχής είναι αρκετά ανεπτυγμένο. Γονείς και μαθητές θεωρούν βαρύνουσας σημασίας την εκμάθηση της Αγγλικής. Οι μαθητές είναι αρκετά εξοικειωμένοι με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων για το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας καθώς χρησιμοποιούν συχνά το διαδραστικό εμπλουτισμένο βιβλίο της Δ' τάξης Δημοτικού για την Αγγλική Γλώσσα από το ψηφιακό αποθετήριο Φωτόδεντρο, όταν η διδασκαλία πραγματοποιείται στο εργαστήριο των υπολογιστών του σχολείου τους.

Συνοπτική περιγραφή: Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το λεξιλόγιο και κατανοούν πληροφορίες που αφορούν πολύ γνωστό εορτασμό στο Ηνωμένο Βασίλειο καθώς και ήθη και έθιμα στη δική μας χώρα, μέσω της παρακολούθησης πολυτροπικών οπτικοακουστικών κειμένων και της συμμετοχής σε ψηφιακές δραστηριότητες.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα: Οι μαθητές σύμφωνα με τους δείκτες του ΕΠΣ-ΞΓ αναμένεται :

(α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο

- Να απαντούν γραπτά στην ξένη γλώσσα σε ερωτήματα σε σχέση με πληροφορίες που περιλαμβάνει ένα πολυτροπικό κείμενο
- Να συλλέγουν πληροφορίες για έναν εορτασμό από ένα σύντομο πληροφοριακό κείμενο και να τις ταξινομούν
- Να κατανοούν τη σημασία λέξεων ή φράσεων σε σχέση με τα άμεσα συμφραζόμενα
- Να συμπληρώνουν απαντήσεις σε ένα κείμενο τύπου κουίζ ή ερωτηματολογίου (καλλιέργεια soft skills)

#### (β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας

- Να αναπτύξουν ικανότητα κατανόησης πληροφοριών από πολυμεσικό αρχείο
- Να εξοικιωθούν με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών (photodentro.edu.gr)
- Να αναπτύξουν ικανότητα κατανόησης πληροφοριών από video
- Να βελτιώσουν την οπτική παρακολούθηση μέσα από βίντεο
- Να παίξουν ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια
- Να εξοικιωθούν με ψηφιακά εργαλεία, όπως τα [answergarden.ch](http://answergarden.ch), [liveworksheets.com](http://liveworksheets.com), [learningapps.org](http://learningapps.org), ενισχύοντας τον ψηφιακό τους γραμματισμό
- Να απαντούν σε ερωτηματολόγιο αξιολόγησης σχεδιασμένο σε google forms

#### (γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία και τις γνώσεις για τον κόσμο

- Να μάθουν να εκτελούν μια δραστηριότητα αφού ακούσουν απλές οδηγίες
- Να ενισχυθεί η ενθάρρυνση συνεργασίας με τους συμμαθητές τους μέσα από την e-class
- Να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με πολιτιστικά στοιχεία, ήθη και έθιμα της χώρας της οποίας τη γλώσσα διδάσκονται (κοινωνικός γραμματισμός)
- Να κατανοούν τη σημασία των εθίμων της δικής μας χώρας μέσα από συγκριτική παρατήρηση
- Να αποκτήσουν γνώση με ευχάριστο τρόπο
- Να γίνει επανάληψη και εμπέδωση γνώσεων που έχουν ήδη αποκτηθεί στη διδασκαλία δια ζώσης.

#### 1η Διδακτική ώρα

- ❖ 1η Δραστηριότητα: Digital story Halloween, ψηφιακή αφήγηση (διάρκεια 20 λεπτά)

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνοντας ρόλο συντονιστικό και ενθαρρυντικό, με οδηγίες μέσω η-τάξης προς τους μαθητές προσπαθεί να ενεργοποιήσει προηγούμενη γνώση σχετικά με τον εορτασμό. Τους καθοδηγεί με γραπτές οδηγίες στην περιγραφή της ενότητας μέσα στην e-class ώστε να παρακολουθήσουν ένα βίντεο από το φωτόδεντρο σχετικό με τον εορτασμό <http://photodentro.edu.gr/v/item/video/8522/866>. Στη συνέχεια οι μαθητές απαντούν σε σχετικές ερωτήσεις σε φύλλο εργασίας <https://www.liveworksheets.com/di420327up> το οποίο στέλνουν συμπληρωμένο στον εκπαιδευτικό μέσω του εργαλείου ΜΗΝΥΜΑΤΑ στην e-class.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Συσσωρευτής εκπαιδευτικού περιεχομένου photodentro, Διαδραστικό εργαλείο επεξεργασίας και αυτοδιόρθωσης φύλλων εργασίας liveworksheets.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές ως συμμετοχοί στο κείμενο αναμένεται να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με γνωστό έθιμο της χώρας της οποίας τη γλώσσα μαθαίνουν, με ευχάριστο τρόπο μέσα από κατανόηση πληροφοριών από βίντεο και να απαντούν γραπτά στην ξένη γλώσσα σε ερωτήματα σε σχέση με πληροφορίες που περιλαμβάνει το πολυτροπικό κείμενο.

- ❖ 2η Δραστηριότητα: Εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια (διάρκεια 25 λεπτά)

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνοντας ρόλο υποστηρικτικό καλεί τους μαθητές να παίξουν ατομικά δυο ενδιαφέροντα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, κατάλληλα για εμπέδωση των νέων εννοιών, από το ψηφιακό αποθετήριο (<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6129> και [/6112](http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6112)).

Για τα τελευταία 10 λεπτά της ώρας διαμοιράζει φύλλο εργασίας με δραστηριότητα συμπλήρωσης κενών και ζωγραφική (3D) το οποίο επιστρέφεται μέσω των μηνυμάτων της η-τάξης και τους καλεί να συμμετέχουν ασύγχρονα σε ευχάριστη συνεργατική δραστηριότητα.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής παίζει τα ψηφιακά παιχνίδια και αφού συμπληρώσει τη δραστηριότητα με τα κενά, ζωγραφίζει την εικόνα και μετά από οδηγίες του εκπαιδευτικού στην e-class συμμετέχει στη συνεργατική δραστηριότητα (<https://answergarden.ch/1183674>).

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Συσσωρευτής εκπαιδευτικού περιεχομένου photodentro, ψηφιακό συνεργατικό εργαλείο anwergarden.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να συμπληρώσουν σωστά ένα εκπαιδευτικό quiz ή κρυπτόλεξο και να ενισχυθεί η έννοια της ομαδοσυνεργατικότητας μέσα στην e-class.

2η Διδακτική ώρα

## ❖ 1η Δραστηριότητα: Εικονολεξικό (διάρκεια 20 λεπτά)

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός με οδηγίες μέσω η-τάξης προς τους μαθητές προσπαθεί να τους ενθαρρύνει να εμπεδώσουν τη γνώση που έχει αποκτηθεί σχετικά με τον εορτασμό κάνοντας επανάληψη. Τους καθοδηγεί με γραπτές οδηγίες στην περιγραφή της ενότητας ώστε να παρακολουθήσουν ένα ψηφιακό εικονολεξικό (από το φωτόδεντρο <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/6364>) και να γράψουν σε ένα φύλλο εργασίας word όσες λεξούλες μπορούν να θυμηθούν σχετικά με το θέμα το οποίο στη συνέχεια στέλνουν συμπληρωμένο μέσω της ηλεκτρονικής τάξης στον εκπαιδευτικό

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής αναλαμβάνοντας ρόλο χρήστη κειμένου παρακολουθεί το εικονολεξικό μετά από τις οδηγίες του εκπαιδευτικού, κρατάει σημειώσεις και συμπληρώνει το φύλλο εργασίας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Συσσωρευτής εκπαιδευτικού περιεχομένου photodentro.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να εμπεδώσουν γνώση που έχει αποκτηθεί και να παράξουν γραπτό λόγο βασισμένοι στις εικόνες, αφού κάνουν επανάληψη στην γλώσσα στόχο.

## ❖ 2η Δραστηριότητα: Τραγούδι, συμπλήρωση κενών, matching activity (διάρκεια 25 λεπτά)

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός με οδηγίες μέσω της ηλεκτρονικής τάξης καλεί τους μαθητές να παρακολουθήσουν ένα ευχάριστο σχετικό με τον εορτασμό τραγούδι <https://bit.ly/2xFofOE> και αφού το ακούσουν όσες φορές θέλουν συμμετέχοντας, να συμπληρώσουν ένα απλό φύλλο εργασίας με κενά (<https://www.liveworksheets.com/bl420752sc>), το οποίο θα αποστείλουν στον εκπαιδευτικό μέσω του εργαλείου των μηνυμάτων της ηλεκτρονικής τάξης. Στο τέλος της διδακτικής ώρας για 10 λεπτά περίπου προτρέπει τους μαθητές να συμμετέχουν σε μια ευχάριστη άσκηση αντιστοίχισης σχετικά με τον εορτασμό σχεδιασμένη με το ψηφιακό εργαλείο learningapps (<https://learningapps.org/5795863>).

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής ως συμμετοχος και χρήστης κειμένου παρακολουθεί το τραγουδάκι, συμμετέχει και ο ίδιος κατά την επανάληψή του, συμπληρώνει το φύλλο εργασίας και την άσκηση αντιστοίχισης.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αποθετήριο ψηφιακών video youtube, Ψηφιακό εργαλείο learningapps, Διαδραστικό εργαλείο επεξεργασίας και αυτοδιόρθωσης φύλλων εργασίας liveworksheets.



Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να εμπεδώσουν γνώση μέσα από ευχάριστες εκπαιδευτικές ψηφιακές δραστηριότητες και να αναπτύξουν τον ψηφιακό τους γραμματισμό.

### ❖ 3η Διδακτική ώρα

Οι μαθητές μετά από γνώσεις που απέκτησαν σχετικά με έθιμο της Μεγάλης Βρετανίας ,κατανοούν τη σπουδαιότητα των εθίμων μελετώντας πολύ γνωστή Θρησκευτική γιορτή στην Ελλάδα.

-1η Δραστηριότητα: Παρακολούθηση βίντεο (διάρκεια 20 λεπτά)

Είδος δραστηριότητας: Προβολή πολυμεσικού αρχείου

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός καλωσορίζει τους μαθητές στην καινούργια ενότητα σχετικά με τα ήθη και έθιμα της Ελλάδας και συγκεκριμένα το Πάσχα και τον ερχομό της Άνοιξης. Τους καθοδηγεί να παρακολουθήσουν βίντεο σχετικά με τον εορτασμό (<https://www.youtube.com/watch?v=SigoALSS1R8>) και στη συνέχεια να εκτελέσουν την άσκηση-παιχνίδι αντιστοίχισης λέξεων του British Council (<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/word-games/easter>) ανακαλώντας στη μνήμη τους λέξεις που γνωρίζουν σχετικά με την άνοιξη και το Πάσχα.

Ενέργειες του μαθητή: Οι μαθητές ως αποκωδικοποιητές και χρήστες κειμένου παρακολουθούν το video και εκτελούν την άσκηση ασύγχρονα.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Συσσωρευτής ψηφιακών video youtube, Ιστότοπος εκπαιδευτικού υλικού British Council.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να κατανοήσουν ένα περιγραφικό κείμενο αυθεντικού λόγου και να συμπληρώσουν άσκηση αντιστοίχισης ενισχύοντας τη γνώση λέξεων σχετικά με το Πάσχα και τη Άνοιξη.

-2η Δραστηριότητα: Συμπλήρωση στοιχείων στο Answer garden (διάρκεια 20 λεπτά)

Είδος δραστηριότητας: Εκπαιδευτική δραστηριότητα brainstorming καταιγισμού ιδεών.

Ρόλος του μαθητή: Σύμφωνα με το μοντέλο των τεσσάρων πόρων των Luke και Freebody (1999) ο μαθητής είναι αποκωδικοποιητής (ανακαλεί στη μνήμη του και χρησιμοποιεί σχετικό γνωστό λεξιλόγιο) και χρήστης κειμένου (χρησιμοποιώντας γνωστό λεξιλόγιο παράγει κείμενο με τη μορφή σημειώσεων).

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνοντας ρόλο συμβουλευτικό και ενθαρρυντικό καθοδηγεί τους μαθητές να συμμετέχουν σε μια ωραία συνεργατική δραστηριότητα στην ψηφιακή τάξη κατά την οποία θα καταθέτουν τις λέξεις τους σχετικά με το Πάσχα και την Άνοιξη εξηγώντας τους ότι οι επικρατέστερες λέξεις θα εμφανίζονται με μεγάλα γράμματα <https://answergarden.ch/1171861>. Στη συνέχεια τους προτρέπει να συμπληρώσουν ένα εύκολο και ευχάριστο φύλλο εργασίας σε

μορφή word. Τα τελευταία 5 λεπτά ο εκπαιδευτικός δίνει οδηγίες στους μαθητές να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης ([ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ](#)).

Ενέργειες του μαθητή: Οι μαθητές πατώντας στον κατάλληλο σύνδεσμο, συμπληρώνουν τη δημιουργική αυτή άσκηση και το φύλλο εργασίας ασύγχρονα και το στέλνουν στον εκπαιδευτικό μέσω του εργαλείου ΜΗΝΥΜΑΤΑ της ηλεκτρονικής τάξης με τη βοήθεια των γονέων. Στη συνέχεια συμπληρώνουν το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του σεναρίου και συμμετέχουν εάν επιθυμούν στην ΚΟΥΒΕΝΤΟΥΛΑ εργαλείο του e-class για ασύγχρονη συζήτηση.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Εργαλείο Answergarden, google forms.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Οι μαθητές αναμένεται να εξοικειωθούν με ψηφιακά εργαλεία όπως το answergarden, ενισχύοντας τον ψηφιακό τους γραμματισμό και να μάθουν να αυτοαξιολογούνται.

## **5. Προστιθέμενη αξία ΤΠΕ**

Η προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ είναι εμφανής από τη δομή και τη διάρθρωση των δραστηριοτήτων και εκμεταλλεύεται τις διαθέσιμες ψηφιακές τεχνολογίες και τα αποθετήρια, για να ενσωματώσει νέες διδακτικές προσεγγίσεις στην καθημερινή πρακτική. Με τη χρήση της τεχνολογίας επιτυγχάνεται η δημιουργία ελκυστικών δραστηριοτήτων και φύλλων εργασίας. Το αισθητικό μέρος είναι πολύ σημαντικό όταν το σενάριο απευθύνεται σε μικρούς ηλικιακά μαθητές. Επιλέχθηκε η μέθοδος της αυτοαξιολόγησης με σύντομες ερωτήσεις, η οποία απευθύνεται σε νεαρής ηλικίας μαθητές και πραγματοποιείται στο τέλος του σεναρίου αφού ολοκληρωθούν οι προβλεπόμενες δραστηριότητες.

Στα πλεονεκτήματα της προσέγγισης καταγράφονται η αύξηση του κινήτρου μάθησης με το συνδυασμό μάθησης και παιχνιδιού, η ενίσχυση της συμμετοχής συνεσταλμένων μαθητών μέσα από τη συνεργατική διαδικασία μάθησης, η ενίσχυση ικανοτήτων αυτενέργειας και αυτονομίας για τη διεκπεραίωση των εργασιών, η ανάπτυξη βιωματικής μάθησης μέσα από την έκθεση σε αυθεντικά κείμενα, η εξοικείωση με τη χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών και ψηφιακών εργαλείων, η ανάπτυξη ικανότητας κατανόησης πληροφοριών και παραγωγής γραπτού λόγου μέσα από πολυμεσικά αρχεία, η ενίσχυση της οπτικοακουστικής ικανότητας και του ψηφιακού γραμματισμού.

Στα μειονεκτήματα αναφέρονται τα κόστη συντήρησης σχολικών εργαστηρίων και υποδομών ΤΠΕ, επιμόρφωσης εκπαιδευτικών, η αξιολόγηση της παιδαγωγικής καταλληλότητας των ψηφιακών εργαλείων και η εμφάνιση συνθηκών απομόνωσης από την πλευρά των μαθητών κατά την υλοποίηση των δραστηριοτήτων.

## 6. Συμπεράσματα

Το σενάριο αυτό δημιουργήθηκε με τη διαδικασία του επείγοντος για να εφαρμοστεί άμεσα και χωρίς προηγούμενη δια ζώσης ενημέρωση των μαθητών κατά τις έκτακτες συνθήκες αναστολής της λειτουργίας των σχολικών μονάδων που δημιουργήθηκαν στο διάστημα Μάρτιος-Απρίλιος-Μάιος 2020. Συνεπώς, δεδομένης της απειρίας και της μικρής ηλικίας των μαθητών της Δ' τάξης, η πιο ρεαλιστική και ωφέλιμη για τους μαθητές πορεία του σεναρίου ήταν να επικεντρωθεί σε πόρους που με ευχάριστο και παιγνιώδη τρόπο, εισάγουν τους μαθητές στην ψηφιακά υποβοηθούμενη διδασκαλία. Η μετάβαση από την κανονική στην ψηφιακή τάξη αποτέλεσε από μόνη της ένα μεγάλο κατόρθωμα για τα παιδιά, παρόλο που υπήρχε μια σχετικά μικρή εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες. Το παραπάνω σενάριο θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί με μικρές παραλλαγές και προσθήκες δραστηριοτήτων στη φυσική τάξη σε συνδυασμό με το εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου. Πιθανοί περιορισμοί είναι η έλλειψη κατάλληλης υλικοτεχνικής υποδομής και τα προβλήματα σύνδεσης στο διαδίκτυο. Στοιχεία που μπορεί να δυσκολέψουν την εκπαιδευτική διαδικασία είναι ο μη σωστός υπολογισμός του χρόνου υλοποίησης των δραστηριοτήτων, η δυσκολία περιήγησης στο διαδίκτυο, προβλήματα στη συνεργασία των μαθητών, η συστολή, η διάσπαση προσοχής. Η ανατροφοδότηση ήταν ωστόσο θετική, οι διδακτικές παρεμβάσεις προκάλεσαν το ενδιαφέρον των μαθητών αφού σχολιάστηκε έντονα το στοιχείο της διασκέδασης, της πρωτοτυπίας αλλά και της πρωτόγνωρης εμπειρίας.

Προϋπόθεση για την υλοποίηση του σεναρίου είναι η ύπαρξη κατάλληλης τεχνολογικής υποδομής στις οικίες των μαθητών. Διαφορετικά, αυτού του είδους οι δραστηριότητες μπορούν να αυξήσουν το ψηφιακό χάσμα (digital gap) κάτι που δεν είναι αποδεκτό στη δημόσια εκπαίδευση που πρέπει να απευθύνεται εξ ίσου σε όλους. Θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθεί μια τράπεζα ηλεκτρονικών μαθημάτων για όλες τις ειδικότητες που θα προωθήσει τη σύγχρονη τηλεεκπαίδευση και το ρόλο του ψηφιακού σχολείου γενικότερα.

Είναι απαραίτητο οι μαθητές να εμπλέκονται σε κατάλληλες για την ηλικία τους δραστηριότητες ώστε να διασφαλίζεται η ενεργή συμμετοχή τους στη διαδικασία μάθησης. Για τους μικρότερους ηλικιακά μαθητές οι δραστηριότητες πρέπει να είναι απλές, προσαρμοσμένες στην ικανότητα αντίληψής τους και σταδιακά να αυξάνει ο βαθμός δυσκολίας τους. Η χρήση πολυτροπικών κειμένων, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια, τα παιχνίδια μνήμης, οι ψηφιακές αφηγήσεις, τα πολυμεσικά παραμύθια έχουν θετικά αποτελέσματα. Είναι επίσης σημαντικό να χρησιμοποιείται η πρότερη γνώση των μαθητών σχετικά με το μαθησιακό αντικείμενο ενός σεναρίου και προοδευτικά να εμπλέκονται και δραστηριότητες ερευνητικής μάθησης και ανάπτυξης κριτικής σκέψης. Η δημιουργία ευχάριστου παιδαγωγικού κλίματος επιτυγχάνεται μέσα από παιχνίδι, τραγούδι, εικαστική έκφραση και καλλιεργούνται μεταγνωστικές δεξιότητες όπως αξιολόγηση των νέων γνώσεων και διαδικασίες «μαθαίνω πώς να μαθαίνω» (learn how to learn).

## ***Αναφορές***

- Brox, H. (2017). Whats in a wiki? Issues of agency in light of student teachers' encounters with wiki technology. Brox, H. (2019). Why won't they take them on? A study on student teachers' first-time engagement with wiki technology. (Doctoral thesis). <https://hdl.handle.net/10037/16489>.
- Debski, R. (2006). Theory and practice in teaching project-oriented CALL. Teacher education in CALL, 99-114.
- European Commission (2012). Developing Key Competences at school in Europe: Challenges and Opportunities for Policy. Eurydice Report, Luxembourg, Publications Office of the European Union.
- Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe.
- Furstenberg, G. (2010). Making culture the core of the language class: Can it be done? The Modern Language Journal, 94(2), 329-332.
- Levy, M. (1997). Computer-assisted language learning: Context and conceptualization. Oxford University Press
- Luke, A., & Freebody, P. (1999). Further notes on the four resources model. Reading online, 3, 1-6.
- Βολυράκη, Σ. Δρακοπούλου, Χ. & Καλογεράκου, Κ. (2019), «Sla(y)very», Πρακτικά Εργασιών 5ου Διεθνούς Συνεδρίου, για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας, Λάρισα.
- Ηλιάδου, Β. (2018), «Telecollaboration in foreign language learning: A classroom scenario » Πρακτικά Εργασιών 4ου Διεθνούς Συνεδρίου για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας, Λάρισα.
- ITYE (2019), « Νέα κειμενική πραγματικότητα και η ανάπτυξη γλωσσικού και ψηφιακού γραμματισμού», Επιμόρφωση Β2 Επιπέδου ΤΠΕ: Ενιαίο Τεύχος Υλικού Αναφοράς, <http://e-pimorfosi.cti.gr/moodle-b2>, ΙΤΥΕ ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.
- Κοταδάκη, Μ. (2020). Η επαγγελματική ανάπτυξη των εκπαιδευτικών της Αγγλικής γλώσσας στο σύγχρονο πολυπολιτισμικό περιβάλλον: ανάγκες, αντιλήψεις και ο ρόλος των Νέων Τεχνολογιών (Doctoral dissertation).
- Κουτσογιάννης, Δ. (2017). Γλωσσική διδασκαλία χθες, σήμερα, αύριο: μια πολιτική προσέγγιση, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Ίδρυμα Μανόλη Τρανταφυλλίδη.
- Μακράκης, Β. (2000). Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο

- Οικονόμου, Κ. (2004). 'ΤΠΕ και διδασκαλία ξένων γλωσσών: Ιστορική αναδρομή, αναγκαιότητα και προοπτικές. Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων, 9, 172-187.
- Φύλλο Εφημερίδας Κυβερνήσεως (2016), «Πρόγραμμα Σπουδών Ξένων Γλωσσών ΕΠΣ-ΞΓ», ΦΕΚ 2871/9-9-2016, Αθήνα.
- Χατζησσαβίδης, Σ. & Αλεξίου, Μ. (2012). Μεθοδολογία και διαδικασίες ανάπτυξης εκπαιδευτικών σεναρίων στα Γλωσσικά μαθήματα Μελέτη για τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή σεναρίων και εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.

### **Abstract**

This work presents an educational scenario titled “Customs of United Kingdom” appropriate for 4th grade primary school students. The scenario incorporates within its design affordances of New Technologies, where students interact with information, images, sound and multimedia applications that trigger their learning capacity, imagination and enforce knowledge discovery as well their digital and critical literacy. ICT embedding in educational process design empowers the role of scenario and includes interactive tools in its structure and proposes ways of pedagogic exploitation through various digital activities.

**Keywords:** ICT, education, English language, educational scenario