

Ψηφιακές εφαρμογές ως εργαλείο για τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών

Θεοφανέλλης Τιμολέων¹, Σαμοθρακή Ισμήνη²
timtheof@gmail.com, isminisam@yahoo.gr

¹ Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής Β.Αιγαίου & Δωδεκανήσου

² Εκπαιδευτικός ΠΕ06 (Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας)

Περίληψη

Στην εργασία αυτή παρουσιάζεται η επιμόρφωση εκπαιδευτικών πάνω σε web 2.0 εφαρμογές και η εισαγωγή αυτών στη λογική όχι να παρέχουν τη γνώση αυτή καθαυτή, αλλά να την διευκολύνουν. Δίνεται η δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν αυθεντικό υλικό για χρήση με τους μαθητές τους, αλλά και στους μαθητές να εκφράζονται μέσα από την χρήση των εφαρμογών. Σημαντικό στοιχείο αποτελεί η αλληλεπίδραση ανάμεσα στους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς ώστε να γίνεται ανταλλαγή ιδεών και πρακτικών. Αυτό το τελευταίο θεωρούμε ότι ήταν το μεγάλο κέρδος από αυτή την επιμόρφωση.

Λέξεις κλειδιά: Εφαρμογές web 2.0, πληροφορία, επιμόρφωση εκπαιδευτικών, δημιουργικότητα, επικοινωνία, ανατροφοδότηση.

Εισαγωγή

Η καθιέρωση της τεχνολογίας και των εφαρμογών της στη ζωή του ανθρώπου έχει φτάσει σε ένα επίπεδο που ο Βax (2003) ονομάζει “normalization” – «ομαλοποίηση». Ως ομαλοποίηση θεωρείται η εδραίωσή της σε τέτοιο σημείο που να μην γίνεται πλέον αντιληπτή ως τεχνολογία αυτή καθαυτή, αλλά να θεωρείται δεδομένη και να ταυτίζεται με το πώς ζει, δουλεύει και κοινωνικοποιείται ο χρήστης της (Williamson, 2011). Αυτή η πραγματικότητα παρέχει απεριόριστη πρόσβαση σε πληθώρα πληροφοριών, ενώ επιτακτικά επιβάλλει την ανάγκη για καλλιέργεια της ικανότητάς του μαθητή να σκέπτεται και να ενεργεί δημιουργικά (Resnick, 2002), δεξιότητες που όπως οι Αρβανίτης και Παναγιωτίδης (2009) υποστηρίζουν θα τον βοηθήσουν να παρεμβαίνει και να συμμετέχει στο περιεχόμενο αυτών των πληροφοριών χωρίς απλά να τις καταναλώνει.

Μέσα σε αυτές τις συνθήκες, οι μαθητές είναι απαραίτητο να αποκτήσουν δεξιότητες για να εντοπίζουν αρχικά τις πληροφορίες που τους ενδιαφέρουν, να τις αξιολογούν, αλλά και να συνεργαστούν με άλλους είτε σε στενό είτε σε πιο διευρυμένο επίπεδο για να τις μοιραστούν και να τις συζητήσουν πριν τις αξιοποιήσουν. Σχολιάζοντας αυτή την προοπτική στο χώρο της εκπαίδευσης, ο Kasper (2000) δίνει έμφαση στην απόκτηση εκ μέρους των μαθητών μιας σειράς δεξιοτήτων που θα τους βοηθήσει να εκμεταλλευτούν τις ποικίλες μορφές επικοινωνίας που προσφέρουν οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε.), ώστε να συμμετέχουν σε παγκόσμιες εκπαιδευτικές κοινότητες ή όπως το θέτει ο Κουτσογιάννης (2012), να αποκτήσουν την απαραίτητη «εξωστρέφεια» που απαιτεί ένας κόσμος περισσότερο «ανοιχτός» από κάθε άλλη εποχή.

Η καλλιέργεια λοιπόν όλων αυτών των δεξιοτήτων στους μαθητές θέτει προπάντων στους εκπαιδευτικούς την πρόκληση να μπορούν να σχεδιάζουν και να συντονίζουν ουσιαστικές μαθησιακές δραστηριότητες αλλά και να υποστηρίζουν την εμπλοκή τους σε

αυτές (Strawbridge, 2010). Σχετικά με αυτή την προοπτική που αποκτά η διδακτική μεθοδολογία, οι Jouneau-Sion & Sanchez (2011) τονίζουν την ανάγκη η διδασκαλία να στηρίζεται περισσότερο στην παροχή βοήθειας στους μαθητές, ώστε οι ίδιοι να μπορούν να ανακτούν, να διαμορφώνουν και να αξιολογούν πληροφορίες και λιγότερο στην παροχή των ίδιων των πληροφοριών.

«Ξένες γλώσσες (εξ αποστάσεως)»: συμμετέχοντες - περιβάλλον εργασίας - διδακτικά αντικείμενα - στόχοι

Σύντομη περιγραφή: συμμετέχοντες και στόχοι

Στην εργασία αυτή περιγράφεται η εμπειρία από την εξ αποστάσεως επιμόρφωση εκπαιδευτικών που διδάσκουν ξένες γλώσσες. Συμμετείχαν 37 εκπαιδευτικοί ξένων γλωσσών της πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης από τη Λέσβο, τη Λήμνο και τον Αγ. Ευστράτιο. Σκοπός της επιμόρφωσης ήταν η ενημέρωση και εξοικείωση των εκπαιδευτικών με κάποιες από τις υπηρεσίες του Web 2.0 και την αξιοποίηση αυτών στην εκπαιδευτική πράξη, ενώ παράλληλα στόχευε να ενισχύσει την επικοινωνία, συνεργασία και την ανταλλαγή εκπαιδευτικού υλικού, πρακτικών και εμπειριών μεταξύ των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών.

Περιβάλλον εργασίας

Η επιμόρφωση πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου μέσω της πλατφόρμας Edmodo. Η συγκεκριμένη πλατφόρμα λειτουργεί σε περιβάλλον που σχεδιαστικά δεν διαφέρει από αυτό του Facebook, αλλά έχει εκπαιδευτικό προσανατολισμό και απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και μαθητές. Ο εκπαιδευτικός, ως συντονιστής, δημιουργεί μια «ασύγχρονη» Ψηφιακή Τάξη στην οποία προσκαλεί, μαθητές, άλλους εκπαιδευτικούς, γονείς ή και οποιονδήποτε κρίνει ότι μπορεί να συμμετέχει, με τον κωδικό, που δημιουργείται για κάθε ψηφιακή τάξη (Lakshmi, 2016). Πριν από την έναρξη της επιμόρφωσης καλό είναι να δημιουργηθεί ένα προσυμφωνημένο εκπαιδευτικό συμβόλαιο, ώστε να συνδιαμορφωθούν οι κανόνες που θα ισχύουν κατά την επιμόρφωση (Καρακίτσα, Κολοκοτρώνης και Θεοφανέλλης, 2011). Οι μαθητές δεν είναι απαραίτητο να δώσουν άλλα προσωπικά στοιχεία. Δίνεται λοιπόν η δυνατότητα στον συντονιστή, μέσω του Edmodo, να γεφυρώσει τον σχολικό με τον εξωσχολικό χώρο και χρόνο. Τα σχόλια και γενικότερα όσα συμβαίνουν μέσα σε αυτή τη μη παραδοσιακή τάξη αποτυπώνονται σε ημερολογιακή διάταξη αποδίδοντας μια εικόνα αλληλεπίδρασης. Ο συντονιστής, αν διαπιστώσει κακόβουλη χρήση μπορεί να απομακρύνει μαθητές (Καπανιάρης, Λιόβας, και Νεοχωρίτου, 2012).

Διδακτικά αντικείμενα

Κατά την επιμόρφωση ο συντονιστής παρουσίασε τις εφαρμογές α) ToonDoο, β) Story bird, γ) eclipsescrossword και δ) smarttools με τη βοήθεια κυρίως υποστηρικτικών ενδεικτικών βίντεο, με παραπομπές σε σχετικούς υπερσυνδέσμους και με υποβοηθητικά σχόλια που αναρτούσε. Οι εκπαιδευτικοί κλήθηκαν να εκπονήσουν σχετικές εργασίες για την εφαρμογή τους στη σχολική τάξη. Εν συνέχεια, οι εργασίες αυτές αναρτιούνταν στην εν λόγω πλατφόρμα, όπου όλοι οι συμμετέχοντες είχαν τη δυνατότητα να βλέπουν, να σχολιάζουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση από τους συναδέλφους τους. Πιο συγκεκριμένα, οι εκπαιδευτικοί έπρεπε να σχολιάσουν και να κάνουν προτάσεις για βελτιώσεις στις εργασίες τριών συναδέλφων τους σε κάθε μια από τις εφαρμογές. Με την επιτυχημένη ολοκλήρωση

κάθε εργασίας οι εκπαιδευτικοί λάμβαναν σχετικά εύσημα (badges), με στόχο την κινητοποίηση τους μέσω της «παιχνιδοποίησης» (Gibson et al., 2015).

Toondoo

Αρχικά επιλέχθηκε μια εφαρμογή για δημιουργία comics, το Toondoo. Μέσω αυτής οι επιμορφούμενοι έμαθαν να δημιουργούν χαρακτήρες και κόμικς. Ειδικότερα, όπως οι Βασιλικοπούλου και Ρετάλης (2008) σημειώνουν τα κόμικς αναπτύσσονται σε μια γλώσσα παγκοσμίως κατανοητή προκαλώντας τις αισθήσεις, μετατρέποντας το αφηρημένο σε συγκεκριμένο, απογειώνοντας την φαντασία των νέων. Βασίζονται στη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραίνιο (2006) σύμφωνα με την οποία οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν πληροφορίες με διπλό τρόπο σε δύο συστήματα μνήμης, τις λεκτικές και οπτικές πληροφορίες, όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα. Το κόμικ εξετάστηκε ως τρόπος έκφρασης των μαθητών και στη συνέχεια συζητήθηκαν κάποιες προτάσεις από τη βιβλιογραφία για την εφαρμογή του από τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές. Πιο συγκεκριμένα τους ζητήθηκε να δημιουργήσουν τους δικούς τους ήρωες, σκηνικά και αντικείμενα μέσα από το Doodler ή και από τα δικά τους αρχεία για να ετοιμάσουν ένα κόμικ που θα το αξιοποιούσαν στο μάθημά τους. Οι εργασίες που «ανέβασαν» οι εκπαιδευτικοί και οι προτάσεις για την αξιοποίηση της σχετικής βιβλιογραφίας στην τάξη ήταν ο στόχος και είχαν πολύ μεγαλύτερη αξία από την ίδια την εφαρμογή. Δημιουργήθηκαν διάλογοι, ώστε να γίνει πρακτική εφαρμογή του λεξιλογίου και των γραμματικών φαινομένων στο μάθημα των Αγγλικών, των Γαλλικών και των Γερμανικών.

Συνοψίζοντας τα σχόλια και τις εντυπώσεις των εκπαιδευτικών, παρατηρήθηκε ότι το εκπαιδευτικό όφελος από τη δημιουργία και χρήση των κόμικς στην διδασκαλία των ξένων γλωσσών, έγκειται στο γεγονός ότι μεταφέρουν την έμφαση σε συζητήσεις και διαλόγους που αντιπροσωπεύουν σενάρια πραγματικής ζωής. Μειώθηκε το άγχος παραγωγής σωστά δομημένου γραπτού λόγου, ενώ το φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον αυτής της εφαρμογής ενίσχυσε τη συμμετοχή και δημιουργικότητα των παιδιών. Παράλληλα, διευκολύνθηκε η προώθηση των ιδεών και κατά συνέπεια η επίτευξη των εκπαιδευτικών και διδακτικών στόχων.

Story bird

Το Storybird είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει τη δημιουργία μιας εικονογραφημένης - οπτικοποιημένης ιστορίας σε ελάχιστο χρόνο.

Η χρήση της εφαρμογής υποβοήθησε την αναγνωστική δεξιότητα των μαθητών, τη διδασκαλία αφηγηματικών τεχνικών και την καλλιέργεια τεχνικών δημιουργικής γραφής μέσα σε ένα συνεργατικό και αυθεντικό πλαίσιο. Αξιοποιήθηκε δηλαδή για να γραφούν εκθέσεις εμπλουτισμένες με εικόνες, κάτι που κινητοποίησε τους μαθητές. Παρατηρήθηκε δηλαδή ότι ακόμη και μαθητές με δυσκολία έκφρασης στη ξένη γλώσσα, αξιοποιώντας τις εικόνες που η εφαρμογή τους παρέχει ανάλογα με την επιλογή θέματος που κάνουν, κατάφεραν να εστιάσουν στην ίδια τη γλώσσα και να χρησιμοποιήσουν το νέο λεξιλόγιο, ώστε να εκφράσουν ό, τι απεικονιζόταν. Η δυνατότητα επιπλέον δημοσιοποίησης του αποτελέσματος στο διαδίκτυο τόνωσε το αίσθημα δημιουργίας, άρα και αύξησε την συμμετοχή των μαθητών.

Eclipsecrossword

Το Eclipsecrossword χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία σταυρόλεξου. Οι εκπαιδευτικοί δημιούργησαν μια λίστα από λέξεις μαζί με τις αντίστοιχες ερωτήσεις. Μετά την

ολοκλήρωση αποθηκεύεται (σε μορφή html), οπότε οι μαθητές μπορούν να το λύσουν (μέσω της ιστοσελίδας που θα αναρτηθεί) ή και να το αποθηκεύσουν σε εκτυπώσιμη μορφή για να λυθεί χειρόγραφα.

Το εκπαιδευτικό όφελος από τη χρήση του σταυρολέξου στην διδασκαλία της ξένης γλώσσας έγκειται στο γεγονός ότι κάθε μαθητής εξασκεί και επαναλαμβάνει τη δομή των προτάσεων, το λεξιλόγιο και την ορθογραφία των λέξεων στον δικό του ρυθμό και χρόνο. Παράλληλα, παρουσιάζει ομαδοποιημένο λεξιλόγιο, ανάλογα με το θέμα του μαθήματος, ενώ σαν ηλεκτρονικό παιχνίδι παρέχει άμεση ανατροφοδότηση. Άλλωστε, η ευχάριστη ατμόσφαιρα που δημιουργεί σαν παιχνίδι (Klawe & Phillips, 1995), οδήγησε αρκετούς εκπαιδευτικούς να το χρησιμοποιήσουν και ως μέσο αξιολόγησης και εμπέδωσης λεξιλογίου.

Τα σταυρόλεξα που οι εκπαιδευτικοί μοιράστηκαν στο Edmodo, είχαν ως στόχο την εμπέδωση λεξιλογίου. Η προοπτική δημιουργίας σταυρόλεξου από τους ίδιους τους μαθητές για την επανάληψη του λεξιλογίου, μεγιστοποιεί το εκπαιδευτικό όφελος της συγκεκριμένης εφαρμογής.

Smartools

Το Smartools είναι η εφαρμογή για τη δημιουργία εννοιολογικών χαρτών - διαγράμματα που αναπαριστούν λέξεις και ιδέες με ένα ακτινικό, γραφικό, μη-γραμμικό τρόπο. Οι εννοιολογικοί αυτοί χάρτες που αποθηκεύονται και σε μορφή pdf βοηθούν σημαντικά τους εκπαιδευτικούς στην άμεση και εύκολη οπτικοποίηση εννοιών. Επιπλέον, συμβάλλουν στη δόμηση και την κατηγοριοποίηση ιδεών στα πλαίσια των μαθημάτων τους. Κατ' αυτόν τον τρόπο μπορούν να ενεργοποιηθούν, αλλά και να εμπλουτίσουν τις υπάρχουσες γνωστικές δομές στους μαθητές τους για να πετύχουν τους μαθησιακούς στόχους που έθεταν σε μεγαλύτερο εύρος μαθητών (Kinchin, 2014).

Συμπεράσματα

Κατ' ομολογία της πλειοψηφίας όσων συμμετείχαν στο παραπάνω επιμορφωτικό πρόγραμμα, ήταν η λογική πάνω στην οποία βασίζονται αυτές οι εφαρμογές και η αξιοποίησή τους στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών που «έφεραν» τις διδακτικές τους πρακτικές σε άλλο επίπεδο.

Πέρα από το γεγονός ότι αυτού του τύπου οι εφαρμογές είναι ήδη ευρέως διαδεδομένες στους μαθητές, αυτό που έκανε την αξιοποίησή τους στην διδασκαλία των ξένων γλωσσών ιδιαίτερα αποτελεσματική είναι το γεγονός ότι τα περιβάλλοντά τους εν γένει λαμβάνουν μέριμνα για όλους τους τύπους των μαθητών. Προσφέρουν στους μαθητές τη δυνατότητα να συνδέσουν με μοναδικό τρόπο κείμενο, εικόνες ακόμα και ήχο ή βίντεο διευκολύνοντας σημαντικά την κατανόηση κειμένων (Lomicka, 1998) και κατά συνέπεια τη συμμετοχή των μαθητών στη διαδικασία της ανάγνωσης και της ένταξης των τεσσάρων δεξιοτήτων.

Επίσης, αξιοποιώντας τις υπηρεσίες του web 2.0 οι εκπαιδευτικοί κατάφεραν να μεγιστοποιήσουν τις δυνατότητες δημιουργίας αυθεντικού υλικού, που όπως ο Felix (1999) παρατηρεί μεταφέρουν δείγματα γλώσσας από το πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο των φυσικών ομιλητών. Αυτό το αυθεντικό υλικό χρησιμοποιήθηκε στην τάξη για την ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης αλλά και παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου στα πλαίσια δραστηριοτήτων που έθεταν τους μαθητές αντιμέτωπους με αληθοφανείς καταστάσεις. Κάτι τέτοιο, σύμφωνα με τον McKay (2002), βοηθά σημαντικά τους μαθητές να σέβονται τους

πολιτισμούς των άλλων ανθρώπων και πιθανότατα να αυξήσει το ενδιαφέρον στο μάθημα, κάτι το οποίο μπορεί να διευκολύνει σημαντικά την εκμάθηση γλωσσών.

Ο διαδραστικός χαρακτήρας αυτών των εφαρμογών κατάφερε να εισάγει μια συμμετοχική κουλτούρα στην επιμόρφωση των εκπαιδευτικών. Καθ' όλη τη διάρκεια του προγράμματος, οι εμπλεκόμενοι χρησιμοποίησαν το Edmodo για να έχουν πρόσβαση και να μοιράζονται πληροφορίες, σημειώσεις, εκπαιδευτικό υλικό και εργασίες με όλους τους συμμετέχοντες, οι οποίοι μπορούσαν να σχολιάσουν ή να ξεκινήσουν συζητήσεις σχετικά με τις αναρτήσεις. Αυτό έδωσε τη δυνατότητα για ανταλλαγή απόψεων και ιδεών, μέσα σε ένα συνεργατικό περιβάλλον. Η εμπειρία αυτή βοήθησε να απαλλαγούν από την παραδοσιακή λογική, που θέλει τον εκπαιδευόμενο να εργάζεται ατομικά και να λαμβάνει προσωπική αξιολόγηση, ώστε να δημιουργηθούν καταλληλότερες συνθήκες στην τάξη για να στηρίξουν την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών τους. Εξοικειώθηκαν δηλαδή με ένα συνεργατικό τρόπο διδασκαλίας. Οι εφαρμογές που χρησιμοποιήθηκαν με τους μαθητές έδωσαν την ευκαιρία έκφρασης μέσα από τις προσωπικές τους συλλογές από φωτογραφίες, σημειώσεις και ιδέες, ενώ παράλληλα τόνωσαν την ανάγκη να μοιραστούν το προσωπικό τους υλικό με τους καθηγητές και συμμαθητές τους, να το αξιολογήσουν, αλλά και να πάρουν ανατροφοδότηση. Με άλλα λόγια, δημιουργήθηκαν μικρές κοινότητες με έμφαση στη συμμετοχική μάθηση (McLoughlin & Lee, 2008), κάτι που στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών έχει προφανή αξία για την ανάπτυξη της δεξιότητας παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου, σύμφωνα με τους οι Chung-Kai et al. (2008).

Η δημιουργία προσωπικού υλικού από τον χρήστη και το «μοίρασμα» που δίνεται με την αξιοποίηση των υπηρεσιών web 2.0 στην εκπαίδευση οδήγησε τους καθηγητές να υιοθετήσουν καινούριους ρόλους, ώστε όπως οι Lieberman & Miller (2004) υποστηρίζουν, να δημιουργούν τις κατάλληλες συνθήκες για δημιουργικότητα και καινοτομία στη σχολική τάξη. Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποίησαν και χρησιμοποιούν όλες τις εφαρμογές που διδάχθηκαν μέσω της επιμόρφωσής για να εμπλουτίσουν το μάθημά τους, ώστε οι μαθητές να παράγουν τελικά τις δικές τους αυθεντικές ιδέες και γνώση. Αυτή η εμπλοκή των μαθητών στην παραγωγή αποτελέσματος ενισχύει την πρωτοτυπία, τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους, ενώ η δυνατότητα προσωπικής έκφρασης αυξάνει το αίσθημα της ικανοποίησης και το ενδιαφέρον στο μάθημα.

Αναφορές

- Bax, S. (2003). CALL— past, present and future. *System*, 31 (1), 13-28. Retrieved 13 December 2016 from: http://www.u.arizona.edu/~jonrein/internettech10/bax_03.pdf
- Chung- Kai, H., Yu-Chun J. C. & Chun-Yu L. (2008). Web 2.0 in and out of the Language Classroom. Retrieved 10 March 2017 from: <http://www.j-let.org/wcf/proceedings/g-039.pdf>
- Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S. & Knight, E. (2015). Digital Badges in Education. *Education and Information Technologies*, 20(2), 403-410. Retrieved 13 December 2016 from: https://www.researchgate.net/publication/258839995_Digital_badges_in_education
- Felix, U. (1999). Exploiting the web for language teaching. *RECALL*, 11/1, 31-36.
- Jouneau-Sion, C. & Sanchez, E. (2011). Web 2.0 is challenging school. *ICT and Informatics in a Globalized World of Education, Facing the Future-Reflecting the Past*, 5-7. Retrieved 8 December 2016 from: https://halshs.archives-ouvertes.fr/file/index/docid/618285/filename/iigwe2011_Jouneau_sanchez.pdf
- Kasper, L. F. (2000). New technologies, new literacies: Focus discipline research and ESL learning communities. *Language Learning and Technology*, 4(2), 105-128. Retrieved 27 November 2016 from: <http://llt.msu.edu/vol4num2/kasper/default.html>

- Kinchin, I. M. (2014). Concept Mapping as a Learning Tool in Higher Education: A Critical Analysis of Recent Reviews. *The Journal of Continuing Higher Education*, 62(1), 39-49.
- Klawe, M. & Philips, E. (1995), A classroom Study: Electronic Games Engage Children as Researchers, Proceedings of CSCL '95 Conference, Bloomington, Indiana, 209-213.
- Lakshmi, S. A. (2016). Edmodo: A Beneficial Digital Tool for English Language Teachers. *Journal of Technology for ELT*, 6(3). Retrieved 5 January 2017 from: <https://sites.google.com/site/journaloftechnologyforelt/archive/vol-6-no-3-july-sep-2016-1/3-edmodo-a-beneficial-digital-tool-for-english-language-teachers---by-lakshmi>
- Lieberman, A., and Miller, L. (2004). *Teacher leadership*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Lomicka, L. (1998). 'To gloss or not to gloss'. An investigation of reading comprehension online. *Language Learning & Technology*, 1/2, 41-50. Retrieved March 09 2017 from: <http://llt.msu.edu/vol1num2/article2/default.html>
- McKay, S. L. (2002). *Teaching English as an international language: rethinking goals and approaches*. Oxford: Oxford University Press.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. (2008). The 3 P's of Pedagogy for the Networked Society: Personalization, Participation, and Productivity. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 20(1), 10-27. Retrieved 13 December 2016 from: <http://www.isetl.org/ijtlhe/pdf/IJTLHE395.pdf>
- Paivio, A. (2006). Dual Coding Theory and Education. Retrieved 13 December 2016 from: http://coral.ufsm.br/tielletcab/Apostilas/DCT_Paivio.pdf
- Resnick, M. (2002). Rethinking Learning in the Digital Age. In G. Kirkman (Ed.), *The Global Information Technology Report: Readiness for the Networked World*, 32-37. Oxford: Oxford University Press.
- Strawbridge, F. (2010). Is there a case for Web 2.0 in higher education? Do the benefits outweigh the risks? Assignment for the course "Introduction to Digital Environments for Learning", University of Edinburgh, Edinburgh.
- Williamson, A. (2011). Driving civic participation through social media. In *European workshop at perspectives of Web 2.0 for Citizenship Education in Europe*, 7-9 April, Brno, Czech Republic. Retrieved December 2016 from: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Thz-vG9FiLUJ:www.bpb.de/system/files/pdf/KKY9CZ.pdf+&cd=1&hl=el&ct=clnk&gl=gr&client=firefox-b>
- Αρβανίτης, Π., & Παναγιωτίδης, Π. (2009). Web 2.0, elearning 2.0 και εκμάθηση ξένων γλωσσών. Στο περιοδικό "Συν-θέσεις / Syn-thèses", Τμήματος Γαλλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Α.Π.Θ. Ανακτήθηκε στις 7 Δεκεμβρίου 2016 από: http://www.academia.edu/1102926/Web_2.0_elearning_2.0_%CE%BA%CE%B1%CE%B9_%CE%B5%CE%BA%CE%BC%CE%AC%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B7_%CE%BE%CE%AD%CE%BD%CF%89%CE%BD_%CE%B3%CE%BB%CF%89%CF%83%CF%83%CF%8E%CE%BD
- Βασιλικοπούλου, Μ., Ρετάλης, Σ. (2008). Αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση, Εργαστήριο Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού - CoSy-Llab Computer Supported Learning Engineering Lab.
- Καπανιάρης, Α., Λιόβας, Δ., & Νεοχωρίτου, Δ. (2012). Ασφαλές κοινωνικό δίκτυο μάθησης για εκπαιδευτικούς και μαθητές (Edmodo): διδάσκοντας στη δευτεροβάθμια και τριτοβάθμια εκπαίδευση. Στο: Χ. Καραγιαννίδης, Π. Πολίτης & Η. Καρασαββίδης (Επιμ.), *Πρακτικά 8ου πανελληνίου συνεδρίου με διεθνή συμμετοχή για τις Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση*. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Βόλος, 28-30 Σεπτεμβρίου 2012.
- Καράκιζα, Τ., Κολοκοτρώνης, Δ. & Τ. Θεοφανέλλης (2011). Εκπαιδευτικό συμβόλαιο: προώθηση της συμμετοχής των μαθητών στη διαμόρφωση και εφαρμογή των κανόνων της σχολικής τάξης. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*, 5, 3-10.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2012). Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της Νεοελληνικής Γλώσσας στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες.