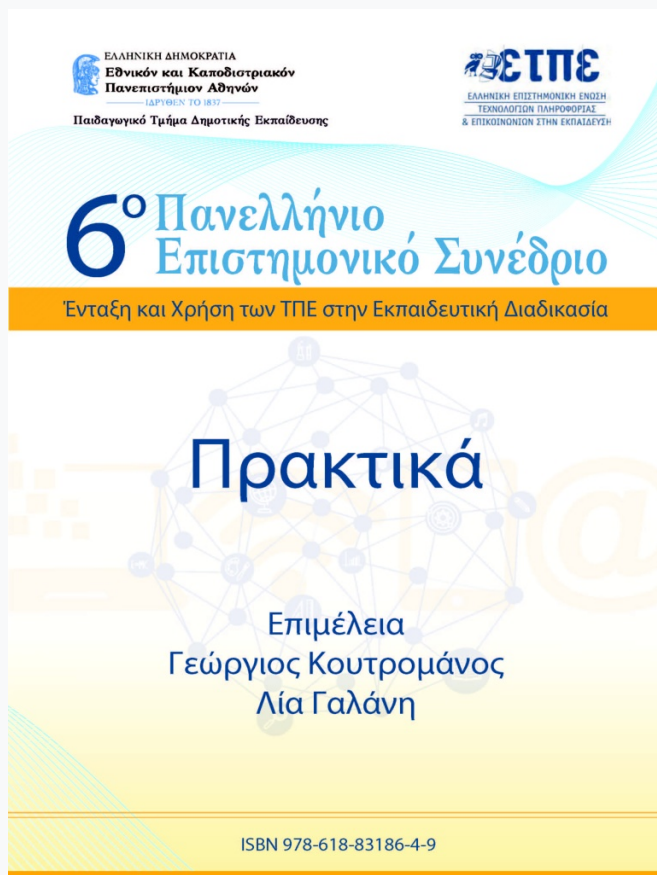


Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2019)

6ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



Λογοτεχνία και ευτυχία: Μία εκπαιδευτική παρέμβαση στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας Γενικού Λυκείου σε μικτό περιβάλλον μάθησης

Αγάθη Μπόμπορη

Βιβλιογραφική αναφορά:

Μπόμπορη Α. (2022). Λογοτεχνία και ευτυχία: Μία εκπαιδευτική παρέμβαση στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας Γενικού Λυκείου σε μικτό περιβάλλον μάθησης. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 44–53. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/3627>

Λογοτεχνία και ευτυχία: Μία εκπαιδευτική παρέμβαση στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας Γενικού Λυκείου σε μικτό περιβάλλον μάθησης

Αγάθη Μπόμπορη
bompori.agathi@gmail.com
1ο Γενικό Λύκειο Κερατσινίου

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζεται μία εκπαιδευτική παρέμβαση σε μικτό περιβάλλον μάθησης στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας Λυκείου καθώς και ενδεικτικά αποτελέσματα της έρευνας που τη συνόδευσε. Το σενάριο έχει ως στόχο να ενισχύσει τις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών στην Αγγλική γλώσσα και να τους ενθαρρύνει να διερωτηθούν για πτυχές της ζωής τους, ενώ παράλληλα προωθεί την εργασία και συνεργασία σε ασύγχρονο περιβάλλον. Περιλαμβάνει κριτική ανάγνωση ενός λογοτεχνικού έργου, μελέτη πηγών σχετικών με το θέμα της ευτυχίας και υλοποίηση δραστηριοτήτων εξ αποστάσεως με τη χρήση ψηφιακής πλατφόρμας. Τα ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν αφορούσαν στη στάση των μαθητών απέναντι στην τεχνολογία, το βαθμό εμπλοκής τους στο μικτό περιβάλλον και τις απόψεις τους σχετικά με την ευτυχία. Μελετήθηκαν τα δεδομένα που συνελέγησαν από δύο ερωτηματολόγια που συμπληρώθηκαν στην αρχή και το τέλος του σεναρίου καθώς και από τα ψηφιακά ίχνη της ατομικής συνεισφοράς των μαθητών και της αλληλεπίδρασής τους μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον.

Λέξεις κλειδιά: Αγγλικά, Λογοτεχνία, Ευτυχία, Μικτό περιβάλλον μάθησης

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία παρουσιάζει ένα εκπαιδευτικό σενάριο που εφαρμόστηκε στο μάθημα της Αγγλικής γλώσσας σε ένα δημόσιο Γενικό Λύκειο της Αττικής κατά το διδακτικό έτος 2018-2019 καθώς και ενδεικτικά αποτελέσματα της έρευνας που τη συνόδευσε. Υλοποιήθηκε σε δύο τμήματα της Α', Β', και Γ' τάξης και ενεπλάκησαν σε αυτό συνολικά 143 μαθητές.

Σκοπός του σεναρίου στο σύνολό του ήταν η ενίσχυση των γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών στην Αγγλική γλώσσα και ο προβληματισμός τους σε ζητήματα που αγγίζουν την καθημερινότητά τους μέσα από την αξιοποίηση μικτού περιβάλλοντος μάθησης. Επιμέρους στόχοι του σεναρίου ήταν οι μαθητές να είναι σε θέση να συνοψίζουν τα κύρια γεγονότα ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου, να διατυπώνουν τους συλλογισμούς τους και να συζητούν ασύγχρονα στην Αγγλική γλώσσα, να παράγουν και να συν-παράγουν γραπτό λόγο σε ασύγχρονο περιβάλλον στην Αγγλική γλώσσα, να αναγνωρίζουν τα θετικά στοιχεία της ζωής τους και, τέλος, να χειρίζονται την εκπαιδευτική πλατφόρμα "Canvas".

Αφετηρία για τη δημιουργία του σεναρίου αποτέλεσε η επιθυμία της εκπαιδευτικού-σχεδιάστριας να ασχοληθούν οι έφηβοι μαθητές, που έχουν ήδη αφιερώσει σειρά ετών στην εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας, και με μία άλλη διάστασή της, τη λογοτεχνία, μέσα όμως από νέες μεθόδους διδασκαλίας και μάθησης με τη βοήθεια μίας ασύγχρονης πλατφόρμας εκπαίδευσης. Στο αρχικό σκεπτικό προστέθηκε το θέμα της «ευτυχίας», ο προβληματισμός για την οποία θεωρήθηκε πολύτιμο εφόδιο για τη μετέπειτα ζωή των εφήβων μαθητών.

Η πρόσθετη παιδαγωγική αξία που προκύπτει από τη χρήση μικτού περιβάλλοντος μάθησης στο συγκεκριμένο σενάριο έγκειται κυρίως στη δυνατότητα των μαθητών να

δημοσιοποιήσουν τις απόψεις τους αλλά και να έρθουν σε επαφή με τις απόψεις των συμμαθητών τους τόσο στην κριτική ανάλυση του λογοτεχνικού έργου όσο και στην ανάπτυξη του θέματος της ευτυχίας με απώτερο σκοπό το βαθύτερο προβληματισμό τους και τον εμπλουτισμό και της δικής τους σκέψης. Τέλος, είχαν την ευκαιρία να εκφραστούν με ποικίλους τρόπους (Σχήμα 3) και να εμπλακούν σε ασύγχρονη συζήτηση με τους συμμαθητές τους.

Παλαιότερες έρευνες επισημαίνουν τη θετική στάση μαθητών και εκπαιδευτικών ως προς τη χρήση Νέων Τεχνολογιών στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση αλλά τονίζουν ταυτόχρονα ότι «οι Νέες Τεχνολογίες δε χρησιμοποιούνται συστηματικά στην εκπαιδευτική διαδικασία» (Βούλτσιου, 2007). Το μικτό περιβάλλον μάθησης από την άλλη αποδεικνύεται το ίδιο χρήσιμο και αποτελεσματικό με τις πιο παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει επιπλέον εκπαιδευτικές ευκαιρίες (Kocoglu, Ozek, & Kesli, 2011). Υποστηρίζεται, επίσης, ότι η λογοτεχνία στη διδασκαλία ξένων γλωσσών βοηθά τους μαθητές να εξασκήσουν και τις τέσσερις γλωσσικές δεξιότητες (κατανόηση γραπτού και προφορικού λόγου, παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου) ενώ, παράλληλα, συντελεί στην ενεργοποίηση της φαντασίας και στη συναισθηματική τους ανάπτυξη. (Babae & Yahya, 2014). Τέλος, παρεμβάσεις Θετικής Ψυχολογίας σε σχολεία φαίνεται να επηρεάζουν άμεσα την ευημερία και τις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών (Waters, 2011).

Εκπαιδευτική Παρέμβαση

Θεωρητικό Πλαίσιο

Στην παρούσα εκπαιδευτική παρέμβαση έγινε συγκερασμός τριών διαφορετικών στοιχείων. Χρησιμοποιήθηκε ως αφορμή ένα λογοτεχνικό έργο γραμμένο στην αγγλική γλώσσα, επιχειρήθηκε προσέγγιση στο θέμα της ευτυχίας μέσα από αρχές της Θετικής Ψυχολογίας και καθ' όλη τη διάρκεια του σεναρίου αξιοποιήθηκε μικτό περιβάλλον μάθησης.

Η Μικτή μάθηση συνδυάζει την πρόσωπο με πρόσωπο διδασκαλία με τη διδασκαλία που γίνεται με τη χρήση της Τεχνολογίας (Graham & Dziuban, 2007). Στις μέρες μας τα ψηφιακά μέσα έχουν εισέλθει και μεταβάλλει ριζικά κάθε τομέα της ανθρώπινης δραστηριότητας. Στο χώρο της εκπαίδευσης «οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) θεωρούνται σήμερα ως ο φορέας αλλαγών στα σχολεία, ο οποίος μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικά εκπαιδευτικά και παιδαγωγικά αποτελέσματα και να υποστηρίξει τους μαθητές στην ανάπτυξη των γνώσεων και των δεξιοτήτων που χρειάζονται για να επιτύχουν στην κοινωνία του 21ου αιώνα» (Αγγελαίνα & Τζιμογιάννης, 2010). Σε αυτό το πλαίσιο η Μικτή Μάθηση προσφέρει πληθώρα επιλογών και μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα (Singh, 2003).

Η χρήση της λογοτεχνίας στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας από την άλλη μπορεί να αποδειχθεί ισχυρό παιδαγωγικό εργαλείο, καθώς διευκολύνει τους μαθητές να κατανοήσουν το δικό τους και τον ξένο πολιτισμό, ενισχύει τις γλωσσικές και επικοινωνιακές δεξιότητες των μαθητών και τους προσφέρει τη δυνατότητα να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν τη χρήση της γλώσσας σε αυθεντικό κείμενο (Savvidou, 2004).

Η ευτυχία, τέλος, θεωρείται από αρκετούς φιλοσόφους, ξεκινώντας από τον Αριστοτέλη ακόμα, ως ο απώτερος σκοπός της εκπαίδευσης (Kristjánsson, 2012). Η Θετική Εκπαίδευση στοχεύει στην ανάπτυξη των παραδοσιακών δεξιοτήτων σε συνδυασμό με την ευτυχία (Seligman et al., 2009). Ο Martin Seligman, θεμελιωτής της Θετικής Ψυχολογίας, ανέπτυξε τη θεωρία PERMA, σύμφωνα με την οποία η ευημερία ενός ανθρώπου εξαρτάται από πέντε στοιχεία: τα θετικά συναισθήματα (Positive emotions), τη δέσμευση (Engagement), πόσο δηλαδή αφοσιώνεσαι και απορροφάσαι σε κάτι, τις θετικές σχέσεις (Relationships), το νόημα

της ζωής (Meaning), δηλαδή το να πιστεύεις σε έναν ανώτερο σκοπό, και τα επιτεύγματα (Achievement) (Seligman, 2010).

Έρευνα

Στην παρούσα έρευνα μελετάται η στάση των Ελλήνων μαθητών Λυκείου απέναντι στη χρήση της τεχνολογίας στη μαθησιακή διαδικασία, η στάση τους απέναντι στη χρήση ψηφιακής πλατφόρμας στο μάθημα της αγγλικής γλώσσας και ο βαθμός εμπλοκής τους στις ψηφιακές δραστηριότητες. Διερευνάται, τέλος, κατά πόσο και σε ποια σημεία οι απόψεις των εφήβων μαθητών προσεγγίζουν τη θεωρία PERMA της Θετικής Ψυχολογίας.

Συνελέγησαν δεδομένα από δύο ερωτηματολόγια που συντάξε η εκπαιδευτικός-ερευνητρια και συμπλήρωσαν οι μαθητές στην αρχή και το τέλος του σεναρίου. Σε αυτά περιλαμβάνονταν 21 και 33 ερωτήσεις αντίστοιχα, ανοικτού και κλειστού τύπου, που εμπίπτουν θεματικά στις εξής κατηγορίες: χρήση τεχνολογίας (π.χ. Για τις online δραστηριότητες χρησιμοποιήσες περισσότερο υπολογιστή, tablet ή κινητό;), χρήση ψηφιακής πλατφόρμας (π.χ. Έχεις εργαστεί ποτέ στο παρελθόν σε περιβάλλον ηλεκτρονικής πλατφόρμας;), λογοτεχνία (π.χ. Έχεις διαβάσει κάποιο λογοτεχνικό βιβλίο στα αγγλικά;) και ευτυχία (π.χ. Είσαι ευτυχισμένος/η;).

Αξιοποιήθηκαν, επίσης, τα ψηφιακά ίχνη της ατομικής συνεισφοράς των μαθητών αλλά και της συνεργασίας με τους συμμαθητές τους μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον, το οποίο επιτρέπει την καταγραφή της δράσης και της αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων. Διευκρινίζεται ότι για λόγους ηθικής δεοντολογίας τα στοιχεία και λοιπά προσωπικά δεδομένα των μαθητών είναι καλυμμένα και δεν κοινοποιούνται.

Σενάριο

Για την υλοποίηση του σεναρίου αφιερώθηκε σε κάθε τμήμα από μία διδακτική ώρα ανά εβδομάδα για διάστημα περίπου τριών μηνών. Το σενάριο αποτελείτο από δύο Φάσεις, κάθε μία εκ των οποίων διακρινόταν σε επιμέρους δραστηριότητες. Στην 1^η Φάση οι μαθητές διάβαζαν ενώ παράλληλα άκουγαν μέσα στην τάξη μία απλοποιημένη μορφή ενός λογοτεχνικού έργου στα Αγγλικά και με αφορμή αυτό συμμετείχαν σε συζήτηση με την καθηγήτρια και τους συμμαθητές τους. Στη 2^η Φάση οι μαθητές εμπλέκονταν σε συζητήσεις και προβληματιζόνταν για το θέμα της «ευτυχίας» με βάση από τη μία το λογοτεχνικό έργο που διάβασαν και από την άλλη επιπλέον πηγές που μελετήθηκαν μέσα στην τάξη.

Τα αποσπάσματα του λογοτεχνικού έργου σε μορφή κειμένου και ήχου καθώς και τα επιπλέον βίντεο ή άρθρα που μελετήθηκαν στην τάξη ήταν διαθέσιμα και σε συγκεκριμένη ψηφιακή πλατφόρμα, στην οποία οι μαθητές είχαν δημιουργήσει λογαριασμό. Στο ίδιο ψηφιακό περιβάλλον καλούνταν έως την επόμενη εβδομάδα να πραγματοποιήσουν μία δραστηριότητα εξ αποστάσεως. Σε κάθε επόμενο μάθημα αφιερώνονταν πάντα αρκετά λεπτά για επίλυση αποριών ως προς τη χρήση της πλατφόρμας ή τις επιμέρους δραστηριότητες και, φυσικά, γινόταν άλλοτε απλή αναφορά και άλλοτε ενδεδεγμένος σχολιασμός και συζήτηση ως προς την εμπλοκή των μαθητών έως εκείνη τη στιγμή.

Κατά την υλοποίηση του σεναρίου χρειάστηκε να γίνει σύμπτυξη της 2^{ης} Φάσης, επειδή αστάθμητοι παράγοντες περιόρισαν κατά πολύ τα διαθέσιμα χρονικά περιθώρια. Υπήρξαν, φυσικά, και διαφοροποιήσεις ως προς την εφαρμογή του σεναρίου στα έξι τμήματα ανάλογα με την ιδιαιτερότητα του καθενός και τις εκάστοτε συνθήκες. Έτσι, μολονότι το αρχικό σκεπτικό ήταν να ακολουθηθεί ή ίδια διαδικασία παντού, τελικά δεν ακολουθήθηκε αυστηρά η ίδια σειρά στην υλοποίηση των δραστηριοτήτων, σε κάποια τμήματα έγιναν περισσότερες, λιγότερες ή ελαφρώς διαφοροποιημένες δραστηριότητες, ενώ κάποιες

δραστηριότητες δεν έγιναν εξ αποστάσεως αλλά μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας με τη βοήθεια των κινητών τηλεφώνων των μαθητών.

Ως ψηφιακή πλατφόρμα χρησιμοποιήθηκε το σύστημα διαχείρισης μάθησης (LMS) “Canvas” της εταιρείας Instructure (<https://www.instructure.com/canvas/>). Στην 1η Φάση αξιοποιήθηκαν δύο κλασικά λογοτεχνικά έργα, το “Dr Jekyll and Mr Hyde” του Robert Louis Stevenson στην Α' Λυκείου και το “Wuthering Heights” της Emily Brontë στη Β' και Γ' Λυκείου. Στη 2η Φάση έγινε αναφορά σε θεωρίες της Θετικής Ψυχολογίας μέσα από επιλεγμένες ιστοσελίδες και βίντεο.

Στην τάξη χρησιμοποιήθηκε ένας υπολογιστής με σύνδεση στο διαδίκτυο και ένας βιντεοπροβολέας. Απαραίτητη, επίσης, προϋπόθεση ήταν όλοι οι μαθητές στο σπίτι τους να έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο είτε από υπολογιστή είτε από το κινητό τους.

Η εκπαιδευτική παρέμβαση ξεκίνησε με ένα στάδιο προπαρασκευής, κατά το οποίο η εκπαιδευτικός εξήγησε στους μαθητές την ιδέα του σεναρίου και τους παρουσίασε την ψηφιακή πλατφόρμα “Canvas”. Μοίρασε, επίσης, στους μαθητές υπεύθυνες δηλώσεις συγκατάθεσης των γονέων ή κηδεμόνων για τη συμμετοχή των παιδιών τους στο σενάριο.

Τη δεύτερη εβδομάδα οι μαθητές συμπλήρωσαν στην τάξη ένα ερωτηματολόγιο και τους δόθηκαν αναλυτικές οδηγίες για τη δημιουργία λογαριασμού στην πλατφόρμα. Για την επόμενη φορά ζητήθηκε από τους μαθητές να δημιουργήσουν λογαριασμό και να επεξεργαστούν το προφίλ τους με τη συμπλήρωση του πλήρους ονόματός τους και την προσθήκη μιας φωτογραφίας ή εικόνας που τους αντιπροσωπεύει προκειμένου να περιαματιστούν και να εξοικειωθούν με την πλατφόρμα.

Από την τρίτη εβδομάδα και εξής υλοποιήθηκε η 1η Φάση του σεναρίου με την κριτική ανάγνωση στην αίθουσα διδασκαλίας ενός ή δύο κεφαλαίων του λογοτεχνικού βιβλίου κάθε φορά. Ακολουθεί περιγραφή των επιμέρους δραστηριοτήτων που υλοποιήθηκαν εξ αποστάσεως καθώς και ενδεικτικά παραδείγματα των παραγόμενων των μαθητών:

Μετά από την ανάγνωση μερικών κεφαλαίων οι μαθητές κλήθηκαν να γράψουν όλοι μαζί σε συνεργασία μια περίληψη των αντίστοιχων κεφαλαίων με τη βοήθεια του εργαλείου των Συζητήσεων της πλατφόρμας Canvas, προσθέτοντας λίγες προτάσεις ο καθένας στο σημείο που σταμάτησε ο προηγούμενος συμμαθητής τους.

Σε επόμενη δραστηριότητα ζητήθηκε από τους μαθητές να καταθέσουν την άποψή τους ως προς το ερώτημα “What are the most important characteristics your closest friend should have?” (Α' Λυκείου) και “What is one important characteristic you look for in a boyfriend/girlfriend?” (Β' και Γ' Λυκείου). Αυτή τη φορά επιλέχθηκε μέσα από την πλατφόρμα Canvas οι απαντήσεις των μαθητών να μην είναι εμφανείς στην υπόλοιπη τάξη για να μη διστάσουν να εκφραστούν ελεύθερα.

Ακολούθησε ένα quiz που είχε δημιουργηθεί από την εκπαιδευτικό στην πλατφόρμα Canvas. Πιο συγκεκριμένα, οι μαθητές κλήθηκαν να επισκεφθούν μια ιστοσελίδα και να παρακολουθήσουν ένα βίντεο που είχαν προστεθεί και αυτά στην πλατφόρμα από την εκπαιδευτικό σχετικά με τη ζωή των δύο συγγραφέων των δύο βιβλίων (Robert Louis Stevenson και Emily Brontë) και έπειτα να απαντήσουν σε μια σειρά ερωτήσεων.

Από τους μαθητές της Β' και Γ' Λυκείου ζητήθηκε στη συνέχεια να επεξεργαστούν όλοι μαζί ασύγχρονα ως editors μία σελίδα που δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα Canvas ως προς το ερώτημα: “What would true happiness mean for Heathcliff and Catherine?”, που αφορά στους πρωταγωνιστές του βιβλίου “Wuthering Heights”. Σε αυτό το σημείο, δηλαδή, άρχισε ήδη να εμφανίζεται το θέμα της ευτυχίας που αναλύεται πιο διεξοδικά στη 2η Φάση. Στην Α' Λυκείου αντίστοιχα οι μαθητές κλήθηκαν να κάνουν όλοι μαζί μία περίληψη των κεφαλαίων που είχαν διαβάσει πρόσφατα σε μία σελίδα της πλατφόρμας την οποία είχαν τη δυνατότητα να επεξεργαστούν ασύγχρονα όλοι μαζί ως editors.

Στη Β' και Γ' Λυκείου, έπειτα, μεσολάβησαν δύο quiz-δημοσκοπήσεις που είχαν δημιουργηθεί από την εκπαιδευτικό στην πλατφόρμα Canvas. Συγκεκριμένα, οι μαθητές κλήθηκαν να παρακολουθήσουν τα τρέιλερ πέντε ταινιών βασισμένων στο βιβλίο "Wuthering Heights" και να ψηφίσουν ποια θα τους άρεσε να δουν περισσότερο (Δραστηριότητα "Best film adaptation"). Προς το τέλος του σεναρίου είχε προβλεφθεί να παρακολουθήσουν στην τάξη την ταινία που θα συγκέντρωνε τις περισσότερες ψήφους, ωστόσο κάτι τέτοιο δεν έγινε σε όλα τα τμήματα λόγω έλλειψης χρόνου. Ζητήθηκε, επίσης, να απαντήσουν οι μαθητές της Β' Λυκείου σε ένα quiz σχετικά με τους χαρακτήρες του μυθιστορήματος και οι μαθητές της Γ' Λυκείου σε ένα quiz-δημοσκόπηση σχετικά με το ποιο πίστευαν ότι ήταν το ηθικό δίδαγμα του βιβλίου που διάβασαν.

Ακολούθησε η δραστηριότητα "Whose fault is it?" (Σχήμα 1).

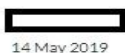
The image shows a screenshot of a discussion thread on the Canvas LMS. It contains four comments from different users, each with a profile picture, a name in a black box, a date, and a number of replies. The comments are as follows:

- Comment 1:** User [redacted] (1 reply), dated 4 Apr 2019. Text: "I think cathrine is responsible for the miserable and pain in this story".
- Comment 2:** User [redacted] (2 replies), dated 5 Apr 2019. Text: "So in the end the person who is responsible for the misery in the novel is Catherine".
- Comment 3:** User [redacted] (2 replies), dated 5 Apr 2019. Text: "Is this the common decision?".
- Comment 4:** User [redacted] (3 replies), dated 6 Apr 2019. Text: "Yes, Catherine and her egoism".
- Comment 5:** User [redacted] (4 replies), dated 6 Apr 2019. Text: "I agree".

Σχήμα 1. Δραστηριότητα "Whose fault is it?"

Στο Σχήμα 1 φαίνονται ενδεικτικές απαντήσεις μαθητών της Β' Λυκείου που συμμετείχαν επιτυχώς σε ασύγχρονη συζήτηση με τους συμμαθητές τους. Στη συγκεκριμένη δραστηριότητα οι μαθητές όλων των τμημάτων κλήθηκαν να εμπλακούν σε μία δημόσια συζήτηση της τάξης τους που δημιουργήθηκε μέσα στην πλατφόρμα Canvas, προκειμένου να συναποφασίσουν ποιος ευθυνόταν για τα εγκλήματα που διεπράχθησαν στο βιβλίο "Dr Jekyll and Mr Hyde" από τη μία και για τη δυστυχία που επικρατεί στο μυθιστόρημα "Wuthering Heights" από την άλλη.

Στη συνέχεια ξεκίνησε η 2^η Φάση του σεναρίου. Έγινε προβολή βίντεο και ακολούθησε συζήτηση ως προς το θέμα της ευτυχίας. Για την επόμενη φορά ζητήθηκε από τους μαθητές να καταθέσουν στην πλατφόρμα σε δημόσια συζήτηση της τάξης (αλλά χωρίς ανταλλαγή απόψεων αυτή τη φορά) τις σκέψεις τους ως προς το τι τους κάνει ευτυχισμένους στην καθημερινότητά τους (Σχήμα 2).



14 May 2019

To be honest , this last months I have not been very happy . But there are always things I do that cheer me up. I like going out with my friends, I like cooking and watching tv series. Lastly what makes me truly happy is when me , my family and friends are healthy.

Σχήμα 2. Δραστηριότητα "What makes you happy?"

Στο επόμενο μάθημα προβλήθηκαν στην τάξη βίντεο σχετικά με θεωρίες της Θετικής Ψυχολογίας (PERMA, Flow κ.ά.) και ζητήθηκε από τους μαθητές ως τελευταία δραστηριότητα να επεξεργαστούν όλοι μαζί ασύγχρονα μία σελίδα που δημιουργήθηκε στην πλατφόρμα για να συνθέσουν μία έκθεση σχετικά με το τι είναι η ευτυχία και τι μπορούμε να κάνουμε για να είμαστε ευτυχισμένοι.

Ακολούθησε συζήτηση σχετικά με τα παραγόμενα των μαθητών. Επίσης, πριν από το κλείσιμο του σεναρίου οι μαθητές συμπλήρωσαν στην τάξη ένα τελικό ερωτηματολόγιο σχετικά με τις εντυπώσεις που τους δημιούργησε συνολικά η συμμετοχή τους στο σενάριο.

Ευρήματα

Από την επεξεργασία των δεδομένων προέκυψε πληθώρα ευρημάτων. Αντιπροσωπευτικά δείγματα των αποτελεσμάτων του αρχικού ερωτηματολογίου φαίνονται στον Πίνακα 1.

Πίνακας 1. Ενδεικτικά αποτελέσματα αρχικού ερωτηματολογίου

Τάξη	Έχεις υπολογιστή στο σπίτι; (NAI %)	Έχεις πρόσβαση στο internet; (NAI %)	Εάν ναι, διευκρίνισε από πού μπαίνεις στο internet (KINHITO %)
Α' Λυκείου	86.27	96.08	96.00
Β' Λυκείου	84.00	100.00	98.00
Γ' Λυκείου	80.49	95.12	97.40
Μ.Ο.	83.80	97.18	97.12

Από τα συγκεκριμένα στοιχεία φαίνεται ότι οι περισσότεροι μαθητές διαθέτουν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι και σχεδόν όλοι έχουν πρόσβαση στο internet. Διαπιστώθηκε, επίσης, ότι λιγότεροι από τους μισούς επιλέγουν τον υπολογιστή τους για να περιηγηθούν στο internet, ενώ το 97,12% δήλωσε ότι μπαίνει στο internet από το κινητό του. Από τις απαντήσεις των μαθητών σε ερωτήσεις που είχαν σκοπό να διερευνήσουν κατά πόσο ήταν χρήσιμη η ενσωμάτωση του μικτού περιβάλλοντος μάθησης, του λογοτεχνικού έργου και του θέματος της ευτυχίας στο σενάριο, φάνηκε ότι το 62,41% των μαθητών δεν είχαν εργαστεί στο παρελθόν σε περιβάλλον ηλεκτρονικής πλατφόρμας και το 58,45% δεν είχε διαβάσει κανένα λογοτεχνικό βιβλίο στην αγγλική γλώσσα. Στην ερώτηση «Είσαι ευτυχισμένος-η;» απάντησε καταφατικά το 77,54%, ωστόσο εντυπωσιάζει το γεγονός ότι στην Α' Λυκείου απάντησε καταφατικά το 88,24%, στη Β' Λυκείου το 75,51% και στη Γ' Λυκείου το 65,79%, δηλαδή το ποσοστό ήταν μειωμένο κατά 10 περίπου ποσοστιαίες μονάδες ανά σχολική τάξη.

Παραδείγματα των αποτελεσμάτων του τελικού ερωτηματολογίου παρατίθενται στον Πίνακα 2 που ακολουθεί.

Πίνακας 2. Ενδεικτικά αποτελέσματα τελικού ερωτηματολογίου

Τάξη	Για τις online δραστηριότητες χρησιμοποιήσες περισσότερο: (Υπολογιστή %)	Για τις online δραστηριότητες χρησιμοποιήσες περισσότερο: (Κινητό %)	Διόρθωσες/άλλαξες κάτι από όσα είχαν γράψει οι συμμαθητές σου; (Καθόλου %)
Α' Λυκείου	48.15	51.85	75.86
Β' Λυκείου	13.16	76.32	85.37
Γ' Λυκείου	18.18	72.73	80.00
M.O.	25.29	67.82	81.05

Διαπιστώθηκε, λοιπόν, ότι για τις online δραστηριότητες οι μαθητές χρησιμοποίησαν υπολογιστή σε ποσοστό 25,29% και το κινητό τους σε ποσοστό 67,82%. Επιπλέον, φάνηκε ότι στις δραστηριότητες που κλήθηκαν να επεξεργαστούν όλοι μαζί μία σελίδα πάνω από το 80% των μαθητών δεν άλλαξε καθόλου όσα είχαν γράψει οι συμμαθητές τους. Από τις απαντήσεις των μαθητών σε ερωτήσεις που αφορούσαν στη χρήση της ψηφιακής πλατφόρμας, διαπιστώθηκε, επίσης, ότι η προσθήκη των online δραστηριοτήτων δεν άρεσε καθόλου στο 6,25% των μαθητών και άρεσε ελάχιστα στο 16,67%. Άρεσε αρκετά ή πολύ, όμως στο 42,71 και 22,92% αντίστοιχα. Παρόμοια ποσοστά παρατηρήθηκαν στην απάντηση της ερώτησης «Πώς σου φάνηκε η ψηφιακή πλατφόρμα Canvas;». Τέλος, σε μικρό ποσοστό οι μαθητές απάντησαν ότι δε θα ήθελαν να ασχοληθούν ξανά με μια ψηφιακή πλατφόρμα, ενώ θετικά απάντησαν περίπου οι μισοί μαθητές.

Από τα ψηφιακή ίχνη της δραστηριότητας των μαθητών στην ψηφιακή πλατφόρμα αναφέρονται ενδεικτικά τα εξής: Στην ψηφιακή πλατφόρμα δημιουργήσαν λογαριασμό όλοι οι μαθητές της Γ' Λυκείου, περίπου το 93% των μαθητών της Β' και περίπου το 84% των μαθητών της Α' Λυκείου. Από όσους δημιούργησαν λογαριασμό περίπου το 20% των μαθητών της Α', το 24% των μαθητών της Β' και το 27% των μαθητών της Γ' δεν έκαναν καμία δραστηριότητα στην πλατφόρμα. Περίπου το 65% των μαθητών της Α', το 69% των μαθητών της Β' και το 73% των μαθητών της Γ' Λυκείου έκαναν τουλάχιστον μία

δραστηριότητα ή και παραπάνω, ενώ μόνο το 2% περίπου των μαθητών και των τριών τάξεων τις έκαναν όλες ανεξαιρέτως.

Στη δραστηριότητα “Whose fault is it?” συμμετείχαν 15, 12 και 18 μαθητές της Α', Β' και Γ' τάξης αντίστοιχα. Ωστόσο, οι μαθητές της Α' Λυκείου κατέθεσαν απλά την άποψή τους, ενώ 4 μαθητές της Β' και 5 μαθητές της Γ' Λυκείου κατάφεραν να συζητήσουν ασύγχρονα και να καταλήξουν σε μια κοινή απόφαση. (Για να γίνει αυτό, όμως, χρειάστηκε να δοθεί επιπλέον χρόνος και πολύ μεγαλύτερη καθοδήγηση από την πλευρά της εκπαιδευτικού.)

Στη δραστηριότητα που ζητήθηκε από τους μαθητές να γράψουν όλοι μαζί μία περιληψη προσθέτοντας ο καθένας λίγες προτάσεις στο κείμενο του τελευταίου συμμαθητή τους συμμετείχαν 19 μαθητές της Α' και 13 μαθητές της Β' Λυκείου. Στις δραστηριότητες στις οποίες κλήθηκαν οι μαθητές να επεξεργαστούν μία ενιαία σελίδα συμμετείχαν 9 μαθητές της Α' και 8 μαθητές της Β' Λυκείου. (Στη Γ' Λυκείου δεν έγιναν αντίστοιχες δραστηριότητες.)

Οι δραστηριότητες που είχαν τη μεγαλύτερη συμμετοχή ήταν οι ακόλουθες: Στην Α' Λυκείου οι δραστηριότητες “Robert Louis Stevenson Quiz” (30 μαθητές) και “What makes you happy?” (20 μαθητές), στη Β' Λυκείου οι δραστηριότητες “Perfect boyfriend/girlfriend” (26 μαθητές) και “Emily Brontë Quiz” (18 μαθητές) και στη Γ' Λυκείου οι δραστηριότητες “Perfect boyfriend/girlfriend” (19 μαθητές) και “What makes you happy?” (19 μαθητές).

The screenshot displays a social media post with the title "What makes you happy?". It features seven user responses, each with a profile picture, a name, a date, and a text description of what makes them happy. The responses are as follows:

- User 1:** 15 May 2019. "In the current state of my life I'm being happy when I'm hanging out with my friends, when I play basketball and when I get good grades. I'm also being happy Everytime I'm going on vacations and I get a break from the usual life in the city"
- User 2:** 8 May 2019. "To me happiness is a sense of fulfillment. It's the sense that your get after achieving a big milestone in your life, it's the thing that makes you smile and let's you forget about your problem. It's the small moments that you never want them to end."
- User 3:** 16 Apr 2019. "Generally, I'm a very happy person. I can be happy in a number of ways, like when I see the sunset and dawn. The colors the sky takes, calms my soul and makes me feel so peaceful. In addition, I'm happy when I spend quality time with my family on the ground that they are the most important people in my life. Without them I wouldn't be the person I'm now! And also I'm happy when I'm with my friends and my boyfriend. Finally, this is my happy song:"
- User 4:** 2 Apr 2019. "For me happiness is in a lot of things. In moments we have with my family and my friends. Songs and more specifically songs like that one..." Includes a link to a YouTube video: https://youtu.be/foncuZV6nA_e
- User 5:** 2 Apr 2019. "Happiness is not something that you have to achieve. You can still feel happy during the process of achieving something. So if you change your perspective a bit, I know many of you are going through tough times right now but this could be the most beautiful moment of our lifes." -Kim Namjoon
- User 6:** 13 May 2019. "MY HAPPINESS The feeling of happiness is the most important and most wanted feeling a person would like to have everyday,24/7. But life can't be full of happiness all the time,there are moments were we may feel sad or hopeless. When these moments come, we tend to do something that will surely give us that feeling of happiness. Every single person does something totally different and unique, from a food to a sport or even a massage (it works trust me). As a teenager of course when I'm stressed or I'm not feeling good, I tend to listen to music that can express what I'm feeling that moment through it's lyrics.Also spending time with my close friends and my family is SUPER important for me and surely makes me very happy. Well, it's almost summer soooo every single summer vacation that I do is making me excited and absolutely happy!!"
- User 7:** 8 May 2019. "Sleeping and spending time with my family and my friends makes me happy 😊"

The video player for User 3 shows a music video for "ΓΙΩΝΝΗΣ ΚΟΥΣΠΡΑΣ - ΚΑΘΕ ΦΟΡΑ" by VEVO. The video for User 4 shows a scene from a movie. The image for User 6 shows a cartoon character, Homer Simpson, with his arms raised in a celebratory gesture.

Σχήμα 3. Δραστηριότητα “What makes you happy?”

Στο Σχήμα 3 φαίνονται ενδεικτικά απαντήσεις από 7 μαθητές που χρησιμοποίησαν διάφορους τρόπους για να εκφράσουν τις σκέψεις τους (κείμενο, video, εικόνες, αποφθέγματα, emoticons) ως προς το ερώτημα “What makes you happy?”.

Από τις απαντήσεις των μαθητών στη συγκεκριμένη δραστηριότητα προκύπτει ότι σχεδόν όλοι οι μαθητές συνδέουν την προσωπική τους ευτυχία με τις καλές σχέσεις με τους φίλους και την οικογένειά τους (το R του μοντέλου PERMA). Πολλοί, επίσης, αναφέρονται σε αγαπημένες τους ασχολίες, όπως π.χ. αθλητισμός, χορός (το E του μοντέλου PERMA). Αρκετοί κάνουν λόγο για επιδόσεις και επιτυχίες (A του PERMA). Λίγοι, επίσης, αναφέρουν την ευγνωμοσύνη για τη φύση, τη σχέση με το Θεό ή τον ακτιβισμό ως παράγοντες ευτυχίας (το M του PERMA). Δεν αναφέρονται ξεκάθαρα τα θετικά συναισθήματα (το P του μοντέλου PERMA), ωστόσο πολλοί κάνουν λόγο για τη σημασία του γέλιου στη ζωή τους.

Συμπεράσματα - Διαπιστώσεις - Προτάσεις

Η εκπαιδευτικός-ερευνήτρια μέσα από τα ευρήματα της έρευνας αλλά και μέσα από την καθημερινή αλληλεπίδραση με τους μαθητές διαπίστωσε ότι η εμπλοκή της τεχνολογίας κέντρισε το ενδιαφέρον πολλών μαθητών, ωστόσο υπήρξαν και αρκετοί που δυσανεστήθηκαν. Οι εξ αποστάσεως δραστηριότητες άρεσαν σε πολλούς μαθητές αλλά οι διαζώσεις συναντήσεις, οι συζητήσεις που γίνονται στην τάξη και η διαπροσωπική επαφή καθηγητών-μαθητών και μαθητών μεταξύ τους φάνηκε να θεωρείται από την πλειονότητα πολύτιμη και, ίσως, αναντικατάστατη. Επιπλέον, διαπίστωσε ότι, μολονότι οι σημερινοί έφηβοι είναι πολύ πιο εξοικειωμένοι με τα ψηφιακά μέσα σε σχέση με τις παλαιότερες γενιές, απαιτήθηκε πολύ περισσότερος από τον αρχικά αναμενόμενο χρόνο για την εξοικείωση των μαθητών με το χειρισμό της ψηφιακής πλατφόρμας, καθώς υπήρχαν σε όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης απορίες ως προς τη δημιουργία λογαριασμού, τον εντοπισμό και την πραγματοποίηση των δραστηριοτήτων.

Από την ανάλυση των ευρημάτων προέκυψε ότι η πλειονότητα των μαθητών αντιμετώπισε θετικά τόσο την ενασχόληση με το λογοτεχνικό έργο όσο και την αξιοποίηση μικτού περιβάλλοντος μάθησης και τη χρήση ηλεκτρονικής πλατφόρμας στα πλαίσια του μαθήματος της Αγγλικής γλώσσας. Ωστόσο, υπήρξαν και αρκετοί μαθητές που δυσανεστήθηκαν ή έδειξαν να δυσκολεύονται. Οι μεγαλύτερες δυσκολίες παρατηρήθηκαν στις δραστηριότητες όπου οι μαθητές έπρεπε να συζητήσουν και να επεξεργαστούν ασύγχρονα και σε συνεργασία με τους συμμαθητές τους την ίδια σελίδα. Θεωρείται, επομένως, ότι η συζήτηση και πολύ περισσότερο η συν-παραγωγή λόγου σε ασύγχρονο περιβάλλον δεν επιτεύχθηκε επαρκώς στη συγκεκριμένη εφαρμογή του σεναρίου.

Γι' αυτό ακριβώς, θα ήταν ενδιαφέρον σε μελλοντικό χρόνο να μελετηθεί ο βαθμός εμπλοκής των μαθητών και οι διαφοροποιήσεις στη στάση τους εάν εμπλέκονταν επιτυχώς σε συνεργασία εξ αποστάσεως. Η έλλειψη χρόνου οδήγησε, επίσης, στη σύμπτυξη της 2^{ης} Φάσης. Θα άξιζε, λοιπόν, να διερευνηθεί μελλοντικά εάν και κατά πόσο θα επηρεάζονταν οι απόψεις των μαθητών ως προς το θέμα της ευτυχίας στην περίπτωση που θα έρχονταν σε εκτενέστερη επαφή με αρχές και θεωρίες της Θετικής Ψυχολογίας.

Χρειάζεται, τέλος, να επισημανθεί ότι σε όλες τις φάσεις του σεναρίου τα κινητά τηλέφωνα αποτέλεσαν το μέσο με το οποίο κυρίως συνδέονταν οι μαθητές στο διαδίκτυο και υλοποιούσαν τις δραστηριότητες. Θεωρείται, λοιπόν, ότι μπορούν να αποτελέσουν ένα δυνατό εργαλείο στη μαθησιακή διαδικασία κατά την κρίση του εκάστοτε εκπαιδευτικού και θα ήταν χρήσιμο ενδεχομένως να ενταχθούν ενεργά στη σχολική πραγματικότητα. Παρόλα αυτά, τα ψηφιακά μέσα εν γένει φαίνεται ότι δεν αποτελούν πανάκεια και κρίνεται σκόπιμο από τη συγγραφέα-ερευνήτρια να συμπορεύονται αρμονικά με τις πιο παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας.

Αναφορές

- Babae, R., & Yahya, W. (2014). Significance of Literature in Foreign Language Teaching. *International Education Studies*, 7(4), 80–85.
- Graham, C. R., & Dziuban, C. (2007). Blended Learning Environments. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: A Project of the Association for Educational Communications and Technology*, 2, 269–276.
- Kocoglu, Z., Ozek, Y., & Kesli, Y. (2011). Blended learning: Investigating its potential in an English language teacher training program. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27(7), 1124–1134.
- Kristjánsson, K. (2012). Positive Psychology and Positive Education: Old Wine in New Bottles?. *Educational Psychologist*, 47(2), 86–105.
- Savvidou, C. (2004). An Integrated Approach to Teaching Literature in the EFL Classroom. *The Internet TESL Journal*, 10(12). Retrieved April 23, 2019, from <http://iteslj.org/Techniques/Savvidou-Literature.html>
- Seligman, M. (2010). Flourish: Positive Psychology and Positive Interventions. *The Tanner Lectures on Human Values*, 229–243. Retrieved April 23, 2019, from https://tannerlectures.utah.edu/_documents/a-to-z/s/Seligman_10.pdf
- Seligman, M. E., Ernst, R. M., Gillham, J., Reivich, K., & Linkins, M. (2009). Positive education: positive psychology and classroom interventions. *Oxford Review of Education*, 35(3), 293–311.
- Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. *Educational Technology*, 43(6), 51–54.
- Waters, L. (2011). A Review of School-Based Positive Psychology Interventions. *The Australian Educational and Developmental Psychologist*, 28(2), 75–90.
- Αγγέλινα, Σ., & Τζιμογιάννης, Α. (2010). Δημιουργία και μελέτη μιας μαθητικής Κοινότητας Διερεύνησης μέσω ενός ιστολόγιου. Πρακτικά Εργασιών 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση» (σσ. 337–344).
- Βούλτσιου, Ε. (2007). *Ενσωμάτωση των Νέων Τεχνολογιών στη Μέση Εκπαίδευση. Διαδικασίες-Προβλήματα-Επιπτώσεις σε διδάσκοντες και διδασκόμενους*. Διπλωματική εργασία. Θεσσαλονίκη: Οικονομικό Πανεπιστήμιο Μακεδονίας.