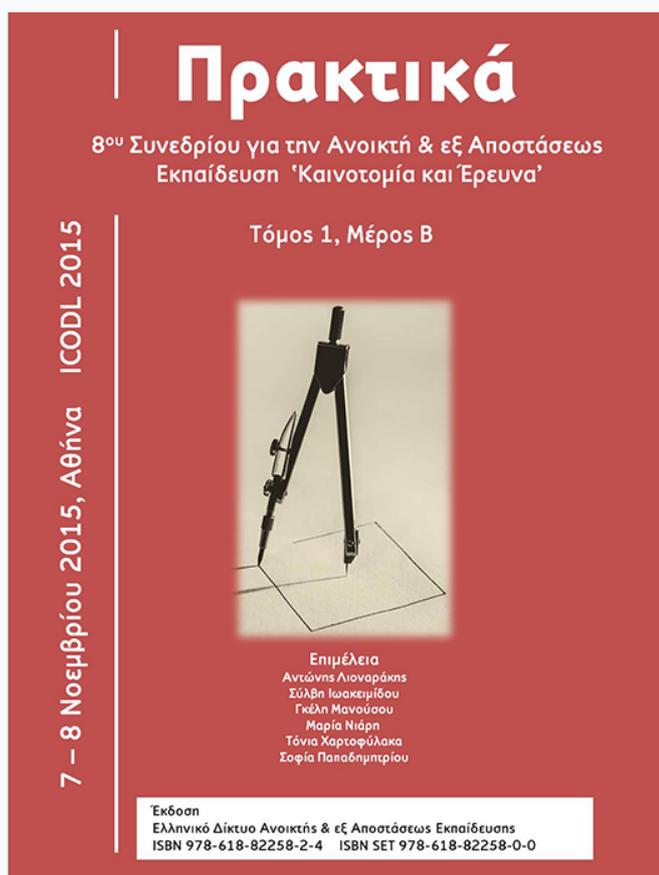


## International Conference in Open and Distance Learning

Vol 8, No 4B (2015)

Innovation and Research in Open and Distance Learning and in Information Communications Technology



### New Technologies and Foreign Language Learning: the visual, auditing and kinesthetic case of learner types

*Βασιλική Πανταζή, Ηλέκτρα Γεωργιάδη*

doi: [10.12681/icodl.84](https://doi.org/10.12681/icodl.84)

**Νέες Τεχνολογίες και εκμάθηση Ξένων Γλωσσών:  
η περίπτωση των οπτικών, των ακουστικών και των κιναισθητικών τύπων  
μαθητών**

**New Technologies and Foreign Language Learning:  
the visual, auditing and kinesthetic case of learner types**

**Βασιλική Πανταζή**

ΣΕΠ ΓΑΛ 64 – Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο  
[vaspant@yahoo.gr](mailto:vaspant@yahoo.gr)

**Ηλέκτρα Γεωργιάδη**

Καθηγήτρια Αγγλικών – 7<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Καλαμάτας  
ΜΔΕ στη Διδασκαλία της Αγγλικής (ΕΑΠ)  
[electrageorg@in.gr](mailto:electrageorg@in.gr)

**Abstract**

In the 21<sup>st</sup> century, the use of New Technologies is widely spread and certainly it couldn't be excluded from the school environment. New Technologies are a valuable tool for all teachers and particularly for the foreign language educator who is not confined to using the text book alone, and who certainly keeps abreast of developments in both schools and society. In our attempt to prove that students' usage of New Technologies – a total of 55 Junior High School students of second and third year in English and French – could reveal their skills and capabilities and mobilize the various learner types (visual, auditory and kinesthetic), in order to boost their participation in the learning process, we have implemented three software: Quizlet, Pixton and PhotoStory 3. Through the use of such tools, various learning types could listen, read, intervene, comment, and turn the foreign language learning into a fruitful, interactive and creative learning environment.

**Key-words:** *New Technologies, Foreign Languages, Auditory, Visual, Kinesthetic types of learners*

**Περίληψη**

Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, η χρήση των Νέων Τεχνολογιών είναι ευρέως διαδεδομένη και φυσικά δεν θα μπορούσε να λείπει από το σχολικό χώρο. Οι Νέες Τεχνολογίες είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για όλους τους εκπαιδευτικούς και συγκεκριμένα για τον εκπαιδευτικό των ξένων γλωσσών που δεν αρκείται στο ένα και μοναδικό σχολικό εγχειρίδιο και που φυσικά παρακολουθεί τις εξελίξεις τόσο στον εκπαιδευτικό χώρο όσο και στην κοινωνία. Έχει αποδειχθεί ότι η χρήση των Νέων Τεχνολογιών από τους μαθητές μπορεί να αναδείξει τις δεξιότητες και τις ικανότητές τους και να βοηθήσει αυτούς που χρειάζονται μια ιδιαίτερη στήριξη. Το Quizlet, το PhotoStory 3 και το Pixton, είναι τρία λογισμικά που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο μάθημα της ξένης γλώσσας, τα οποία μπορούν να κινητοποιήσουν τους διαφορετικούς μαθησιακούς τύπους (οπτικούς, ακουστικούς και κιναισθητικοί) ώστε να συμμετέχουν περισσότερο στη μαθησιακή διαδικασία, ο καθένας αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του. Οι διαφορετικοί μαθησιακοί τύποι, χρησιμοποιώντας τα διαδικτυακά εργαλεία, μπορούν να ακούσουν, να διαβάσουν, να επέμβουν, να σχολιάσουν και να μετατραπεί

έτσι το μάθημα της ξένης γλώσσας σε ένα γόνιμο, διαδραστικό και δημιουργικό περιβάλλον μάθησης.

**Λέξεις-Κλειδιά:** *Νέες Τεχνολογίες, Ξένες Γλώσσες, Ακουστικοί, Οπτικοί, Κινησθητικοί τύποι μαθητών*

### **Εισαγωγή**

Στη συλλογική συνείδηση οι σύγχρονες τεχνολογίες αποτελούν ένδειξη κοινωνικής ανάπτυξης, αλλά και ποιοτικότερης παιδείας, ενώ αποτελεί γενική παραδοχή ότι στις σύγχρονες τεχνολογίες βρίσκεται η απαρχή για την ανανέωση του εκπαιδευτικού συστήματος ([http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide\\_kef5.htm](http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide_kef5.htm)).

Η ραγδαία διείσδυση των Νέων Τεχνολογιών σε όλους τους τομείς της οικονομικής και κοινωνικής ζωής είναι αδιαμφισβήτητη ενώ συγχρόνως «συνοδεύεται από αισιόδοξες εκτιμήσεις ως προς τη συμβολή τους στην αναβάθμιση της διδακτικής διαδικασίας και στη βελτίωση της ποιότητας της μάθησης (Π.Ι., 2011:112).

Η εισαγωγή των ΤΠΕ (Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών) στην ελληνική εκπαίδευση ξεκίνησε στα μέσα της δεκαετίας του '80 οπότε και καθιερώθηκε το μάθημα της Πληροφορικής ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Περισσότερα από 30 χρόνια μετά, η αξιοποίηση των ΤΠΕ ως εργαλείο στήριξης της μαθησιακής διαδικασίας σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα συνεχίζει να εξελίσσεται.

Εκτός από την καλλιέργεια του πληροφορικού γραμματισμού στο πλαίσιο των απαιτήσεων «της κοινωνίας της γνώσης», η προσπάθεια ένταξης των ΤΠΕ στην εκπαίδευση συνδέεται με παιδαγωγικά ζητήματα, καθώς σύμφωνα με επιστημονικές έρευνες, οι ΤΠΕ κινητοποιούν την προσοχή και την αντίληψη των μαθητών, ενισχύουν το ενδιαφέρον τους ενώ συμβάλλουν στην αύξηση της συμμετοχής τους στη μαθησιακή διαδικασία μέσα από δραστηριότητες αυτενέργειας και αλληλεπίδρασης με τον εκπαιδευτικό, τους συμμαθητές και την τεχνολογία.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού που αξιοποιεί τις ΤΠΕ αναβαθμίζεται καθώς αποκτά έναν πιο ενεργό και αλληλεπιδραστικό ρόλο με την τεχνολογία, την κοινωνία και τη μάθηση. Ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών του και τους στόχους της διδασκαλίας του, ο εκπαιδευτικός τους βοηθά να εξοικειωθούν με εκπαιδευτικά λογισμικά τα οποία τους δίνουν τη δυνατότητα να παρέμβουν, να δημιουργήσουν, να λύσουν προβλήματα, να επεξεργαστούν δεδομένα και κατ'επέκταση να οξύνουν την κριτική τους σκέψη, να προχωρήσουν στο επόμενο κάθε φορά επίπεδο της ανάπτυξής τους (Zone of proximal development) (Π.Ι., 2011:117) ενώ συγχρόνως να καλλιεργήσουν και τη μεταγνωστική τους ικανότητα.

### **Νέες Τεχνολογίες και ξενόγλωσση εκπαίδευση**

Όλοι μας γνωρίζουμε ότι η είσοδος των σύγχρονων τεχνολογιών σε διάφορους τομείς της καθημερινής ζωής μας είναι μια πραγματικότητα η οποία βρίσκεται σε πλήρη εξέλιξη και φυσικά από αυτό δεν θα μπορούσε να μείνει ανεπηρέαστη η ξενόγλωσση εκπαίδευση. Σε μια προσπάθεια να μειώσουν την απόσταση ανάμεσα στις εξωσχολικές συνήθειες των μαθητών και τη σχολική καθημερινότητά τους και να κάνουν το μάθημά τους πιο προσιτό και ευχάριστο στο μαθητικό κοινό, οι εκπαιδευτικοί ξένων γλωσσών προσπαθούν να εισάγουν στο μάθημά τους όλα εκείνα τα εργαλεία που η τεχνολογική εξέλιξη μπορεί να τους προσφέρει.

Οι παιδαγωγικές εφαρμογές των Νέων Τεχνολογιών στην ξενόγλωσση εκπαίδευση εκτός από το γεγονός ότι προσπαθούν να αξιοποιήσουν την εξωσχολική εμπειρία των

μαθητών δημιουργώντας ένα διαδραστικό περιβάλλον μάθησης και δημιουργίας, συμβάλλουν στην απόκτηση κοινωνιογλωσσικών δεξιοτήτων καθώς και στην ανάπτυξη της επικοινωνίας και του συνεργατικού πνεύματος μεταξύ των μαθητών οι οποίοι έχουν ενεργή συμμετοχή στην παραγόμενη γνώση.

Αν θέλαμε να ταξινομήσουμε τους τρόπους αξιοποίησης των ΤΠΕ στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας, θα συνοψίζαμε ότι βοηθούν στην αναζήτηση της γνώσης και της πληροφορίας (διαδίκτυο, ιστότοποι, ψηφιακές βιβλιοθήκες...), στον εμπλουτισμό της διδασκαλίας (διαδικτυακή πλατφόρμα σύγχρονης και ασύγχρονης εκπαίδευσης, διαδραστικός πίνακας...), στην επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ αυτών που εμπλέκονται στη σχολική διαδικασία (email, forum, κοινωνικά δίκτυα...) ενώ τέλος συμβάλλουν στην ενίσχυση της προσωπικής, επαγγελματικής και επιστημονικής έκφρασης (blogs, wikis...) (Μαρκαντωνάκης, 2011:25).

Τα διαδικτυακά εργαλεία και λογισμικά μπορούν να αξιοποιηθούν από τους μαθητές, οι οποίοι χρησιμοποιώντας τη γλώσσα-στόχο μπορούν να υλοποιήσουν διερευνητικές δραστηριότητες ή σχέδια εργασίας, να διαβάσουν, να ακούσουν, να δημιουργήσουν, να συμμετάσχουν με κριτικά σχόλια ή προσθήκες στο τελικό προϊόν ώστε να μετατραπεί το μάθημα της ξένης γλώσσας σε μια διαδικασία, την οποία οι μαθητές νιώθουν πολύ περισσότερο κοντά στην καθημερινότητά τους ([http://reel.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide\\_kef5.htm](http://reel.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide_kef5.htm)).

Βέβαια, το εκάστοτε εκπαιδευτικό λογισμικό που χρησιμοποιείται για την εκμάθηση της ξένης γλώσσας έχει ανάγκη την κριτική αξιολόγηση από τον εκπαιδευτικό σε σχέση με τους επιδιωκόμενους διδακτικούς στόχους και πάντα σε σχέση με τους διαφορετικούς μαθησιακούς τύπους που συναντάμε σε μια σχολική τάξη ώστε να έχουμε τα επιθυμητά αποτελέσματα που σχετίζονται με την κατάκτηση της ξένης γλώσσας αλλά και την ενεργή συμμετοχή όλων των μαθητών.

### **Οι τρεις μαθησιακοί τύποι: οπτικοί, ακουστικοί, κιναισθητικοί**

Το μαθησιακό στυλ αναφέρεται στον τρόπο που ο εγκέφαλος προσλαμβάνει και διαχειρίζεται αυτό που θέλει να μάθει (Winebrenner, 2006 :43). Ο μαθητής διαχειρίζεται τις πληροφορίες που λαμβάνει μέσω της όρασης, της ακοής, της αφής και της κίνησης. Μιλάμε, λοιπόν, για οπτικούς, ακουστικούς και κινητικούς μαθησιακούς τύπους. Η γνώση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών αυτών των μαθησιακών τύπων βοηθά τον εκπαιδευτικό να αναγνωρίζει τους μαθητές που έχουν αυτά τα χαρακτηριστικά και να οργανώνει καλύτερα το μάθημά του προσαρμόζοντάς το στις ανάγκες και στις ιδιαίτερες ικανότητές τους.

#### **Οπτικός τύπος- Χαρακτηριστικά**

Σε αυτούς τους τύπους η γνώση έρχεται μέσω της εικόνας η οποία τους βοηθά να απομνημονεύουν ή να θυμούνται καλύτερα, ενώ τα χρώματα και τα σχέδια τους βοηθούν να αποτυπώνουν ιδέες. Προτιμούν τις γραπτές πληροφορίες, τα βιβλία με εικόνες και τα πάζλ. Το να κρατούν λεπτομερείς σημειώσεις ή να κυκλώνουν σημαντικές πληροφορίες διευκολύνει την κατανόηση (Rief, 1996:3) ενώ το πλάνο, τα διαγράμματα ή τα σχέδια βοηθούν στην ανάπτυξη της λογικής σκέψης.

#### **Στρατηγικές**

Ο καθηγητής πρέπει να χρησιμοποιεί στο μάθημά του διαγράμματα, σχήματα, εικόνες, οπτικά σύμβολα, χάρτες. Η τηλεόραση, το βίντεο, ο υπολογιστής, τα κόμικς, τα κινούμενα σχέδια είναι εργαλεία που, αν χρησιμοποιηθούν στην τάξη, βοηθούν την οπτική αντίληψη του μαθητή. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους οπτικούς τύπους να κάνουν μια παρουσίαση χρησιμοποιώντας διαφάνειες, να αποδώσουν τραγούδια ή ποιήματα με εικόνες, να φτιάξουν ένα βίντεο ή αφίσες και μπροσούρες για να παρουσιάσουν ένα σύνολο πληροφοριών (Winebrenner, 2006 :75).

#### **Ακουστικός τύπος- Χαρακτηριστικά**

Οι ακουστικοί τύποι προσλαμβάνουν τη γνώση μέσω των ήχων. Οι πληροφορίες πρέπει να παρουσιάζονται προφορικά ώστε να μπορούν να τις διαχειριστούν, να τις αποθηκεύσουν και να τις αναπαράγουν. Μαθαίνουν ακούγοντας τους άλλους ή τους ίδιους τους εαυτούς τους. Προτιμούν τις αφηγήσεις ενώ διαβάζουν συνήθως δυνατά τις εκφωνήσεις των ασκήσεων για να τις κατανοήσουν. Οι ακουστικοί τύποι είναι άτομα που έχουν λογική και αναλυτική σκέψη.

#### **Στρατηγικές**

Αυτός ο τύπος του μαθητή αγαπά τις συζητήσεις, τις αφηγήσεις, τον καταϊγισμό ιδεών, την τηλεόραση, το ράδιοφωνο, τη μουσική, το θέατρο, τη δραματοποίηση. Μαθαίνει καλύτερα όταν οι πληροφορίες δίνονται με μελωδικό τρόπο ή με ρυθμό. Για αυτό τον λόγο, στην τάξη ο καθηγητής πρέπει να προβλέψει τη χρήση ηχητικού υλικού, τραγουδιών, ενώ η ανάγνωση παραμυθιών ή άλλων ιστοριών βοηθά τον μαθητή στην κατανόηση και αφομοίωση της γνώσης. Μπορεί, επίσης, ο εκπαιδευτικός να ζητήσει από τους ακουστικούς τύπους να δημιουργήσουν σύντομους διαλόγους, συζητήσεις, να γράψουν ένα τραγούδι, ένα ποίημα, μια ιστορία την οποία θα δραματοποιήσουν, να πάρουν συνεντεύξεις (Winebrenner, 2006: 75).

#### **Κινησθητικός τύπος- Χαρακτηριστικά**

Οι κινητικοί τύποι μαθαίνουν με τη δράση, την αφή και την ενεργή συμμετοχή. Έχουν ανάγκη να εμπλέκονται σωματικά σε όλες τις δραστηριότητες και τα προγράμματα. Αναζητούν ευκαιρίες συμμετοχής σε παιχνίδια, σε κατασκευές, σε παιχνίδια ρόλων, σε εργαστηριακά πειράματα. Τους αρέσει να σχεδιάζουν, να υπογραμμίζουν ακούγοντας ή μιλώντας. Η συμπεριφορά αυτών των μαθητών μέσα στην τάξη είναι πολύ χαρακτηριστική: δεν μπορούν να μείνουν καθισμένοι για πολύ ώρα στη θέση τους, τους αρέσει να μετακινούνται, να παίζουν με διάφορα αντικείμενα ή να ζωγραφίζουν στα βιβλία τους.

#### **Στρατηγικές**

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να προτείνει δραστηριότητες που απαιτούν την ενεργή συμμετοχή των μαθητών: παιχνίδια, παιχνίδια ρόλων, δραματοποιήσεις, δημιουργικές δραστηριότητες όπως κατασκευή πάζλ ή μακετών, κατασκευές από διάφορα υλικά, ζωγραφική. Η χρήση των υπολογιστών και διαφορετικών λογισμικών υποβοηθούν την αντιληπτική ικανότητα και την κατανόηση. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να προβλέπει μικρά διαλείμματα επιτρέποντας σε αυτούς τους μαθητές να μετακινηθούν στην τάξη (Hoekstra-de Roos, 2014), να πιέζουν μια μπάλα από καουτσούκ στο χέρι ή ακόμη και να μασούν τσίχλα αρκεί να μην είναι ενοχλητικό για την υπόλοιπη τάξη (Winebrenner, 2006: 49).

#### **Προτεινόμενα λογισμικά για τους τρεις μαθησιακούς τύπους**

Τα παρακάτω λογισμικά που προτείνουμε, και τα οποία τα έχουμε ήδη εφαρμόσει στην ξενόγλωσση τάξη, καλύπτουν τις ανάγκες και αναδεικνύουν τις ικανότητες και τις δεξιότητες και των τριών μαθησιακών τύπων. Αποτελούν εργαλεία που μετατρέπουν τα παιδιά σε δημιουργούς ενώ τα προτρέπουν να ενεργοποιήσουν όλη τους τη φαντασία και το δυναμικό για την κατάκτηση της ξένης γλώσσας, μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον που απέχει αρκετά από τη συμβατική μαθησιακή διαδικασία. Η εφαρμογή των προτεινόμενων λογισμικών έγινε κατά το διάστημα Ιανουάριος-Απρίλιος 2015 σε σύνολο 55 μαθητών της Β' και Γ' γυμνασίου στο μάθημα της αγγλικής και γαλλικής γλώσσας. Για να ανιχνεύσουμε τους 3 μαθησιακούς τύπους, δόθηκε στους μαθητές να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο (Γεωργιάδη, 2003:92) (βλ. Παράρτημα 1). Η μελέτη των ερωτηματολογίων έδειξε ότι οι μαθητές παρουσιάζουν στοιχεία και από τους τρεις μαθησιακούς τύπους χωρίς κάποιος να υπερτερεί σημαντικά έναντι του άλλου. Συγκεκριμένα στη Β' τάξη οι αποκλίσεις είναι πολύ μικρές (οπτικοί 58%, ακουστικοί 59%, κιναισθητικοί 56%) ενώ

στη Γ' τάξη σημειώθηκαν σχετικά μεγαλύτερες αποκλίσεις με τους οπτικούς τύπους να παρουσιάζουν το μεγαλύτερο ποσοστό έναντι των άλλων τύπων (οπτικοί 54%, ακουστικοί 49%, κιναισθητικοί 41%) (βλ. Παράρτημα 2).

α) Το **Quizlet** (<https://learn20.wikispaces.com/Quiz+Development>) είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό λογισμικό πρόγραμμα το οποίο, ως εργαλείο μελέτης, παρέχει στους μαθητές υλικό για την εξάσκηση και εμπέδωση λεξιλογίου (στις ξένες γλώσσες και σε διάφορους άλλους γνωστικούς τομείς). Συμπεριλαμβάνει ψηφιακά flashcards, τα οποία παρέχουν στους μαθητές τη δυνατότητα να μελετήσουν και να παίξουν παιχνίδια, χρησιμοποιώντας τους όρους και τις ερμηνείες που ο καθηγητής τους παρέχει. Το Quizlet ταιριάζει σε όλους τους τύπους μάθησης. Στους οπτικούς τύπους αρέσουν οι φωτογραφίες στα flashcards. Στους ακουστικούς μαθητές αρέσουν οι κάρτες που τους «μιλούν». Στους κιναισθητικούς μαθητές αρέσει να ακουμπούν τις κάρτες, να τις γυρίζουν, να παίξουν παιχνίδια κ.λπ.

Εργαλεία Μελέτης (Study Tools)

- **Speller:** Ακούγεται δυνατά μια λέξη ή φράση ενώ συγχρόνως καταγράφεται η ερμηνεία. Ο μαθητής παροτρύνεται να συλλαβίσει τη λέξη. Λανθασμένες απαντήσεις επαναλαμβάνονται και συλλαβίζονται προφορικά ενώ δίνονται και οπτικά με σκοπό την επανάληψη και εξάσκηση.
- **Learning:** Γρήγορη άσκηση μέσα από το περιεχόμενο των καρτών (flashcards).
- **Test:** Το Quizlet δημιουργεί ένα παιχνίδι γνώσεων για τους μαθητές των οποίων οι απαντήσεις ελέγχονται άμεσα. Οι μαθητές ελέγχονται από ένα συνδυασμό 4 τύπων ερωτήσεων: γραπτής μορφής (written), αντιστοίχισης (matching), πολλαπλής επιλογής (multiple choice), συμπλήρωσης κενών (fill-in-the-gaps) και Σωστό ή Λάθος. Μπορούν να προστεθούν και φωτογραφίες για τις λέξεις.

Games

- **Scatter:** Προκαλεί τους μαθητές να ενώσουν την κάθε λέξη με τη σωστή ερμηνεία.
- **Space Race:** Καθώς οι ερμηνείες λέξεων κυλούν από την μια πλευρά της οθόνης στην άλλη, οι μαθητές παροτρύνονται να γράψουν τη σωστή λέξη.

Η βιβλιοθήκη του Quizlet είναι γεμάτη με εικόνες τις οποίες σίγουρα θα αγαπήσουν οι οπτικοί τύποι και όχι μόνο αυτοί. Δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να ανεβάσουν και τις δικές τους φωτογραφίες. Οι ακουστικοί τύποι μπορούν να ακούσουν ό,τι μαθαίνουν με το pre-recorded voice του Quizlet σε 18 διαφορετικές γλώσσες ενώ μπορούν, επίσης, να καταγράψουν και τη δική τους φωνή.

Εντάσσοντας το Quizlet ως εργαλείο μελέτης στο μαθησιακό περιβάλλον, άλλαξε το δυναμικό της τάξης, ενθαρρύνοντας την μαθητοκεντρική διδασκαλία και συνεργασία χωρίς εμείς να παρεκκλίνουμε από τους στόχους μας. Το Quizlet χρησιμοποιήθηκε κυρίως στον καταγισμό ιδεών ή ως εφόρμηση για τη διδασκαλία του λεξιλογίου. Με τη χρήση του εργαλείου 'Speller' οι μαθητές ξεπέρασαν όσα προβλήματα είχαν με την προφορά των λέξεων, και με τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού λεξικού ξεπέρασαν προβλήματα με άγνωστες λέξεις. Αν και στην αρχή παρατηρήσαμε ότι οι πιο αδύνατοι μαθητές μάθαιναν το λεξιλόγιο «παπαγαλία», στην πορεία οι μαθητές εξοικειώθηκαν με το λεξιλόγιο και κατανόησαν τη διαδικασία του να μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν (learn how to learn). Το Quizlet εξυπηρέτησε αυτό το σκοπό μόνο ως ένα αξιόπιστο εργαλείο μελέτης, ως πηγή επανάληψης για αυτοβελτίωση, ως ένα χρήσιμο βοηθητικό εργαλείο για μάθηση και όχι ως μέθοδος εξέτασης.

Παρακάτω ακολουθούν 3 ασκήσεις, μια στη γαλλική γλώσσα και δύο στην αγγλική, που δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια του συγκεκριμένου λογισμικού.

ΓΑΛΛΙΚΑ: « Produits alimentaires »

<https://quizlet.com/86609787/produits-alimentaires-flash-cards/>

ΑΓΓΛΙΚΑ: “Recipe verbs”

<https://quizlet.com/86614197/recipe-verbs-choose-or-write-the-correct-recipe-phrase-flash-cards/>

ΑΓΓΛΙΚΑ : “Haiku vocabulary”

<https://quizlet.com/85414680/teaching-students-several-language-ideas-through-haiku-poetry-flash-cards/>

β) Το **Photostory 3**, είναι ένα δωρεάν λογισμικό πρόγραμμα της Microsoft με το οποίο μπορούν να δημιουργηθούν ψηφιακές ιστορίες χρησιμοποιώντας φωτογραφίες, μουσική και κείμενο. Ακολουθώντας μια σειρά από βήματα, το λογισμικό δίνει τη δυνατότητα

- εισαγωγής φωτογραφικού υλικού και επεξεργασίας των εικόνων του με αλλαγές στη μορφή τους (όπως στο μέγεθος, περικοπή των μαύρων περιγραμμάτων, εισαγωγή ειδικών εφέ)
- εμπλουτισμού αφήγησης στις εικόνες,
- ηχογραφημένης αφήγησης (πατώντας το κόκκινο κουμπί «εγγραφή αφήγησης)
- επιλογής μουσικής από αρχείο ήχου αποθηκευμένα στον υπολογιστή και δημιουργίας μουσικής συγκεκριμένου ύφους και ρυθμού με αυτόματο τρόπο μέσα από το πρόγραμμα (η μουσική εμφανίζεται πάνω από τις εικόνες σαν χρυσή γραμμή).
- καθορισμού του τρόπου εναλλαγής των εικόνων μέσα από μια λίστα προκαθορισμένων
- ρύθμισης του χρόνου παραμονής των εικόνων στην οθόνη, όπως επίσης και η ύπαρξη ή όχι μουσικής. (ιδιαίτερα χρήσιμη όταν αυτές συνοδεύονται και από αφήγηση ώστε να διαβάζεται απρόσκοπτα).
- προεπισκόπησης των εικόνων

Όταν η επεξεργασία τελειώσει, η ψηφιακή ιστορία μπορεί να αποθηκευτεί σε αρχείο ταινίας (βίντεο) το οποίο είναι συμβατό με σχεδόν όλα τα προγράμματα αναπαραγωγής βίντεο, έτσι ώστε να υπάρχει δυνατότητα δημοσιοποίησης της ιστορίας.

Οι δυνατότητες δημοσιοποίησης του παραγόμενου αρχείου ταινίας είναι πολλές και περιλαμβάνουν: την ανάρτηση σε κάποια υπηρεσία φιλοξενίας βίντεο, όπως το youtube και κατόπιν την ενσωμάτωση σε κάποια ιστοσελίδα ή διαδικτυακό ημερολόγιο (blog), την ανάρτηση σαν αρχείο σε κάποια εκπαιδευτική πλατφόρμα από όπου οι μαθητές θα μπορούν να το αναπαράγουν στον υπολογιστή τους ή την ενσωμάτωσή του σε ηλεκτρονική παρουσίαση (π.χ. με τη χρήση PowerPoint). (<http://www.schoolessons.gr/data-general/stories/docs/video/Photo%20Story%03%20for%20Windows.pdf>)

Οι ψηφιακές ιστορίες, ως μια αποτελεσματική διδακτική στρατηγική, κίνησε το ενδιαφέρον όλων των μαθησιακών τύπων. Για να γράψουν τις ψηφιακές ιστορίες τους, οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες και ανέλαβαν ξεχωριστούς ρόλους. Οι οπτικοί μαθητές χρησιμοποίησαν τις εικόνες για να χτίσουν τις ιστορίες τους. Οι ακουστικοί τύποι εκμεταλλεύτηκαν το ακουστικό υλικό – μουσική για να ενισχύσουν την πλοκή της ιστορίας ή την αφήγηση της ιστορίας από τους ίδιους με τη χρήση μικρόφωνου. Η τρίτη ομάδα, οι κιναισθητικοί, ανέλαβε τα ειδικά εφέ για να βελτιώσει τις ψηφιακές ιστορίες.

Για τη δημιουργία των χαϊκού στην τάξη, οι μαθητές επέλεξαν το Microsoft Powerpoint για να φτιάξουν τις διαφάνειες με εικόνες που είχαν επιλέξει από το Διαδίκτυο (οπτικοί & κιναισθητικοί τύποι) καθώς και διαφάνειες με πληροφορίες σχετικές με το θέμα των χαϊκού. Αυτές οι διαφάνειες εισήχθησαν στο Photostory 3 ως jpg με εφέ κίνησης (κιναισθητικοί) και μουσική (ακουστικοί τύποι) την οποία οι μαθητές επέλεξαν από το youtube.

HAIKU στα Γαλλικά : <https://youtu.be/4a5H9xRW1EA>

HAIKU στα Αγγλικά: <https://youtu.be/eoCbPth4x5A>



γ) Το **Pixton** είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή που υποστηρίζει τη δημιουργία και φιλοξενία κόμικς. Επιλέγοντας αρχικά τη μορφή που θα έχουν τα καρτέ, υπάρχει διαθέσιμη μία μεγάλη συλλογή από έτοιμες φιγούρες, τοπία και αντικείμενα.

Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν το φύλο του ήρωα ή της ηρωίδας, τα χαρακτηριστικά του προσώπου του, τα μαλλιά και το σωματότυπο και να προσθέσουν ένα από τα διαθέσιμα τοπία ως φόντο, καθώς και έτοιμα αντικείμενα (έπιπλα, συσκευές, δέντρα κτλ). Οι χαρακτήρες του Pixton είναι εύκολοι στην επεξεργασία, τα μέλη τους λυγίζουν ενώ παίρνουν διαφορετικές εκφράσεις προσώπου (κιναισθητικοί τύποι).

Οι μαθητές μπορούν επίσης να προσθέσουν λεζάντες ως «φούσκες» κειμένου τις οποίες μπορούν να επεξεργαστούν (οπτικοί τύποι). Αφού τελειώσουν την εργασία τους στο Pixton, έχουν τη δυνατότητα να σώσουν το κόμικ στην κοινότητα του Pixton, όπου οι άλλοι χρήστες μπορούν να το σχολιάσουν ή να το ψηφίσουν.

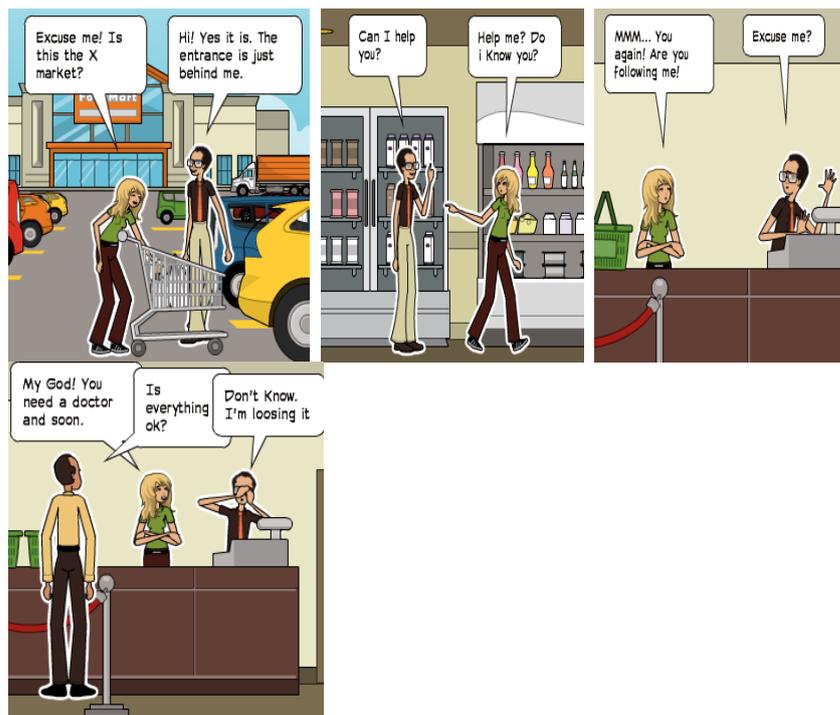
Το Pixton χρησιμοποιήθηκε κυρίως στο τέλος κάποιου μαθήματος ή κεφαλαίου ή μιας δραστηριότητας (εκτός ή εντός της τάξης), όπου οι μαθητές κατασκεύασαν ατομικά ή και σε ομάδες το δικό τους ηλεκτρονικό κόμικ, εκφράζοντας με αυτόν τον τρόπο τα συμπεράσματά τους ή εστιάζοντας σε σημεία που τους έκαναν εντύπωση ή ακόμα που τους προκάλεσαν δυσαρέσκεια.

Μέσα από το Pixton οι μαθητές μας έγιναν νέοι δημιουργικοί 'συγγραφείς'. Ως ένα διδακτικό οπτικό εργαλείο γραφής, το cartoon-making και οι ψηφιακές ιστορίες βοήθησαν τους μαθητές να αναπτύξουν τη φαντασία και την κριτική τους σκέψη, ενίσχυσαν την αυτοδυναμία τους και αυτονομία τους και έτσι δημιούργησαν ιστορίες σε λογική αλληλουχία τις οποίες έπαιξαν σε ρόλους αργότερα. Σε γενικές γραμμές, το Pixton βοήθησε τους μαθητές στην εκμάθηση λεξιλογίου μέσα από διάλογο με θέματα που συσχετίζονται με την καθημερινή ζωή, με εφηβικά ή περιβαλλοντικά προβλήματα, με αφήγηση ιστορίας, περιγραφή επίκαιρων γεγονότων ή κριτική για έργο κ.λπ.

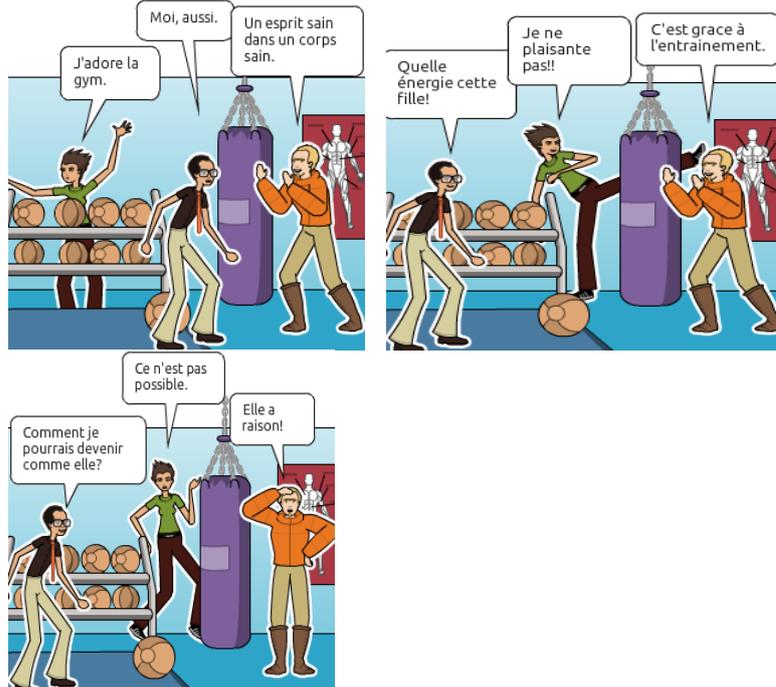
Το Pixton κάλυψε τις ανάγκες και των τριών μαθησιακών τύπων ενώ για την εξασφάλιση της συμμετοχής των ακουστικών τύπων προστέθηκε και ήχος (παραγωγή διαλόγων με τη βοήθεια μικροφώνου). Δημιουργήθηκε έτσι ένα θετικό κλίμα, αυξήθηκε το κίνητρο των μαθητών ενώ ενισχύθηκε το πνεύμα συνεργατικότητας στο μάθημα.

Δείγματα παραγωγής κόμικς σε συνεργασία και με τους τρεις μαθησιακούς τύπους βρίσκονται στις παρακάτω διευθύνσεις:

Uncountable behaviour: <http://Pixton.com/ic:iqi5x1au>



Vive la gym! <http://Pixton.com/gr/:usrbitp9>



## Επίλογος

Τα λογισμικά και τα διάφορα διαδικτυακά προγράμματα προσφέρουν άπειρες δυνατότητες και ευκαιρίες στους μαθητές να εξοικειωθούν με την τεχνολογία, ενώ δημιουργούν ένα διαδραστικό περιβάλλον μαθησιακής διαδικασίας που ξεφεύγει κατά πολύ από το παραδοσιακό συμβατικό περιβάλλον που υπήρχε πριν από την εισαγωγή των Νέων Τεχνολογιών στο σχολικό χώρο. Η εκμάθηση των ξένων γλωσσών με τη συνέργεια των Νέων Τεχνολογιών γίνεται με ένα ευχάριστο, παιγνιώδη και καινοτόμο τρόπο, καλλιεργώντας ένα κλίμα συνεργατικότητας το οποίο συμβάλλει στην ανάδειξη των ικανοτήτων όλων των μαθησιακών τύπων.

Βέβαια, για την αναμόρφωση του ξενόγλωσσου μαθήματος και την εξασφάλιση της ενεργής συμμετοχής όλων των μαθητών, η εισαγωγή των σύγχρονων τεχνολογιών δεν είναι πανάκεια. Απαραίτητο στοιχείο είναι η ευελιξία και η διάθεση ανανέωσης της διδακτικής πράξης από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό, ο οποίος οφείλει να αφογκράζεται τις ανάγκες, τις προσδοκίες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών του και με τις αναζητήσεις του να εισάγει εκείνα τα τεχνολογικά εργαλεία που θα δημιουργήσουν τις προϋποθέσεις για ένα επιτυχημένο μαθησιακό περιβάλλον.

## Βιβλιογραφία

- Γεωργιάδη, Η., (2003). “The Importance of Understanding EFL Teaching Methodology: Design and Procedure”. Μεταπτυχιακό Δίπλωμα Ειδίκευσης στη Διδασκαλία της Αγγλικής Γλώσσας Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών. ΕΑΠ.
- Μαρκαντωνάκης, Σ., (2011). Η χρήση των ΤΠΕ στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας. *Μείζον Πρόγραμμα Επιμόρφωσης. Βασικό Επιμορφωτικό Υλικό. Τόμος Β: Ειδικό μέρος. ΠΕ05 ΓΑΛΛΙΚΩΝ*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Μικρόπουλος, Α., (2006). *Ο υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Μικρόπουλος, Α., (2011). *Αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση*. Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Παντελιάδου Σ., (2000). *Μαθησιακές Δυσκολίες και Εκπαιδευτική Πράξη, Τι & Γιατί*. Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα.
- Παντελιάδου Σ., Πατσιοδήμου Α., Μπότσας Γ., (2004). *Οι Μαθησιακές Δυσκολίες στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*, Βόλος
- Rief S.F., Heimburge J.A. (1996). *How to reach and teach all students in the inclusive classroom: ready-to-use strategies, lessons and activities for teaching students with diverse learning needs*. Center for Applied Research in Education.
- Winebrenner S., (2006). *Teaching Kids with Learning Difficulties in the Regular Classroom*. Free Spirit Publishing.

## Ηλεκτρονικές πηγές

- <http://www.pixton.com/> (3-5-2015)
  - <http://www.pixton.com/uk/company> (3-5-2015)
  - <http://www.schoolessons.gr/data-general/stories/docs/video/Photo%20Story%203%20for%20Windows.pdf> (10-5-2015)
  - [www.quizlet.com](http://www.quizlet.com) (10-5-2015)
  - <https://learn20.wikispaces.com/Quiz+Development> (10-5-2015)
  - <http://www.international-montessori.org/schools/wp-content/uploads/2014/03/Intelligence-Corporelle-Kinesthesique.pdf>: Hoekstra - de Roos Annie R. *Intelligence Corporelle Kinesthesique*. International Montessori Schools and Child Development Centres Brussels, Belgium. (1-5-2015)
  - [http://rcl.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide\\_kef5.htm](http://rcl.enl.uoa.gr/xenesglosses/guide_kef5.htm) (5-5-2015)
  - [http://www.cdc.gc.ca/ped\\_coll/v25/Lavoie-Drouin-Heroux-25-3-2012.pdf](http://www.cdc.gc.ca/ped_coll/v25/Lavoie-Drouin-Heroux-25-3-2012.pdf):
- Lavoie A., Drouin M., Héroux S.,(2012). *La Pédagogie coopérative : une approche à redécouvrir*. Pédagogie Collégiale. Volume 25 No 3. (5-5-2015)

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

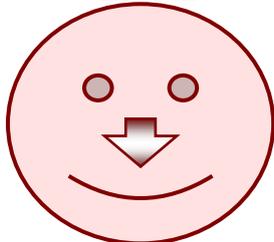
### I

# Ερωτηματολόγιο

« Εσύ, τι μαθησιακός τύπος είσαι; »

Βάλε τικ (✓) στις περιπτώσεις που σε αντιπροσωπεύουν σε κάθε στήλη.

#### ΟΠΤΙΚΟΣ



#### ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ



#### ΚΙΝΗΣΙΟΘΗΤΙΚΟΣ



- ⇒ Θυμάμαι κάτι καλύτερα όταν το γράφω.
- ⇒ Μπορώ να φέρω εικόνες στο μυαλό μου.
- ⇒ Κρατώ πολλές σημειώσεις όταν διαβάζω και ακούω.
- ⇒ Μου αρέσει το γραφείο μου να είναι τακτοποιημένο και καθαρό.
- ⇒ Με βοηθάει να κοιτάω κάποιον όταν μιλάει. Εστιάζεται η προσοχή μου σε αυτόν.
- ⇒ Δυσκολεύομαι να καταλάβω τι λέει κάποιος όταν υπάρχει θόρυβος στο βάθος.
- ⇒ Δουλεύω καλύτερα όταν υπάρχει ησυχία.
- ⇒ Μου αρέσει να βλέπω τηλεόραση όταν βαριέμαι.
- ⇒ Μου αρέσουν οι ιστορίες και τα βιβλία με εικόνες, χάρτες και διαγράμματα.
- ⇒ Όταν γράφω τεστ, μπορώ να «δω» τις σελίδες του βιβλίου και τις απαντήσεις σε αυτές.
- ⇒ Δεν μπορώ να συγκρατήσω ένα αστέιο στο μυαλό μου για πολύ για να το επαναλάβω αργότερα.
- ⇒ Οι προφορικές οδηγίες με δυσκολεύουν.
- ⇒ Για να θυμηθώ κάτι καινούργιο (π.χ. ένα τηλέφωνο), με βοηθάει να σχηματίζω μια εικόνα του στο μυαλό μου.
- ⇒ Όταν μελετώ μου αρέσει να υπογραμμίζω λέξεις ή φράσεις και να χρησιμοποιώ χρωματιστούς μαρκαδόρους.

- ⇒ Όταν διαβάζω, ακούω τα λόγια στο κεφάλι μου ή διαβάζω δυνατά.
- ⇒ Χρειάζομαι να συζητήω πράγματα για να τα καταλάβω καλύτερα.
- ⇒ Προτιμώ να μου λέει κάποιος τι να κάνω παρά να διαβάζω εγώ τις οδηγίες.
- ⇒ Προτιμώ να μαθαίνω το μάθημα από την παράδοση παρά να διαβάζω από το βιβλίο.
- ⇒ Μπορώ να παρακολουθήσω έναν ομιλητή ακόμα και με το κεφάλι σκυφτό ή να κοιτάζω έξω από το παράθυρο.
- ⇒ Θυμάμαι περισσότερο τι λέει κάποιος απ' ό,τι φοράει.
- ⇒ Θυμάμαι πράγματα περισσότερο εάν τα μελετήσω δυνατά με κάποιον.
- ⇒ Δυσκολεύομαι να φέρω εικόνες στο μυαλό μου.
- ⇒ Σιγοτραγουδώ ή μιλώ στον εαυτό μου όταν κάνω τα μαθήματά μου.
- ⇒ Όταν μαθαίνω κάτι καινούργιο, προτιμώ να ακούω την πληροφορία, μετά να τη διαβάζω και τέλος να την εκτελώ.
- ⇒ Μου αρέσει να ολοκληρώνω μια άσκηση πριν ξεκινήσω άλλη.
- ⇒ Προτιμώ να κάνω μια εργασία με τη βοήθεια του Η/Υ παρά μια γραπτή εργασία.
- ⇒ Μελετώ καλύτερα όταν παίζει μουσική.
- ⇒ Αποστηθίζω βήμα-βήμα.
- ⇒ Μου αρέσει να περιγράφω πράγματα και να λέω ιστορίες και ανέκδοτα

- ⇒ Δεν μου αρέσει να διαβάζω ή να ακούω οδηγίες. Προτιμώ να ξεκινώ άμεσα.
- ⇒ Κατά τη διάρκεια των μαθημάτων χτυπώ το στυλό στο θρανίο μου και / ή μασώ μαστίχα.
- ⇒ Χρειάζομαι συχνά διαλείμματα όταν μελετώ.
- ⇒ Σκέπτομαι καλύτερα όταν κινούμαι.
- ⇒ Όταν δεν μπορώ να θυμηθώ μια συγκεκριμένη λέξη, χρησιμοποιώ πολύ τα χέρια μου και με πιάνει αμηχανία.
- ⇒ Πριν ξεκινήσω την ανάγνωση ενός βιβλίου προτιμώ να ρίξω πρώτα μια γρήγορη ματιά στο τέλος του.
- ⇒ Κρατώ σημειώσεις, αλλά ποτέ δεν τις κοιτάζω.
- ⇒ Το τετράδιό μου και το γραφείο μου μπορεί να είναι ακατάστατο, αλλά θυμάμαι το σημείο που βρίσκεται το καθένα από τα πράγματά μου.
- ⇒ Χρησιμοποιώ τα δάχτυλα για να μετρήσω και κουνώ τα χείλη όταν διαβάζω.
- ⇒ Δεν κάνω έλεγχο σε μια τελειωμένη εργασία μου.
- ⇒ Όταν μου έρχεται μια ιδέα, πρέπει να την εκφράσω αμέσως αλλιώς θα την ξεχάσω.
- ⇒ Ονειροπολώ / χαζεύω στην τάξη.
- ⇒ Στριφογυρίζω νευρικά πάνω στην καρέκλα μου κατά την ώρα του μαθήματος.
- ⇒ Μου αρέσει να συμμετέχω σε σχολικά προγράμματα.
- ⇒ Μου αρέσουν οι καλλιτεχνικές εργασίες.
- ⇒ Μου αρέσει να χρησιμοποιώ κάρτες και να τις ταξινομώ σε ομάδες.

# Βαθμολόγησε τον μαθησιακό σου τύπο

ΣΥΝΟΛΟ ΟΠΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ: -----  
ΣΥΝΟΛΟ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ: -----  
ΣΥΝΟΛΟ ΚΙΝΑΙΣΘΗΤΙΚΟΥ ΤΥΠΟΥ: -----

**ΣΥΝΟΛΟ ΤΩΝ 3 ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΤΥΠΩΝ:** -----

**ΜΕΤΕΤΡΕΨΕ ΚΑΘΕ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΣΕ ΠΟΣΟΣΤΟ:**

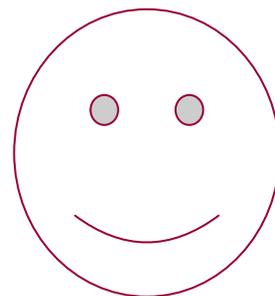
**ΟΠΤΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ** =  $\frac{\text{ΒΑΘΜΟΣ ΟΠΤΙΚΟΥ}}{\text{ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ ΒΑΘΜΟΣ}}$  = -----%

**ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ** =  $\frac{\text{ΒΑΘΜΟΣ ΑΚΟΥΣΤΙΚΟΥ}}{\text{ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ ΒΑΘΜΟΣ}}$  = -----%

**ΚΙΝΑΙΣΘΗΤΙΚΟΣ ΤΥΠΟΣ** =  $\frac{\text{ΒΑΘΜΟΣ ΚΙΝΑΙΣΘΗΤΙΚΟΥ}}{\text{ΣΥΝΟΛΙΚΟΣ ΒΑΘΜΟΣ}}$  = -----%

**Σχεδιάσε το προφίλ σου**

Οπτικός τύπος \_\_\_\_ %



Ακουστικός τύπος \_\_\_\_ %



Κιναισθητικός τύπος \_\_\_\_ %



## II

# ΣΤΑΤΙΣΤΙΚΑ

