

1ο Διεθνές Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες

Αρ. 1 (2021)

Τόμος Πρακτικών 1ο Διαδικτυακό Εκπαιδευτικό Συνέδριο "Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες: Η απότομη μετάβαση της εκπαιδευτικής μας πραγματικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Στάσεις – Αντιλήψεις – Σενάρια – Προοπτικές – Προτάσεις



Εκπαιδευτικό σενάριο για το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας στο πλαίσιο της ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Βασιλική Κιόρα

doi: [10.12681/online-edu.3232](https://doi.org/10.12681/online-edu.3232)

Εκπαιδευτικό σενάριο για το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας στο πλαίσιο της ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης

Βασιλική Κιόρα
vkiora@gmail.com
Εκπαιδευτικός ΠΕ06

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση αφορά στην περιγραφή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου στο γνωστικό αντικείμενο της Αγγλικής γλώσσας. Το σενάριο απευθύνεται σε μαθητές της Ε' τάξης του Δημοτικού σχολείου και αναπτύσσεται σε τρία φύλλα εργασίας. Οι προτεινόμενες δραστηριότητες σχεδιάστηκαν και εφαρμόστηκαν στο πλαίσιο της ασύγχρονης εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Μέσα από αυτό επιχειρείται η κινητοποίηση και συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία οργάνωσης ενός σχολικού πάρτι. Οι μαθητές καλούνται να ολοκληρώσουν μια σειρά από δραστηριότητες μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα και να έρθουν σε επαφή με ποικίλα κειμενικά είδη όπως προφορικά, οπτικά και πολυμεσικά, αναπτύσσοντας έτσι όχι μόνο γλωσσικό αλλά και οπτικό, πληροφοριακό, συναισθηματικό, ψηφιακό και κριτικό γραμματισμό. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της αξιοποίησης της ηλεκτρονικής τάξης (eclass) του Πανελληνίου σχολικού δικτύου και ενός συνόλου ψηφιακών πόρων και εργαλείων τα οποία στοχεύουν στο να εγείρουν το ενδιαφέρον των μαθητών ώστε να εμπλακούν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία. Η γνώση προσεγγίζεται βιωματικά και ο μαθητής αναλαμβάνει την ευθύνη της δικής του μάθησης μέσα σε ένα περιβάλλον ασύγχρονης επικοινωνίας τόσο με τον εκπαιδευτικό όσο και με τους συμμαθητές του.

Λέξεις κλειδιά: Αγγλική γλώσσα, εκπαιδευτικό σενάριο, ασύγχρονη εξ αποστάσεως εκπαίδευση.

Εισαγωγή

Κατά τη χρονική περίοδο μεταξύ Μαρτίου και Μαΐου 2020, εκπαιδευτικοί και μαθητές κληθήκαμε να εργαστούμε και να επικοινωνήσουμε σε περιβάλλοντα διαφορετικά από αυτό της συμβατικής τάξης. Η πανδημία του Covid-19 έφερε νέα δεδομένα στον τρόπο διδασκαλίας και μάθησης στα οποία χρειάστηκε να ανταποκριθούμε άμεσα και αποτελεσματικά. Στην προσπάθεια αυτή τον δικό τους σημαντικό ρόλο έπαιξαν οι ηλεκτρονικές πλατφόρμες οι οποίες προσέφεραν το περιβάλλον εκείνο μέσα στο οποίο συνεχίστηκαν, εξ αποστάσεως πλέον, οι διαδικασίες της μάθησης. Παρείχαν την τεχνολογία που ήταν απαραίτητη ώστε ο εκπαιδευτικός να δημιουργήσει και να οργανώσει το μάθημα του, να επικοινωνήσει με τον μαθητή και να τον εμπλέξει ξανά στη μαθησιακή διαδικασία.

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο σχεδιάστηκε κατά τη διάρκεια της απότομης αυτής μετάβασης από τη φυσική τάξη στην ηλεκτρονική. Η πλατφόρμα που επιλέχθηκε είναι η eclass του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου λόγω της ευκολότερης πρόσβασης σε σχέση με αντίστοιχες πλατφόρμες, σε μια περίοδο που η είσοδος σε αυτές και η οργάνωση του μαθήματος ήταν μια χρονοβόρα διαδικασία εξαιτίας του όγκου των επισκέψεων. Το σενάριο αναπτύσσεται σε τρία φύλλα εργασίας στα οποία οι μαθητές είχαν πρόσβαση μέσω της διδακτικής ενότητας που δημιουργήθηκε στην eclass. Οι δραστηριότητες του σεναρίου βασίστηκαν τόσο στο εργαλείο «Ασκήσεις» που προσφέρει η eclass όσο και σε εξωτερικούς ψηφιακούς πόρους (Φωτόδεντρο) και εργαλεία (web 2.0 κ.α.).

Η εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Η έννοια της εκπαίδευσης από απόσταση αποτελεί απάντηση στα προβλήματα πρόσβασης στην εκπαίδευση και αφορά σε ένα οργανωμένο πρόγραμμα διδασκαλίας στο οποίο εκπαιδευτικός και μαθητής είναι φυσικά απομακρυσμένοι (Newby et al., 2009). Κι ενώ η παραδοσιακή τάξη, όπως τη γνωρίζαμε πριν την εμφάνιση της πανδημίας του Covid-19, χαρακτηρίζεται από την τριαδική σχέση εκπαιδευτή, εκπαιδευόμενου και περιεχομένου, στην εκπαίδευση από απόσταση προστίθεται πλέον και το μέσο. Έτσι, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση αφορά σε μια τετραδική σχέση ανάμεσα στον διδάσκοντα, τον διδασκόμενο, το εκπαιδευτικό υλικό και το μέσο (Σοφός & Kron, 2010).

Το μέσο αποτελεί μορφή επικοινωνίας και χαρακτηρίζεται από τον δικό του μοναδικό τρόπο αναπαράστασης της γνώσης και της οργάνωσής της (Σοφός κ.α., 2015). Το κείμενο, η εικόνα, ο ήχος, το βίντεο και τα πολυμέσα βρίσκονται ανάμεσα στα μέσα εκείνα που χρησιμοποιούνται σήμερα κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. Ξεχωρίζοντας την τεχνολογία από το μέσο οι Σοφός κ.α., (2015) προσδιορίζουν τα δύο βασικά χαρακτηριστικά της τεχνολογίας τα οποία καθορίζουν το είδος της επικοινωνίας που λαμβάνει χώρα: μονόδρομη ή αμφίδρομη και ασύγχρονη ή σύγχρονη.

Στην περίπτωση της μονόδρομης επικοινωνίας υπάρχουν κοινά πρότυπα παροχής της εκπαίδευσης ωστόσο ο εκπαιδευόμενος δεν έχει τη δυνατότητα αλληλεπίδρασης με το περιεχόμενο ή τον εκπαιδευτή. Αντιθέτως, αν η τεχνολογία επιτρέπει την αμφίδρομη επικοινωνία, τότε διασφαλίζεται η διάδραση ανάμεσα στα εμπλεκόμενα μέρη και υποστηρίζεται η μεταξύ τους συνεργατικότητα. Όσον αφορά στην ασύγχρονη επικοινωνία, αυτή προσφέρει ευελιξία τόσο στον διδάσκοντα όσο και στον διδασκόμενο απαλλάσσοντας τους από χωροχρονικούς περιορισμούς. Από την άλλη, οι παράγοντες χώρος και χρόνος είναι σημαντικοί στη σύγχρονη επικοινωνία, η οποία χαρακτηρίζεται από την αμεσότητα της διδασκαλίας και της διάδρασης των εμπλεκόμενων μερών σε πραγματικό χρόνο (Σοφός κ.α., 2015).

Το εκπαιδευτικό υλικό στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού υλικού είναι ένα από τα πιο σημαντικά βήματα στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση καθώς το εκπαιδευτικό υλικό αποτελεί τον κύριο μοχλό της διαδικασίας της διδασκαλίας (Λιοναράκης, 2001). Η αλληλεπίδραση εκπαιδευτικού υλικού και μαθητή αποκτά ιδιαίτερη σημασία και αποτελεί βασική προϋπόθεση για την αποτελεσματική εφαρμογή της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης. Σχεδιάζεται με στόχο να ικανοποιήσει συγκεκριμένες απαιτήσεις της μαθησιακής διαδικασίας όπως αυτή λαμβάνει χώρα σε ένα περιβάλλον διαφορετικό από αυτό της συμβατικής τάξης και χωρίς τη φυσική παρουσία του εκπαιδευτικού. Για τον λόγο αυτό το εκπαιδευτικό υλικό χρειάζεται να είναι φιλικό, προσίτο, κατανοητό και να αφήνει στον μαθητή να ορίσει τον χρόνο μελέτης του και τον ρυθμό της μάθησής του. Επίσης, οφείλει να διευκολύνει τον μαθητή στη μελέτη του, να τον παρακινήσει και να τον εμπλέξει ενεργά στη διαδικασία της μάθησης (Μανούσου κ.α., 2017).

Το εκπαιδευτικό υλικό σχεδιάζεται έχοντας ως αφετηρία τους στόχους που έχουν τεθεί αφήνοντας στον μαθητή περιθώρια κριτικής σκέψης και αυτονομίας. Στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση ο μαθητής έχει ανάγκη να γνωρίζει τι πρέπει να κάνει, γιατί το κάνει, πότε πρέπει να το κάνει, πώς να το κάνει, και τέλος, αν το έκανε σωστά (Λιοναράκης, 2001). Ανάμεσα στις αρχές δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού, οι Σπανακά και Λιοναράκης (2017) τονίζουν τη σημασία του προσδιορισμού εκπαιδευτικών στόχων σε συνδυασμό με τα μαθησιακά αποτελέσματα που αναμένονται από το εκάστοτε διδακτικό αντικείμενο. Επίσης, εστιάζουν

στην επιδίωξη της ανακαλυπτικής μάθησης ώστε οι μαθητές να ανακαλύψουν τη γνώση βήμα προς βήμα, στον ορισμό των αυτονοήτων καθώς ο εκπαιδευτικός δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι οι μαθητές γνωρίζουν αυτό που ο ίδιος θεωρεί ως δεδομένο και τέλος, στην επίτευξη οπτικής απεικόνισης των αφηρημένων εννοιών μέσα από τη χρήση εικόνων, βίντεο, πληροφοριογραφήμάτων και γενικά οπτικού και εποπτικού υλικού.

Παρουσίαση Εκπαιδευτικού Σεναρίου

Τίτλος Διδακτικού Σεναρίου: Our school party

Γνωστικό Αντικείμενο: Αγγλικά

Σύνδεση με σχολικό εγχειρίδιο: Βιβλίο Ε' Δημοτικού, Unit 2, School life and the world around us.

Επίπεδο γλωσσομάθειας: A1+ με βάση την εξαβάθμη κλίμακα του ΚΕΠΑ.

Χρονική διάρκεια: 2 ημέρες για την ολοκλήρωση του καθενός από τα τρία φύλλα εργασίας.

Προϋποθέσεις υλοποίησης: Η ύπαρξη βασικού τεχνικού εξοπλισμού (η/υ, laptop, tablet ή smartphone) για να μπορέσουν οι μαθητές να εργαστούν από τον χώρο τους, η σύνδεση στο ίντερνετ και η συμμετοχή στην ηλεκτρονική τάξη (eclass) του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου. Ως προϋποθέσεις θεωρούνται επίσης η εξοικείωση με το περιβάλλον του ψηφιακού πόρου «Φωτόδεντρο» και με τα ψηφιακά εργαλεία Mentimeter, iSLCollective, linoit, Jigsaw Planet, Google Docs και Google Jamboard.

Αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα:

(α) σε σχέση με το γνωστικό αντικείμενο αναμένεται από τους μαθητές:

- να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σχετικά με το θέμα του σεναρίου Our School Party.
- να κατανοήσουν το περιεχόμενο ενός διαδικτυακού βίντεο γύρω από το ίδιο θέμα.
- να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σε σχέση με το πώς νιώθουμε σε ένα πάρτι.
- να έρθουν σε επαφή με νέο λεξιλόγιο του ίδιου θέματος.
- να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο αυτό για να εκφράσουν δικά τους συναισθήματα ή να προσδιορίσουν συναισθήματα άλλων.
- να ενημερωθούν για τα στοιχεία που είναι καλό να συμπεριλαμβάνονται στη συγγραφή ενός email, μιας πρόσκλησης και ενός μενού για ένα σχολικό πάρτι.
- να παράγουν γραπτό λόγο χρησιμοποιώντας τις παραπάνω πληροφορίες.

(β) σε σχέση με τη χρήση της τεχνολογίας αναμένεται από τους μαθητές:

- να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των ψηφιακών περιβαλλόντων, εργαλείων και πόρων που προσφέρονται ώστε να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες του σεναρίου.
- να αναπτύξουν δεξιότητες εξοικείωσης με τα είδη ψηφιακών κειμένων στα οποία εκτίθενται.

(γ) σε σχέση με τη μαθησιακή διαδικασία αναμένεται από τους μαθητές:

- να αναπτύξουν γλωσσικό, οπτικό, ψηφιακό, πληροφοριακό, συναισθηματικό και κριτικό γραμματισμό.
- να ενεργοποιήσουν προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις σχετικές με το θέμα του σεναρίου.
- να χρησιμοποιήσουν αυτές τις προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις προκειμένου να ολοκληρώσουν τις δραστηριότητες του σεναρίου και να φτάσουν στο τελικό προϊόν.
- να συνεργαστούν από απόσταση με τρόπο ασύγχρονο.
- να αποκτήσουν δεξιότητες οργάνωσης μιας σχολικής εκδήλωσης.

Περιγραφή των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου

1ο φύλλο εργασίας

1η Δραστηριότητα – Δημιουργία συννεφόμεξου

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός, μέσα από το εργαλείο «Ανακοινώσεις» της eclass, ενημερώνει για το θέμα των δραστηριοτήτων που θα ακολουθήσουν, δηλαδή την οργάνωση ενός σχολικού πάρτι. Διευκρινίζει πώς για κάθε φύλλο εργασίας που ανεβαίνει στην ενότητα που έχει δημιουργηθεί για το σκοπό αυτό, θα δίνεται το χρονικό περιθώριο των δύο ημερών για την ολοκλήρωσή του. Καλεί τους μαθητές να μελετήσουν το πρώτο φύλλο εργασίας, να ακολουθήσουν τον σύνδεσμο που τους δίνεται στην 1η Δραστηριότητα και να μεταφερθούν στο ψηφιακό περιβάλλον του Mentimeter. Χρησιμοποιώντας τον μοναδικό κωδικό που τους παρέχει ο εκπαιδευτικός θα μπορέσουν να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα και να απαντήσουν στο ερώτημα που τους εμφανίζεται στην οθόνη τους. Οι μαθητές μπορούν να γράψουν όποια λέξη τους έρχεται στο μυαλό όταν ακούν τη φράση School party είτε αυτή είναι κάποιο συναίσθημα, κάποιο παιχνίδι, κάποιο αντικείμενο είτε είναι οτιδήποτε άλλο. Μετά το πέρας των απαντήσεων ο εκπαιδευτικός αποστέλλει στους μαθητές το τελικό συνολικό αποτέλεσμα σε μορφή εικόνας όπου φαίνεται ποιες λέξεις κυριαρχούν στο συννεφόμεξο.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής ακολουθεί τον σύνδεσμο της 1ης Δραστηριότητας που υπάρχει στο αναρτημένο φύλλο εργασίας, χρησιμοποιεί τον μοναδικό κωδικό που του παρέχει ο εκπαιδευτικός και έχοντας πια μεταβεί στο περιβάλλον του Mentimeter, πληκτρολογεί και αποστέλλει τη λέξη ή φράση που του έρχεται στο μυαλό όταν ακούει τη φράση School party. Όταν οι απαντήσεις έχουν ολοκληρωθεί, ο μαθητής μελετά το αποτέλεσμα του συννεφόμεξου όπως αυτό του έχει σταλεί από το εκπαιδευτικό σε μορφή εικόνας.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται το ψηφιακό εργαλείο Mentimeter για δημιουργία συννεφόμεξου.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σχετικά με το θέμα του σεναρίου School Party, να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης του ψηφιακού εργαλείου που χρησιμοποιείται για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας και να αναπτύξουν γλωσσικό και ψηφιακό γραμματισμό.

2η Δραστηριότητα – Κατανόηση βίντεο

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να μελετήσουν τη 2η Δραστηριότητα του φύλλου εργασίας και να ακολουθήσουν τον σύνδεσμο που τους δίνεται προς το ψηφιακό περιβάλλον του iSLCollective. Εξηγεί μέσα από το φύλλο εργασίας ότι θα παρακολουθήσουν ένα βίντεο κατά τη διάρκεια του οποίου θα εμφανίζονται ερωτήματα τα οποία θα πρέπει να απαντηθούν προκειμένου να συνεχιστεί η προβολή. Ενημερώνει ότι τα ερωτήματα αυτά αφορούν διάφορα στοιχεία του βίντεο όπως εντοπισμός κάποιων αντικειμένων, προσδιορισμός των συναισθημάτων και πρόβλεψη του τι ακολουθεί.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής μελετά την εκφώνηση της 2ης Δραστηριότητας και ακολουθώντας τις οδηγίες του εκπαιδευτικού παρακολουθεί το βίντεο και απαντά στα ερωτήματα ολοκληρώνοντας την άσκηση.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται η ψηφιακή πλατφόρμα iSLCollective για τη δημιουργία ενός διαδραστικού βίντεο.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να κατανοήσουν το περιεχόμενο ενός διαδικτυακού βίντεο με θέμα 'An exciting party', να αναπτύξουν δεξιότητες εξοικείωσης με αυτό το είδος ψηφιακού κειμένου, να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σε σχέση με το πώς νιώθουμε σε ένα πάρτι, να αξιοποιήσουν την ψηφιακή πλατφόρμα που

χρησιμοποιείται προκειμένου να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα και τέλος, να αναπτύξουν γλωσσικό, οπτικό και ψηφιακό γραμματισμό.

3η Δραστηριότητα – Καταγραφή σημειώσεων

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να ακολουθήσουν τον σύνδεσμο που τους δίνεται στο φύλλο εργασίας και να μεταφερθούν στο περιβάλλον του linoit όπου έχει δημιουργηθεί γι' αυτούς ένας ψηφιακός πίνακας στον οποίο θα "κολλήσουν" ηλεκτρονικά αυτοκόλλητα post-it. Κάθε ομάδα, όπως αυτή έχει οριστεί από τον εκπαιδευτικό μέσω του εργαλείου «Ανακοινώσεις» της eclass, αναλαμβάνει να ασχοληθεί με δυο post-it (things to do, food to cook, people to invite, things to buy, games to play, things to bring) και να κάνει μια λίστα με δράσεις που χρειάζονται να γίνουν για να οργανωθεί το πάρτι όσο το δυνατόν καλύτερα. Τέλος, ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να μελετήσουν ότι έχουν γράψει οι υπόλοιπες ομάδες στον ίδιο ψηφιακό πίνακα και αν επιθυμούν να συμπληρώσουν κάτι.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής μεταβαίνει στο ψηφιακό περιβάλλον του linoit έχοντας μελετήσει το φύλλο εργασίας με τις οδηγίες του εκπαιδευτικού. Εκεί, με βάση τα post-it που έχουν ανατεθεί στην ομάδα του, καταγράφει με τη μορφή σύντομων σημειώσεων δράσεις που πρέπει να γίνουν για την καλύτερη οργάνωση του σχολικού πάρτι. Έτσι για παράδειγμα, η ομάδα που έχει αναλάβει το 'food to cook' καταγράφει τι είδους φαγητό θα υπάρχει την ημέρα του πάρτι, η ομάδα που έχει αναλάβει το 'things to bring' καταγράφει τι χρειάζεται να φέρουν οι μαθητές από το σπίτι τους κ.ο.κ. Τέλος, ο μαθητής μελετά όσα έχουν σημειώσει οι υπόλοιπες ομάδες και αν επιθυμεί συμπληρώνει κάτι δουλεύοντας πάντα στον ίδιο ψηφιακό πίνακα.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται το ψηφιακό περιβάλλον του linoit για τη δημιουργία ενός ψηφιακού πίνακα με σημειώσεις.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να εργαστούν εξ αποστάσεως σε ομάδες, να αποκτήσουν δεξιότητες οργάνωσης μιας σχολικής εκδήλωσης, να ενεργοποιήσουν προσωπικές εμπειρίες τους γύρω από το θέμα αυτό, να αναπτύξουν πληροφοριακό, ψηφιακό και κριτικό γραμματισμό και τέλος, να αξιοποιήσουν το εργαλείο του ψηφιακού πίνακα προκειμένου να ολοκληρώσουν τη δραστηριότητα.

2ο φύλλο εργασίας

1η Δραστηριότητα – Επίλυση παζλ και συμπλήρωση πίνακα συναισθημάτων

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός αναρτά στην ηλεκτρονική τάξη το δεύτερο φύλλο εργασίας και υπενθυμίζει στους μαθητές ότι είναι συνέχεια της θεματικής ενότητας των δραστηριοτήτων που προηγήθηκαν. Τους καλεί να μελετήσουν την 1η Δραστηριότητα του φύλλου εργασίας, να διαλέξουν ένα-δυο από τα παζλ που τους δίνονται και να τα λύσουν διαδικτυακά ακολουθώντας τον αντίστοιχο σύνδεσμο. Τους ενημερώνει πως κάθε εικόνα των παζλ δείχνει ένα ή περισσότερα συναισθήματα. Μόλις τα κομμάτια μπουν στη θέση τους, ο μαθητής καλείται να αναγνωρίσει το συναίσθημα που νιώθει το παιδί ή τα παιδιά της εικόνας του και να το καταγράψει στο κοινόχρηστο έγγραφο που έχει δημιουργηθεί στα Google Docs. Εκεί υπάρχει ένας πίνακας χωρισμένος σε δυο στήλες, μια για τα θετικά και μια για τα αρνητικά συναισθήματα που θα καταγράψουν. Τέλος, τους καλεί να εισάγουν και όποιο άλλο συναίσθημα έχουν κατά νου για να εμπλουτίσουν ακόμη περισσότερο τον συνεργατικό αυτό πίνακα.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής μελετά το φύλλο εργασίας και επιλέγει ποιο ή ποια παζλ θα επιλύσει. Μόλις τοποθετήσει και το τελευταίο κομμάτι, προσδιορίζει ποιο συναίσθημα κρύβει η κάθε εικόνα και ακολουθώντας τον σύνδεσμο που του δίνεται πηγαίνει στο περιβάλλον των

Google Docs και συμπληρώνει τη λέξη ή τις λέξεις του σε μια από τις δυο στήλες ανάλογα με το αν το παζλ του απεικονίζει κάποιο θετικό ή κάποιο αρνητικό συναίσθημα. Προσθέτει όσο ακόμη λεξιλόγιο επιθυμεί, πάντα σχετικό με ανθρώπινα συναισθήματα.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται το ψηφιακό εργαλείο Jigsaw Planet για τη δημιουργία ηλεκτρονικού παζλ και τα συνεργατικά έγγραφα Google Docs για την καταγραφή ιδεών.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σε σχέση με το πώς νιώθουμε σε ένα πάρτι, να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο αυτό για να προσδιορίσουν συναισθήματα άλλων, να αναπτύξουν γλωσσικό, ψηφιακό, οπτικό και συναισθηματικό γραμματισμό και τέλος, να αξιοποιήσουν τα ψηφιακά εργαλεία που τους δίνονται προκειμένου να ολοκληρώσουν την δραστηριότητα.

2η Δραστηριότητα – Χρήση εικονογραφημένου λεξικού

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός δίνει μέσα από το φύλλο εργασίας τον σύνδεσμο που οδηγεί στο εικονογραφημένο λεξικό του Φωτόδεντρου που αφορά στα συναισθήματα και καλεί τους μαθητές να εξερευνήσουν τις εικόνες και τα ηχητικά αρχεία που τις συνοδεύουν κάνοντας έτσι επανάληψη των όσων γνωρίζουν και μαθαίνοντας νέο λεξιλόγιο. Τους καλεί να εμπλουτίσουν τον πίνακα που δημιούργησαν ωρίτερα με περισσότερα συναισθήματα.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής επισκέπεται το Φωτόδεντρο και συγκεκριμένα το picture dictionary με θέμα Describing people όπου εξερευνά την ενότητα με τα συναισθήματα και βλέπει την κάθε λέξη σε συνδυασμό με την αντίστοιχη εικόνα και ήχο. Έπειτα, κάνοντας χρήση των επιθέτων αυτών εμπλουτίζει τον πίνακα των συναισθημάτων που δημιουργήθηκε ωρίτερα στην προηγούμενη δραστηριότητα.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται ο ψηφιακός πόρος Φωτόδεντρο και συγκεκριμένα το picture dictionary 'Describing people'.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να ενεργοποιήσουν προϋπάρχον λεξιλόγιο σε σχέση με τα ανθρώπινα συναισθήματα και να έρθουν σε επαφή με νέο λεξιλόγιο του ίδιου θέματος. Αναμένεται επίσης να εξοικειωθούν με τη χρήση του εικονογραφημένου λεξικού και να αναπτύξουν γλωσσικό και ψηφιακό γραμματισμό.

3η Δραστηριότητα – Άσκηση στην eclass

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός, μέσα από το φύλλο εργασίας, καλεί τους μαθητές να επισκεφθούν την ενότητα «Άσκήσεις» της ηλεκτρονικής τους τάξης. Εκεί υπάρχει μια άσκηση γι' αυτούς με τίτλο 'At a party' με ανοικτού και κλειστού τύπου ερωτήσεις που ζητά από τους μαθητές να κάνουν χρήση του λεξιλογίου με το οποίο ήρθαν σε επαφή στις δύο προηγούμενες δραστηριότητες. Ζητείται από τους μαθητές να απαντήσουν και στα δέκα ερωτήματα. Επίσης, ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι μόλις ολοκληρώσουν την άσκηση θα λάβουν τη βαθμολογία τους.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής επισκέπεται την ηλεκτρονική τάξη και εργάζεται πάνω στην άσκηση με τίτλο 'At a party'. Κάνει χρήση του λεξιλογίου που γνωρίζει και αυτού που έμαθε στις προηγούμενες δύο δραστηριότητες. Στο τέλος λαμβάνει την ανατροφοδότηση που προσφέρει η άσκηση.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται η ψηφιακή τάξη eclass και συγκεκριμένα η ενότητα «Άσκήσεις» με ερωτήσεις κλειστού και ανοικτού τύπου.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν λεξιλόγιο σχετικά με τα συναισθήματα για να εκφράσουν τα δικά τους συναισθήματα ή να προσδιορίσουν συναισθήματα άλλων και να αναπτύξουν παράλληλα ψηφιακό καθώς και

συναισθηματικό γραμματισμό. Αναμένεται επίσης να χρησιμοποιήσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας.

3ο φύλλο εργασίας

1η Δραστηριότητα – Μελέτη πληροφοριογραφήματος

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός αναρτά στην ηλεκτρονική τάξη το τρίτο φύλλο εργασίας και υπενθυμίζει στους μαθητές ότι είναι συνέχεια της θεματικής ενότητας των δραστηριοτήτων που προηγήθηκαν. Η πρώτη δραστηριότητα αφορά σε ένα πληροφοριογράφημα που έχει σαν θέμα τα στοιχεία που χρειάζεται να συμπεριλάβουμε κατά τη συγγραφή τριών διαφορετικών κειμένων: Ενός email, μιας πρόσκλησης και ενός μενού. Ο εκπαιδευτικός ενημερώνει τους μαθητές ότι θα γράψουν συνεργατικά με την ομάδα τους τα κειμενικά είδη που προαναφέρθηκαν. Μέσω του πληροφοριογραφήματος παρέχει στους μαθητές όλες εκείνες τις πληροφορίες που θα χρειαστούν για τη συγγραφή των κειμένων.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής μελετά το πληροφοριογράφημα, όπως αυτό του δίνεται στο φύλλο εργασίας. Οι πληροφορίες που παρέχει αφορούν στο ποιος είναι ο συγγραφέας του εκάστοτε κειμένου (ενός email, μιας πρόσκλησης και ενός μενού), στο κοινό που απευθύνεται, στη δομή, στον σκοπό, στο περιεχόμενο και στο πώς αυτά τα στοιχεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο συγκεκριμένο πλαίσιο, δηλαδή τη συγγραφή κειμένων στο πλαίσιο της οργάνωσης ενός σχολικού πάρτι.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται από τον εκπαιδευτικό το ψηφιακό εργαλείο Venngage για τη δημιουργία πληροφοριογραφήματος.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να ενημερωθούν για τα στοιχεία που είναι καλό να συμπεριλαμβάνονται στη συγγραφή ενός email, μιας πρόσκλησης και ενός μενού και να αναπτύξουν δεξιότητες εξοικείωσης με το ψηφιακό κείμενο ενός πληροφοριογραφήματος. Αναμένεται επίσης να ενεργοποιήσουν προσωπικές εμπειρίες και γνώσεις τους πάνω στο θέμα της συγγραφής κειμένων για ένα πάρτι και να αναπτύξουν πληροφοριακό και κριτικό γραμματισμό.

2η Δραστηριότητα – Συγγραφή ενός email, μιας πρόσκλησης και ενός μενού

Ενέργειες εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός καλεί τους μαθητές να συνεχίσουν την προετοιμασία για το σχολικό τους πάρτι και αφού τους οργανώσει σε ομάδες μέσα από το εργαλείο «Ανακοινώσεις» της eclass, τους ενημερώνει ότι θα χρειαστεί να συντάξουν: (α) Ένα email που θα απευθύνεται στους δύο συμμαθητές τους που την προηγούμενη σχολική χρονιά άλλαξαν σχολείο λόγω μετακόμισης σε άλλη πόλη και θα τους ενημερώνουν για το επερχόμενο πάρτι και για την επιθυμία τους να παραβρεθούν, (β) μια πρόσκληση στο πάρτι που θα απευθύνεται στους εκπαιδευτικούς του σχολείου και στους γονείς και (γ) ένα μενού το οποίο θα αναρτηθεί την ημέρα του πάρτι στον χώρο του σχολείου ή του σχολικού κυλικείου και θα ενημερώνει για το τι προσφέρεται σε φαγητό ή ποτό και πόσο κοστίζει. Καλεί την κάθε ομάδα να ακολουθήσει τον αντίστοιχο σύνδεσμο που δίνεται στο φύλλο εργασίας και να μεταφερθεί στο περιβάλλον του Jamboard, όπου δουλεύοντας με τρόπο ασύγχρονο, χρησιμοποιεί τις πληροφορίες του πληροφοριογραφήματος και συντάσσει τρία σύντομα κείμενα.

Ενέργειες μαθητή: Ο μαθητής ακολουθεί τον σύνδεσμο που του δίνεται και συνεργάζεται με τρόπο ασύγχρονο με την υπόλοιπη ομάδα προκειμένου να ετοιμάσουν ένα email, μια πρόσκληση και ένα μενού. Χρησιμοποιεί τις πληροφορίες του πληροφοριογραφήματος της προηγούμενης δραστηριότητας ώστε το τελικό προϊόν να είναι ακόμη πιο ολοκληρωμένο.

Ψηφιακό εκπαιδευτικό περιεχόμενο, εργαλεία, πηγές: Αξιοποιείται το ψηφιακό εργαλείο Jamboard για τη συγγραφή κειμένου μέσω συνεργατικού εγγράφου.

Αποτελέσματα της δραστηριότητας: Αναμένεται από τους μαθητές να παράγουν γραπτό λόγο χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που τους παρέχει ένα πληροφοριογράφημα, να αναπτύξουν δεξιότητες χρήσης και αξιοποίησης των ψηφιακών περιβαλλόντων που εφαρμόζει η συγκεκριμένη δραστηριότητα, να αναπτύξουν γλωσσικό και ψηφιακό γραμματισμό και να χρησιμοποιήσουν τις δικές τους γνώσεις και εμπειρίες προκειμένου να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα. Αναμένεται επίσης να αναπτύξουν δεξιότητες οργάνωσης μιας σχολικής εκδήλωσης και τέλος, να εργαστούν ομαδικά, με τρόπο ασύγχρονο, ώστε να φτάσουν στο τελικό προϊόν με επιτυχία.

Διαφορετικές εκδοχές του σεναρίου

Όσον αφορά στην επεκτασιμότητα του σεναρίου, θα μπορούσε να προστεθεί ένα ακόμη φύλλο εργασίας (π.χ. ως το δεύτερο από τα τέσσερα φύλλα εργασίας) σύμφωνα με το οποίο οι μαθητές θα καλούνταν μέσα από την αναζήτηση στο διαδίκτυο και σε συγκεκριμένες, προτεινόμενες από τον εκπαιδευτικό ιστοσελίδες, να κάνουν μια έρευνα αγοράς, συγκρίνοντας προϊόντα και τιμές και προτείνοντας μέσω κάποιου συνεργατικού εγγράφου ή συζητώντας σε πραγματικό χρόνο μέσω κάποιου πλατφόρμας τηλεδιασκέψεων τι ποσό διαθέτουν, τι θα ψωνίσουν για το σχολικό τους πάρτι και από πού. Στόχος των δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν να σχεδιαστούν θα είναι η ανάπτυξη πληροφοριακού, γλωσσικού και κοινωνικού γραμματισμού και η ανάμειξη τους σε δραστηριότητες που σχετίζονται άμεσα με την καθημερινή τους ζωή.

Επίσης, η σύνδεση του σεναρίου με το μάθημα των Εικαστικών θα μπορούσε να αποτελέσει μία ευχάριστη επέκταση του στα πλαίσια της διαθεματικότητας. Προτείνεται η μεταφορά του θέματος του σεναρίου (προετοιμασία και οργάνωση ενός σχολικού πάρτι) σε ένα πιο δημιουργικό και καλλιτεχνικό περιβάλλον υπό την εξ αποστάσεως καθοδήγηση του εκπαιδευτικού του μαθήματος των Εικαστικών. Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, οι μαθητές θα μπορούσαν να δημιουργήσουν τον στολισμό της τάξης τους για την ημέρα του πάρτι με υλικά της καθημερινότητας που είναι διαθέσιμα στο σπίτι τους.

Μια εναλλακτική διαδρομή του παρόντος σεναρίου είναι ο σχεδιασμός του για εφαρμογή στη φυσική τάξη κάνοντας προσαρμογές στην οργάνωση της θεματικής ενότητας, στη διατύπωση των φύλλων εργασίας και στις υπάρχουσες δραστηριότητες. Πιο συγκεκριμένα, οι ατομικές εργασίες που υλοποιούνται στο παρόν σενάριο προτείνεται να ολοκληρωθούν συνεργατικά στο εργαστήριο των υπολογιστών αφού πρώτα οι μαθητές έχουν μοιραστεί σε ανομοιογενείς ομάδες. Τα φύλλα εργασίας συνεχίζουν να διατίθενται στον μαθητή σε ψηφιακή μορφή και η πρόσβαση σε αυτά γίνεται μέσα από τον υπολογιστή της κάθε ομάδας. Είναι εμπλουτισμένα με τα βήματα, τις οδηγίες και τους συνδέσμους που χρειάζεται να ακολουθήσει ο μαθητής για την ολοκλήρωση της κάθε δραστηριότητας. Η ανατροφοδότηση γίνεται από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές μέσα από διάλογο και συζήτηση των ασαφών σημείων. Τέλος, προτείνεται να προστεθεί μια τέταρτη διδακτική ώρα κατά την οποία οι μαθητές θα παρουσιάσουν στην ολομέλεια την εργασία που δημιούργησε η ομάδα τους και η οποία θα αξιολογηθεί από τις υπόλοιπες ομάδες ώστε να αναδειχθεί η καλύτερη της τάξης.

Συμπεράσματα και αντίκτυπος σεναρίου

Το παρόν εκπαιδευτικό σενάριο είχε συνολικά έναν θετικό αντίκτυπο στους μαθητές, όπως αυτός καταγράφηκε από τη συμμετοχή των μαθητών στις δραστηριότητες και από τα σχόλια τους κατά την επιστροφή στη φυσική τάξη τον Ιούνιο του 2020. Η συμμετοχή στις δραστηριότητες ήταν ικανοποιητική αφού πάνω από τους μισούς μαθητές τις ολοκλήρωσαν με θετικά αποτελέσματα. Επιτεύχθηκε η κινητοποίηση των μαθητών και η ενεργός εμπλοκή

τους στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από ένα σύνολο δραστηριοτήτων στις οποίες η γνώση προσεγγίζεται βιωματικά και οι οποίες καλλιέργησαν την ανάληψη πρωτοβουλίας και ευθύνης της δικής τους μάθησης. Ο μαθητής ήρθε σε επαφή με ποικίλα κειμενικά είδη (ψηφιακά, προφορικά, οπτικά, πολυτροπικά). Τόσο η κατανόηση όσο και η παραγωγή λόγου μεταφέρθηκε σε ηλεκτρονικά περιβάλλοντα και σε αυτό συνέβαλλε σημαντικά η αξιοποίηση της ηλεκτρονικής τάξης (eclass) του Πανελληνίου Σχολικού Δικτύου και ενός συνόλου ψηφιακών πόρων και εργαλείων. Έγινε προσπάθεια να συνδεθεί η γλώσσα με τη ζωή και τις εμπειρίες του μαθητή (ΦΕΚ τ. Β', 2016) και μέσα από όλη αυτή τη μαθησιακή διαδικασία ο μαθητής κλήθηκε να αναπτύξει γλωσσικό, οπτικό, πληροφοριακό, συναισθηματικό, ψηφιακό και κριτικό γραμματισμό (Μητσοκοπούλου, 2001).

Οι περιορισμοί που προέκυψαν κατά τη διάρκεια υλοποίησης του σεναρίου αφορούν σε θέματα (α) ηλεκτρονικού εξοπλισμού και (β) συνεργασίας του αντίστοιχου μαθητικού κοινού. Συγκεκριμένα, η μη ύπαρξη τεχνικού εξοπλισμού από μεριάς ενός αριθμού μαθητών είχε ως αποτέλεσμα την απουσία τους από το σύνολο των δραστηριοτήτων. Η έλλειψη σύνδεσης στο ίντερνετ και η ύπαρξη μίας μόνο συσκευής στην οικογένεια με αποτέλεσμα να δίνεται προτεραιότητα σε αδέρφια μεγαλύτερων τάξεων ήταν οι παράγοντες εκείνοι που απέκλεισαν τους μαθητές από τη συμμετοχή τους στην ηλεκτρονική τάξη και στις εξ αποστάσεως δραστηριότητες. Προκειμένου να επιλυθεί το ζήτημα αυτό, δημιουργήθηκαν αντίστοιχες δραστηριότητες σε εκτοπίσιμη μορφή οι οποίες προωθήθηκαν στη σχολική μονάδα από όπου τις παραλάμβανε ο γονέας ή κηδεμόνας του μαθητή. Επίσης, ένας μεγάλος αριθμός μαθητών εργάστηκε με κινητό τηλέφωνο ή ταμπλέτα. Το μέγεθος της οθόνης των συσκευών αυτών αλλά και το γεγονός ότι δεν υποστηρίζουν την ενεργοποίηση του flash player που ήταν απαραίτητο για την έναρξη κάποιων δραστηριοτήτων τους περιορίσει στη συμμετοχή τους σε αυτές.

Ως προς το μαθητικό κοινό, το σενάριο εφαρμόστηκε σε μαθητές Ε' Δημοτικού με επίπεδο Γλωσσομάθειας A1+ (ΚΕΠΑ) οι οποίοι είχαν κάποιο, έστω μικρό, βαθμό εξοικείωσης με τα περισσότερα από τα ψηφιακά περιβάλλοντα στα οποία κλήθηκαν να εργαστούν. Ωστόσο, παρότι οι μαθητές στη φυσική τους τάξη είχαν δουλέψει σε ομάδες στο παρελθόν, η συμμετοχή τους στις δραστηριότητες που απαιτούσαν εξ αποστάσεως συνεργασία (π.χ. στο συνεργατικό έγγραφο Google Jamboard του τρίτου φύλλου εργασίας) ήταν ιδιαίτερα χαμηλή. Οι μαθητές συνολικά επέλεξαν να συμμετάσχουν στις ατομικές δραστηριότητες πολύ περισσότερο σε σχέση με τις ομαδικές εξαιτίας της έλλειψης εμπειρίας και εξοικείωσης τους με τη συνεργασία από απόσταση.

Αναφορές

- Κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς (ΚΕΠΑ), Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου από http://www.pi-schools.gr/lessons/english/eur_pol.php.
- Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοικτή και εξ αποστάσεως πολυμορφική εκπαίδευση: προβληματισμοί για μια ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού. Στο: Α. Λιοναράκης (επιμ.) *Απόψεις και προβληματισμοί για την ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. Αθήνα: Προπομπός.
- Μανούσου, Ε., Κοντογεωργάκου, Β., Γεωργιάδη, Ε. & Κόκκαλη, Α. (2017). Παιδαγωγικό υλικό στην σχολική εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Μελέτη Περίπτωσης: το εξ αποστάσεως εκπαιδευτικό κέντρο της Βικτώρια στην Αυστραλία. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 13(1), 5-25.
- Μητσοκοπούλου, Β. (2001). *Γραμματισμός [Ε1]*, Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου από http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/guide/thema_e1/index.html.
- Σοφός, Α., Κώστας, Α. & Παράσχου, Β. (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου από https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/182/8/whole_book_final_pdf.pdf.

- Σοφός, Α. & Kron, F. (2010). *Αποδοτική διδασκαλία με χρήση μέσων. Από τα πρωτογενή και προσωπικά στα τεταρτογενή και ψηφιακά Μέσα*. Αθήνα: Γρηγόρης. Στο Σοφός, Α., Κώστας, Α. & Παράσχου, Β., (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Ανακτήθηκε στις 2 Σεπτεμβρίου από https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/182/8/whole_book_final_pdf.pdf.
- Σπανακά, Α. & Λιοναράκης, Α. (2017). Οι επτά αρχές δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού. *9ο διεθνές συνέδριο για την ανοικτή & εξ αποστάσεως εκπαίδευση*, 9(6B), 121-123.
- ΦΕΚ 2871/τ. Β' (09-09-2016). Ενιαίο πρόγραμμα σπουδών για τις ξένες γλώσσες στο Δημοτικό και στο Γυμνάσιο.
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D. και Russell J. D. (2009). *Εκπαιδευτική τεχνολογία για διδασκαλία και μάθηση* (μεταφρ.: Φ. Κοκαβέσης). Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη.