

Λογισμικό εφαρμογών για τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος στο Δημοτικό Σχολείο: Γενική επισκόπηση - Παιδαγωγική αξία και χρήση

Σ. Σαμαρά

Διευθύντρια του 2^{ου} Πειραματικού Δημοτικού Σχολείου Π.Τ.Δ.Ε. – Α.Π.Θ.

Δασκάλα-Φιλολόγος, MSc στη Διδακτική της Γλώσσας

sot.sam@hotmail.com

Περίληψη

Αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι η καταγραφή του λογισμικού εφαρμογών που διατίθεται σήμερα για τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος στο Δημοτικό Σχολείο, η ταξινόμησή του, προκειμένου η χρήση του να είναι λειτουργική και εύχρηστη και η αποτίμησή του σε επίπεδο παιδαγωγικής αξιοποίησης.

Λέξεις κλειδιά: λογισμικό εφαρμογών, ταξινόμηση, παιδαγωγική αποτίμηση

1. Εισαγωγή

Η γλωσσική αγωγή παραμένει πάντα υψηλής προτεραιότητας στόχος των αναλυτικών προγραμμάτων, αφού η γλώσσα ως σύνθετο φαινόμενο αφορά σε κάθε τομέα της ανθρώπινης ζωής. Σήμερα οι εν ενεργεία εκπαιδευτικοί βρίσκονται αντιμέτωποι με τον απολογισμό αρκετών διαφορετικών προσεγγίσεων, όσον αφορά τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος: παραδοσιακή, δομιστική, λειτουργική, επικοινωνιακή, (Μήτσης, 2001) και κειμενοκεντρική (Κωστούλη, 2000) Παράλληλα αποτελεί κοινή διαπίστωση ότι οι διαφορετικές αυτές προσεγγίσεις υποστηρίζονται, αλλά και ενισχύεται η αποτελεσματικότητα των στόχων τους άλλοτε από τις παραδοσιακές και άλλοτε από τις Νέες Τεχνολογίες. Ωστόσο τα τελευταία χρόνια, επειδή τόσο η διάδοση όσο και η φύση των Νέων Τεχνολογιών έχουν επηρεάσει το περιεχόμενο του γραμματισμού (καθημερινά βρισκόμαστε αντιμέτωποι με πολυτροπικά κείμενα, με νέους τρόπους αναζήτησης και διαχείρισης των πληροφοριών, με νέα εργαλεία σύνθεσης κειμένων) έχει γίνει συστηματική προσπάθεια για αξιοποίησή τους στο μάθημα της Ελληνικής Γλώσσας. Η προσπάθεια αυτή απέφερε ως καρπό τη δημιουργία ποικίλου λογισμικού εφαρμογών, το οποίο σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό υλοποιεί κατά περίπτωση τις μεθοδολογικές αρχές των περισσότερων διδακτικών προσεγγίσεων που προαναφέραμε.

Στην παρούσα ανακοίνωση θα επιχειρηθεί να καταγραφούν, να αντιστοιχηθούν με τις διδακτικές προσεγγίσεις και να αποτιμηθούν σε επίπεδο παιδαγωγικής αξιοποίησης και χρήσης οι δυνατότητες των υπολογιστικών και δικτυακών εφαρμογών που διατίθενται σήμερα για τη διδασκαλία του μαθήματος της Ελληνικής Γλώσσας στο Δημοτικό Σχολείο.

2. Γενική παρουσίαση – Κριτήρια αξιολόγησης

Προκειμένου η καταγραφή να είναι λειτουργική και εύχρηστη ταξινομήθηκε το λογισμικό εφαρμογών ως εξής:

- *εφαρμογές γενικής χρήσης* (Κειμενογράφος, Προγράμματα σχεδίασης και ζωγραφικής, Ηλεκτρονικός Λογογράφος, Έξυπνος διορθωτής κειμένων «Συμφωνία», «Εκφωνητής+», Εγκυκλοπαίδειες, Λεξικά, Ηλεκτρονικά βιβλία)
- *εκπαιδευτικά CD ROM* (για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας ηλικίας, για παιδιά σχολικής ηλικίας, για τη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας, μόνο για εκπαιδευτικούς)
- *Διαδίκτυο* (διευθύνσεις με γλωσσικές ασκήσεις και δραστηριότητες, διευθύνσεις με on-line λεξικά, διευθύνσεις με on-line εκπαιδευτικά λογισμικά, Διαδραστική Τηλεδιάσκεψη (βλ. Πίνακα 1, σελ. 11).

Προκειμένου τώρα να εστιαστεί το ενδιαφέρον στην παιδαγωγική αξιοποίηση και χρήση παραπάνω λογισμικού εφαρμογών εξετάστηκαν τα εξής:

- Αν σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό υλοποιούν τις μεθοδολογικές αρχές των σύγχρονων ή παραδοσιακών διδακτικών προσεγγίσεων.
- Αν το λογισμικό εμπεριέχει διδακτικούς στόχους, ολοκληρωμένα σενάρια, αλληγορίες με παιδαγωγική σημασία και αν επιφέρει συγκεκριμένα διδακτικά και μαθησιακά αποτελέσματα (Μικρόπουλος, 2002).

- Αν έχει θετική επίδραση στην ποιότητα της μάθησης, δηλαδή βοηθάει τους μαθητές να υπερβούν την απόκτηση δεξιοτήτων και τους εμπλέκει σε ένα ανώτερο γνωστικό επίπεδο, όπου δεν αρκεί μόνο η εκμάθηση και η γνώση μιας συγκεκριμένης εφαρμογής, αλλά απαιτείται και μια άλλου είδους διανοητική ενασχόληση με τη συγκεκριμένη εφαρμογή (Καλαματιανού, Μούκα).
- Αν λειτουργεί ως εργαλείο με το οποίο οι μαθητές συνεργάζονται, δομούν τη γνώση και δεν αντλούν απλώς πληροφορίες από αυτό.
- Αν κινείται σε ένα υπολογιστικό περιβάλλον πλούσιο σε πρωτογενή δεδομένα και σε ευκαιρίες για πειραματισμό, αναζήτηση, αμφισβήτηση, ανακάλυψη, συνεργασία,...πραγμάτευση (Scardamalia & Bereiter, 1991/ Brown et al, 1993/ Bellet et al., 1995 στο Κ. Κασιμάτη κ.α., 2002).
- Αν από τεχνική άποψη εξετάζεται ως προς την ποιότητα του περιβάλλοντος διεπαφής, την εργονομία, το είδος της αλληλεπίδρασης που επιτρέπει με τον χρήστη, τα χρησιμοποιούμενα μέσα (εικόνα, ήχος κλπ) και την αισθητική του (Μικρόπουλος, ο.π.).
 - Αν είναι «κλειστό» λογισμικό συγκεκριμένου γνωστικού αντικείμενου (Closed), τότε δημιουργείται με γνώμονα τη διδακτέα ύλη και την επεξεργασία της στα πλαίσια της σχολικής τάξης ή αν είναι «ανοιχτό» λογισμικό (Open-ended), τότε και μιλάμε για εφαρμογές-εργαλεία που δεν έχουν ad hoc εκπαιδευτικό περιεχόμενο, αλλά μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διδασκαλία και οι οποίες παρέχουν στους μαθητές τη δυνατότητα να δημιουργήσουν το δικό τους περιεχόμενο (Ντρενογιάννη, 2003, Κουτσογιάννης, 2009).

2.1 Εφαρμογές γενικής χρήσης (επιλεκτικές αναφορές)

2.1.1 Κειμενογράφος

Το ηλεκτρονικό περιβάλλον παραγωγής γραπτού λόγου, γνωστό ως πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου (ΕΚ), είναι ένα εργαλείο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί αρκετά συχνά στη σχολική τάξη ιδιαίτερα κατά την παραγωγή συνεχούς γραπτού λόγου. Ευνοεί την ατομική αλλά κυρίως την ομαδική παραγωγή, μιας και το παραγόμενο κείμενο παύει να είναι απολύτως προσωπικό, αφού μπορεί να γίνει ορατό από οποιονδήποτε, πράγμα που ευνοεί τη συνεργασία, επιτρέπει την ανταλλαγή απόψεων, συνδέει το διάβασμα με το γράψιμο και τη συζήτηση (Κουτσογιάννης, 2001). Άλλωστε δεν πρέπει να παραβλέπει κανείς ότι η συμπαραγωγή του γραπτού λόγου εξοικειώνει τους μαθητές με νέους τρόπους γραφής, ευρύτητα διαδεδομένους στις σύγχρονες ερευνητικές και επαγγελματικές κοινότητες (Jones, 2000). Επιπλέον ο ΕΚ ως μέσο εμφανίζει τη σύνταξη ενός κειμένου ως μια διαδικασία σταδιακή και ανακαλυπτική (Ράπτης – Ράπτη, 2001), την επιταχύνει, μειώνει την απάτηση μνήμης (Καλαματιανού, Μούκα) και βοηθάει τον εκπαιδευτικό να αλλάζει ρόλο: από την αξιολόγηση του τελικού γραπτού προϊόντος, τώρα μπορεί να υποστηρίξει το γράψιμο και τη διαδικασία παραγωγής (Κουτσογιάννης, ο.π.).

Τα παραπάνω επιχειρήματα συναντούν αρκετά από τα κριτήρια που τέθηκαν όσον αφορά την παιδαγωγική αξιοποίηση του λογισμικού. Άλλωστε ο ΕΚ είναι ένα «ανοιχτό» περιβάλλον και ως τέτοιο ευνοεί την οικοδόμηση της γνώσης. Ακόμη μπορεί να υποστηρίξει ως μέσο οποιαδήποτε διδακτική προσέγγιση και αν ακολουθηί ο εκπαιδευτικός.

2.1.2 Προγράμματα σχεδίασης και ζωγραφικής

Τα προγράμματα αυτά αποτελούν βοηθητικό λογισμικό «ανοιχτού» τύπου το οποίο συχνά μπορεί να καλύψει ανάγκες της γλωσσοδιδασκτικής. Ειδικότερα για το δάσκαλο που ακολουθεί τη λειτουργική ή την επικοινωνιακή προσέγγιση, τέτοιου είδους εφαρμογές γίνονται στα χέρια του εύχρηστα εργαλεία για να κατασκευάσει μαζί με τους μαθητές του κάρτες, προσκλήσεις, ταμπέλες, πινακίδες, πίνακα ανακοινώσεων, συναγωνισμούς, κανονισμούς για τους κοινόχρηστους χώρους του σχολείου.

Επιπλέον μπορεί κανείς να αξιοποιήσει τις δυνατότητες που παρέχουν αυτά τα πακέτα για να σχεδιάσει εννοιολογικούς χάρτες, οι οποίοι βοηθούν τους μαθητές να περνούν από τη μια μορφή πληροφορίας στην άλλη (από την αναλυτική πληροφορία ενός κειμένου, στην εννοιολογική καταχώρηση), ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιούν υψηλού επιπέδου ικανότητές τους όπως η γενίκευση.

2.1.3 Εγκυκλοπαίδειες, λεξικά και ηλεκτρονικά βιβλία

Οι ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες όπως και τα ηλεκτρονικά βιβλία και λεξικά θεωρούνται «πληροφοριακές» και όχι «διδασκτικές» εφαρμογές. Πρόκειται για πληροφορικές βάσεις δεδομένων οι οποίες δεν επιχειρούν να διδάξουν κάτι. Απλά παρέχουν πληροφορίες αναλογικά με τις ανάγκες του χρήστη. Κατά συνέπεια συγκαταλέγονται στις εκπαιδευτικές εφαρμογές «ανοιχτού» περιεχομένου (Ντρενογιάννη, 2000).

Ειδικότερα οι ηλεκτρονικές εγκυκλοπαίδειες διαθέτουν τις περισσότερες φορές ένα φιλικό και εύχρηστο περιβάλλον εργασίας που παρέχει αλφαβητική ή θεματική αναζήτηση, αναζήτηση πολυμέσων, αναζήτηση με λέξεις-κλειδιά, συνδυασμό διαφορετικών μεθόδων αναζήτησης, αυτόματη ενημέρωση μέσω internet, εκτύπωση και αποθήκευση σε αρχεία στο δίσκο σε όλα τα πολυμέσα. Επίσης περιέχουν φωτογραφίες υψηλής ποιότητας, δευτερόλεπτα βίντεο πλήρους οθόνης, πρακτικές συμβουλές και εκπαιδευτικές αναλύσεις.

Στο ίδιο μήκος κύματος κινούνται και τα ηλεκτρονικά λεξικά, συχνά πρωτότυπα, σε πολλές γλώσσες, με χαριτωμένα γραφικά, κινούμενα σχέδια, αλλά και σαφή ερμηνεία των λέξεων, με παράθεση κοινών και παροιμιακών φράσεων για καλύτερη κατανόηση της σημασίας των λέξεων, ετυμολογία, συνώνυμα, αντίθετα, επίθετα. Παρέχουν όλες τις πολύτιμες για τον εκπαιδευτικό και τον μαθητή πληροφορίες τις οποίες παρέχουν και τα παραδοσιακά λεξικά, ενώ ταυτόχρονα τις καθιστούν περισσότερο εύχρηστες και ελκυστικές.

Εκείνο που θα παρακινούσε ένα εκπαιδευτικό να χρησιμοποιήσει μαζί με τους μαθητές του κατά τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος μια ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια για αναζήτηση και επεξεργασία κειμένων ή ένα ηλεκτρονικό βιβλίο για ανάγνωση, ή ένα ηλεκτρονικό λεξικό για ερμηνεία λέξεων είναι η αξιοσημείωτη παρατήρηση ότι ο πολυμεσικός χαρακτήρας αυτών των εφαρμογών υπαγορεύει την εμπλοκή και «προσβολή» περισσότερων της μιας αισθητηριακών υποδοχών από την πλευρά του παιδιού. Είναι βέβαιο ότι οι άνθρωποι δεν επεξεργάζονται τις πληροφορίες ταυτόσημα, ούτε τις αναπαριστούν στη μνήμη με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Έτσι κάθε παρουσίαση η οποία ενέχει την χρήση πολλών μέσων διευκολύνει τις ατομικές διαδικασίες κωδικοποίησης, κατηγοριοποίησης και οργάνωσης των πληροφοριών στη μνήμη και κατά συνέπεια μπορεί να ανταποκριθεί στις προσωπικές προτιμήσεις και το ατομικό στυλ μάθησης του μαθητευόμενου. Επιπλέον η οπτικοποίηση φαινομένων, λειτουργιών και καταστάσεων προσφέρει σε ορισμένες περιπτώσεις κάτι πιο συγκεκριμένο και πραγματικό από ότι η συμβολική 'γλώσσα' ενός κειμένου (Ντρενογιάννη, 2000).

Όλες αυτές οι εφαρμογές ενεργοποιούν διαφορετικού είδους δεξιότητες στους μαθητές. Οι μικροί αυτοί αλλά θαρραλέοι αναγνώστες και γραφείς αργά ή γρήγορα θα κληθούν να αντιμετωπίσουν τη δικτυακή κοσμογονία και τα απαιτητικά πολυτροπικά κείμενα. Η σταδιακή εξοικείωσή τους μέσω αυτού του είδους του λογισμικού κρίνουμε ότι τους προετοιμάζει για τη μεγάλη πλοήγηση.

2.2 Εκπαιδευτικά CD ROM

Ως εδώ αποτιμήθηκαν σε επίπεδο παιδαγωγικής αξιοποίησης οι εφαρμογές γενικής χρήσης. Στη συνέχεια αυτής της ανακοίνωσης θα γίνει αναφορά σε εκπαιδευτικά CD-ROM που αφορούν τη διδασκαλία του μαθήματος της Γλώσσας και τα οποία ταξινομήθηκαν στις εξής υποκατηγορίες:

2.2.1. Εκπαιδευτικά CD-ROM για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας

2.2.2. Εκπαιδευτικά CD-ROM για παιδιά σχολικής ηλικίας

Πρόκειται για πολυμεσικές εφαρμογές, εύχρηστες, με διαδραστικό περιβάλλον και παιχνιδιάρικα γραφικά. Συνήθως οικειοποιούνται κάποιο παραμυθικό πλαίσιο στο οποίο καλούνται να δράσουν με την εμπλοκή του χρήστη πρωταγωνιστές όπως:

- Ο Ξεφτέρης, ένα πανέξυπνο βιβλίο, που αφού έφερε το αλφάβητο από τη Χώρα των Γραμμάτων, θέλει τώρα να γράψει ένα όμορφο παραμύθι για να γεμίσει τις λευκές σελίδες του και για να τα καταφέρει ζητάει τη βοήθεια της νονάς του της Γραμματικής ... (βλ. *Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική*) ή
- Τα καράβια ενός βασιλιά που κυνηγημένα από πειρατές κατέφυγαν σ' ένα σύμπλεγμα τριών νησιών, το νησί των γραμμάτων, το νησί των αριθμών και το νησί όπου οι άνθρωποι του βασιλιά έκρυψαν το θησαυρό... (βλ. *Οι Πειρατές ανακαλύπτουν Γλώσσα και μαθηματικά*) ή
- Ανθρωπόμορφα ζώακια που με τη βοήθεια του χρήστη μιλούν, χαιρετούν, απαγγέλλουν ποιήματα και κάνουν γκριμάτσες (π.χ. Ζωή η Ζέβρα, Υβόνη η Ύαινα, Ιάσοντας ο Ιπποπόταμος...βλ. *Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων*).
- Ο Γούντι ή ο Ξι, οι οποίοι ως συμπαίκτες του επισκέπτη ή χρήστη, τον οδηγούν να εξασκήσει τη γλωσσική του ικανότητα (βλ. *Η τάξη μου, Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, ΣΤ' Δημοτικού και Το εργαστήρι της γλώσσας από την Γ' Δημοτικού ως το Γυμνάσιο*, αντίστοιχα).

- Η Δάφνη η οποία συζητά με τα παιδιά της θόνης και με φιλικό τρόπο που προσομοιάζει συζήτηση ανάμεσα σε παρέα φίλων, λεκτικοποιεί τη σκέψη της και διδάσκει λεπτομερώς στρατηγικές κατανόησης αφηγηματικού κειμένου (Ράλλη & Σπαντιδάκης, 2006).

Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και το εκπαιδευτικό λογισμικό που έχει πρόσφατα παραχθεί από το ΥΠΕΠΘ και πιστοποιηθεί από το Π.Ι. (σύμφωνα με τα τρέχοντα στοιχεία περισσότερα από 100 εκπαιδευτικά λογισμικά διανεμήθηκαν στην Π.Ε.) (Καρτσιώτης & Καρατάσιος, 2008). Από αυτά ας γίνει ειδικότερη αναφορά σε εκείνα που υποστηρίζουν τη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος:

- Εκπαιδευτικό λογισμικό (CD-ROM) Γλώσσα Α΄ και Β΄ Δημοτικού
- Εκπαιδευτικό λογισμικό (CD-ROM) Γλώσσα Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού
- Εκπαιδευτικό λογισμικό (CD-ROM) Γλώσσα Ε΄ και ΣΤ΄ Δημοτικού

Όλα τα παραπάνω είναι «κλειστού περιχομένου» λογισμικά τα οποία στην πλειονότητά τους υποστηρίζουν τη διδακτέα ύλη των σχολικών βιβλίων και κυρίως επιδιώκουν να υλοποιήσουν θεωρητικές αρχές της δομιστικής προσέγγισης της γλώσσας. Ωστόσο σε κάποια (π.χ. *Η τάξη μου, Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες, ΣΤ΄ Δημοτικού*) γίνεται αξιόλογη προσπάθεια από την πλευρά του κατασκευαστή να υλοποιηθεί και η πιο σύγχρονη κειμενοκεντρική προσέγγιση (π.χ. *Καθώς μεγαλώνουμε στον κόσμο των ελληνικών*).

Πάντως σε κάθε περίπτωση από παιδαγωγική άποψη κρίνεται ότι όλες αυτές οι εφαρμογές κινούν το ενδιαφέρον των παιδιών. Άλλωστε η ερευνητική βιβλιογραφία δείχνει πως ορισμένα χαρακτηριστικά πολυμέσων (π.χ. ο συνδυασμός εικόνων και κειμένου) συνεισφέρουν καθοριστικά στη μαθησιακή διαδικασία (Κόμης, 2004). Παράλληλα με το να εμπλέκουν τον επισκέπτη-χρήστη στη διαδικασία να επιλέξει το σωστό τον υποβάλλουν ασύνειδα σε μια σειρά πολύτιμες για την ωρίμανσή του ψυχολογικές διεργασίες: σκέψη, μνήμη, σύγκριση, κρίση, παρατήρηση. Η μεγαλύτερή τους συνεισφορά αφορά τη γραμματική, της οποίας βέβαια η αξία επιστημονικά δεν παραγνωρίζεται (Φιλιππάκη – Warbuton, 2001), αφού ενισχύει το ψυχολογικό υπόβαθρο του παιδιού με τα αποκτήματα της συνειδητοποίησης και της κατοχής, άρα προάγει την εξέλιξή του (Vygotsky, 1993). Κυρίως όμως εμείς πρέπει να σταθούμε στον ευχάριστο τρόπο με τον οποίο αυτή προσφέρεται, πράγμα που συμβάλλει στο να οικοδομηθεί από το παιδί θετική στάση απέναντι σε αυτό το διδακτικό αντικείμενο.

2.2.3. Εκπαιδευτικά CD-ROM για τη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

Είναι και αυτά «κλειστά» λογισμικά πολυμέσων που έχουν ως στόχο τη διδασκαλία της Ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Το μάθημα των ελληνικών στα λογισμικά αυτά συνήθως εκτυλίσσεται με τη συμμετοχή του παιδιού σε ιστορία αναζήτησης όπου παρέα με κάποιο πρωταγωνιστή, π.χ. ένα ιππότη, μπαίνει σε κόσμους μαγικούς, παρακολουθεί δρώμενα, διαβάζει ιστορίες και στο τέλος περνάει ορισμένες δοκιμασίες, δηλαδή εξασκείται στην προφορά, το λεξιλόγιο και τη γραμματική της Ελληνικής (βλ. *Ένας ιππότης στο κάστρο των γραμμάτων*.)

Γενικότερα τα περισσότερα από αυτά τα προτεινόμενα προγράμματα διακρίνονται για τον έξυπνο σχεδιασμό τους και ακολουθούν κατά κανόνα την επικοινωνιακή μέθοδο σύμφωνα με την οποία δίνεται μεγάλη έμφαση στη χρήση της γλώσσας. Για τους παραπάνω λόγους κρίνεται ως αξιόλογη και χρήσιμη η παρουσία τους στο χώρο της γλωσσοδιδασκτικής.

3. Διαδίκτυο

Είναι γεγονός ότι στις μέρες μας το ενδιαφέρον των ερευνητών/τριών και των εκπαιδευτικών στρέφεται αποφασιστικά στις δυνατότητες που φαίνεται να διανοίγονται για το μάθημα της γλωσσικής αγωγής μέσω του διαδικτύου. Το τελευταίο κερδίζει όλο και περισσότερο το ενδιαφέρον της εκπαιδευτικής κοινότητας είτε μέσω της διδακτικής αξιοποίησης της Διαδραστικής Τηλεδιάσκεψης είτε μέσω της εκμετάλλευσης των υπηρεσιών του (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, σχολεία σε δίκτυο, εύρεση και άντληση πληροφοριών κλπ.), είτε μέσω της διάδοσης εκπαιδευτικού λογισμικού προσαρμοσμένου στα παιδαγωγικά ζητούμενα του γλωσσικού μαθήματος (Κουτσογιάννης, 2000). Γενικά, στις περισσότερες χώρες, το διαδίκτυο αξιοποιείται εκπαιδευτικά για την εκπλήρωση των ακόλουθων στόχων (ο.π.):

- την επικοινωνία ανάμεσα σε σχολικές τάξεις και σχολικές μονάδες, άρα τη δημιουργία πραγματικών περιστάσεων επικοινωνίας (Αναστασιάδης, 2008)
- την πρόσβαση σε πηγές παιδαγωγικού υλικού,
- την ανάπτυξη νέων μεθόδων που βασίζονται στη συνεργατική εργασία,
- τη διάχυση των τοπικών, περιφερειακών ή εθνικών εκπαιδευτικών πρακτικών.

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω πραγματοποιήθηκε πλοήγηση στο διαδίκτυο και έγινε καταγραφή ηλεκτρονικών διευθύνσεων και ειδικότερα ιστοσελίδων που το περιεχόμενό τους σχετίζεται με τη γλωσσική διδασκαλία. Όλες αυτές οι πληροφορίες παρουσιάζονται στον πίνακα 1 με την εξής ταξινόμηση:

3.1 Διευθύνσεις με γλωσσικές ασκήσεις και δραστηριότητες

Από όλες τις σχετικές διευθύνσεις (βλ. πίνακα 1) γίνεται περιληπτική αναφορά μόνο στην πρώτη διεύθυνση, λόγω του περιορισμένου χώρου αυτής της ανακοίνωσης και επειδή οι γλωσσικές ασκήσεις και δραστηριότητες που φιλοξενεί αυτή η διεύθυνση συνδυάζουν κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Αναλυτικότερα:

<http://www.e-yliko.gr>: Στην εκπαιδευτική Πύλη του ΥΠ.Ε.Π.Θ. και συγκεκριμένα στην προαναφερθείσα ηλεκτρονική διεύθυνση υπάρχουν οι εξής ιστοσελίδες που άπτονται της γλωσσικής αγωγής για το δημοτικό σχολείο: *α) προτάσεις διδασκαλίας*. Εδώ υπάρχουν καταχωρημένες διδακτικές προτάσεις με στόχο είτε να αξιοποιηθούν είτε αποτελέσουν το έναυσμα για την κατάθεση άλλων προτάσεων. Πολλές από αυτές δίνουν έμφαση σε θέματα γραμματικής και σύνταξης, δηλαδή ακολουθούν τη λογική του «κλειστού λογισμικού» και μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για το δάσκαλο που ακολουθεί πιο παραδοσιακές διδακτικές προσεγγίσεις. Άλλες υλοποιούν πιο αποφασιστικά τις επιδιώξεις της επικοινωνιακής αντίληψης και της κειμενοκεντρικής προσέγγισης στη γλωσσική διδασκαλία και εμπλέκουν τους χρήστες στην αναζήτηση και οικοδόμηση της πληροφορίας. *β) Υποστηρικτικό υλικό*. Σε αυτή τη σελίδα της Εκπαιδευτικής Πύλης, διατίθεται συλλογή υποστηρικτικού υλικού με στόχο τη διεκόλυνση του διδάσκοντα κατά τη διδασκαλία .

3.2 Διευθύνσεις με εκπαιδευτικό λογισμικό που διατίθεται ελεύθερα

Στον πίνακα 1 καταχωρούνται επίσης οι δικτυακοί τόποι και τα ονόματα των λογισμικών που διατίθενται ελεύθερα. Επιλεκτικά παρουσιάζονται δύο από αυτά:

α). Το Hotpotatoes. Είναι ένα πρόγραμμα ανοιχτού λογισμικού με το οποίο μπορεί κανείς να δημιουργήσει ασκήσεις διαφόρων μορφών για χρήση είτε μέσω internet είτε μέσω υπολογιστή. Στην πραγματικότητα είναι java scripts που δημιουργούνται με έναν ιδιαίτερα φιλικό τρόπο. Το πρόγραμμα διατίθεται ελεύθερα για μη εμπορικούς εκπαιδευτικούς σκοπούς και με την προϋπόθεση ότι οι ασκήσεις που δημιουργούνται με αυτό θα είναι ελεύθερα διαθέσιμες στο διαδίκτυο. Η παιδαγωγική αξία των προγραμμάτων του Hotpotatoes βρίσκεται κυρίως στη δυνατότητα που δίνεται στον εκπαιδευτικό να φτιάξει εύκολα πολλά και διαφορετικά είδη ασκήσεων με τη μορφή ιστοσελίδων (html). Στη συνέχεια οι μαθητές μπορούν να έχουν πρόσβαση στις ασκήσεις είτε στο σχολικό εργαστήριο είτε με σύνδεση στο διαδίκτυο. Εφόσον οι ασκήσεις συνδυαστούν κατάλληλα με το μάθημα και γίνει εκμετάλλευση των δυνατοτήτων του προγράμματος για ανατροφοδότηση (feedback), τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα αξιόλογο εκπαιδευτικό εργαλείο.

β) Το *TexToys*. Είναι και αυτό ένα πρόγραμμα που διατίθεται ελεύθερα. Αποτελείται από δύο επιμέρους προγράμματα, το *WebRhubarb* και το *WebSequitur*. Μ' αυτά δημιουργούνται ιστοσελίδες οι οποίες περιέχουν αλληλεπιδραστικές γλωσσικές ασκήσεις. Για παράδειγμα, στην παρακάτω άσκηση του *WebRhubarb*, τα παιδιά διαπιστώνουν ότι από τις προτάσεις λείπουν ρήματα: Το ** χθες το πρωί στο κτίριο που ήταν τα γραφεία μας και το ** κοντά στη σκάλα του τρίτου ορόφου. Ο Γιάννης ο καφετζής, σαν από ένστικτο ** την απειλή. ** με το δίσκο μετέωρο να ** την απειλή (Ευγένιος Τριβιζάς-"Το μηχανήμα"). Στην ίδια άσκηση μπορεί να παραληφθούν όλα τα άρθρα. Έτσι τα παιδιά θα κατανοήσουν τη σημασία τους και τη συχνή χρήση τους στο λόγο και επομένως θα αναπτύξουν στρατηγικές που θα τα βοηθήσουν να αντιμετωπίζουν αποτελεσματικότερα τα γραπτά τους κείμενα (Σαλονικίδης, 2005).

3.3 Διευθύνσεις με on-line λεξικά

Στην τοποθεσία <http://www.greek-language.gr> φιλοξενούνται κορυφαίας σημασίας λεξικά:

- 1) Το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής (Τριανταφυλλίδη)
- 2) Το Αντίστροφο Ηλεκτρονικό Λεξικό της Νέας Ελληνικής

Και τα δύο αποτελούν ως λεξικά ανοιχτού τύπου λογισμικά και έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο, ώστε να μπορεί ο χρήστης να τα χρησιμοποιεί παράλληλα να τα διερευνά, να συνδυάζει τις πληροφορίες και να εξάγει συμπεράσματα για κάθε λήμμα. Τα λεξικά συμπληρώνονται με σώματα κειμένων (βλ. πίνακα 1) που παρέχουν στον εκπαιδευτικό ένα ακόμη ευρύτερο και ζωντανό φάσμα παραδειγμάτων για τη χρήση των λημμάτων. Τα κείμενα των σωμάτων αποτελούν δείγματα γραπτού λόγου και έχουν επιλεγεί από πολλές πηγές και έχουν ποικίλη θεματολογία.

Με τον παραπάνω δικτυακό τόπο ο υπολογιστής γίνεται το πλαίσιο για «διερευνητική μάθηση» (Κουτσογιάννης, 2005). Πιο συγκεκριμένα: Αν ο χρήστης είναι αλλοδαπός, μπορεί, αξιοποιώντας τις δυνατότητες των μηχανών αναζήτησής του, να βρει π.χ. διαφορές σε συνώνυμα μιας γραμματικής κατηγορίας. Ή αν είναι εκπαιδευτικός, μπορεί να διδάξει την έννοια της πολύσημης λέξης «βήμα» μέσα από μια ποικιλία κειμένων ή να διερευνήσει σε τι περιβάλλοντα χρησιμοποιούνται λέξεις που δεν έχουν αφομοιωθεί (π.χ. computer) κλπ.. Οποιαδήποτε λοιπόν διδακτική προσέγγιση και αν ακολουθεί ο εκπαιδευτικός, κρίνουμε ότι και τα on-line λεξικά είναι στα χέρια του ένα σχολικό βοήθημα πολλαπλών και σημαντικών διαστάσεων.

3.4 Πρόγραμμα «Οδυσσέας»

Τέλος στο πίνακα 1 επισημαίνονται και τα λογισμικά που αφορούν στη Διαδραστική Τηλεδιάσκεψη (ΔΤ). Από αυτά αναφορά αξίζει να γίνει στο ανοιχτού τύπου πρόγραμμα «Οδυσσέας» με το οποίο επιχειρείται η παιδαγωγική αξιοποίηση της ΔΤ. Το πρόγραμμα αυτό άρχισε να υλοποιείται το 2000 εισάγοντας πιλοτικά την τηλεδιάσκεψη στη διδασκαλία των μαθημάτων (Γλώσσα, Μαθηματικά, Επιστήμη, Οικολογία) (Αναστασιάδης, 2008). Η σημασία του έγκειται τόσο στην εξοικείωση των μαθητών/τριών με τις ΤΠΕ όσο και στην ενεργό συμμετοχή τους σε αυθεντικά περιβάλλοντα διερεύνησης και συνεργατικής οικοδόμησης της γνώσης.

Καταλήγοντας, πρέπει να τονιστεί ότι οι παραπάνω αναφορές είναι ενδεικτικές μόνο των μεγάλων δυνατοτήτων που προσφέρει το internet όσον αφορά στη γλωσσική αγωγή: πρόσβαση σε βιβλιοθήκες, πρόσβαση σε πετυχημένα προγράμματα χρήσης δικτύων υπολογιστών από τη διεθνή και την ελληνική εμπειρία, ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, προγράμματα προσομοιώσεων.

4. Επίλογος

Στην παρούσα ανακοίνωση επιχειρήθηκε μία αδρομερής ταξινόμηση των υπολογιστικών και διαδικτυακών εφαρμογών που διατίθενται σήμερα για τη γλωσσική διδασκαλία. Επιπλέον, έγινε προσπάθεια να αποτιμηθεί η παιδαγωγική τους αξιοποίηση. Ειδικότερα εξετάστηκε, αν σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό υλοποιούνται οι μεθοδολογικές αρχές των σύγχρονων ή παραδοσιακών διδακτικών προσεγγίσεων που αφορούν στο μάθημα της γλώσσας, αν συνιστούν κλειστού (closed) ή ανοιχτού (open-ended) τύπου λογισμικά και αν το περιβάλλον διεπαφής τους είναι εργονομικό και διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών/μαθητριών.

Βιβλιογραφία

- Drenoyanni, E. and Selwood, Ian D. (1998). "Conceptions or Misconceptions? Primary teachers' perceptions and use of computers in the classroom". *Education and Information Technologies*, 3 (2), 87-99.
- Jones, J.C. (2000). *The internet and everyone*. UK: Ellipsis.
- Mertens, C. Simulab and the simulation concept. [Available at: <http://komvos.edu.gr>, *Ενημέρωση, Η /Υ και Γλώσσα, Περιεχόμενα.*]
- Vygotsky, L. (1993). *Γλώσσα και σκέψη*.
- Αναστασιάδης, Π. (2008). Η τηλεδιάσκεψη στο σύγχρονο σχολείο. Οδυσσέας 2000-2007. [Available at: <http://www.edc.uoc.gr/~odysseas/>]
- Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Gutenberg.
- Μικρόπουλος, Α. Τ. (2002). *Εκπαιδευτικό λογισμικό: Θέματα σχεδίασης και αξιολόγησης εκπαιδευτικού λογισμικού υπερμέσων*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Δημητρακοπούλου, Α. (2005). Η εκπαιδευτική αξιοποίηση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Πώς, πότε, γιατί; [Available at: <http://netschoolbook.gr/Γλώσσα>]
- Καλαματιανού Μ., Μούκα Γ. Νέες κατευθύνσεις στη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων με τη βοήθεια εφαρμογών γενικής χρήσης. 2^η Πανελλήνια ημερίδα με διεθνή συμμετοχή «Διδακτική της Πληροφορικής».
- Καρτσιώτης Θ., Καρατάσιος Γ. (2008). Η διδακτική αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαίδευση: Βασικές προϋποθέσεις, ο ρόλος του εκπαιδευτικού και η επιμόρφωσή του. Στο Κολτσάκης Ε. & Σαλονικίδης Γ. (επιμέλεια), *Πρακτικά Συνεδρίου, Τόμος Α΄: «Ψηφιακό υλικό για την υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου των εκπαιδευτικών Α/θμιας και Β/θμιας Εκπαίδευσης»*. (σελ. 16 -25). Νάουσα

- Κασιμάτη Κ., Φερεντίνος Σ., Καλλιγιάς Χ. (2002). Εισαγωγή καινοτομιών στη διδακτική πρακτική. Νέες τεχνολογίες και εκπαιδευτικοί. *Μέντορας*, (6), 29-45.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των επικοινωνιών*.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2000). Γλωσσική αγωγή και διαδίκτυο: δυνατότητες και περιορισμοί. *Μελέτες για την Ελληνική Γλώσσα*, Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης, 234-244.
- Κουτσογιάννης, Δ. (2005). Η πολυτροπική θεωρία της επικοινωνίας ως εργαλείο για την αξιολόγηση εκπαιδευτικού λογισμικού. Στο Ουρανία Σέμογλου (επιμέλεια) *Πρακτικά του Συνεδρίου "Εικόνα και Παιδί* (σελ. 621 – 632). Θεσσαλονίκη
- Κουτσογιάννης, Δ. 2009. Εκπαιδευτικό λογισμικό. [Available at: ΚΕΓ, Πύλη για την Ελληνική Γλώσσα].
- Κουτσογιάννης, Δ. 2001. Γλωσσική αγωγή: Νέες Τεχνολογίες. *Εγκυκλοπαιδικός Οδηγός για τη Γλώσσα*. Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας, 275-280.

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΟΥ ΓΛΩΣΣΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ		
ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΓΕΝΙΚΗΣ ΧΡΗΣΗΣ	ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ CD ROM	ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ
1. Κατανοητός	Για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας	Διευθύνσεις με γλωσσικές ασκήσεις και δραστηριότητες
2. Προγράμματα σχεδίασης και ζωγραφικής	1. Οι περπατών ανακαλύπτουν Γλώσσα και Μαθηματικά. (Α'-Β' Δημοτικού)	Περιεχόμενο ιστοσελίδας
3. Ηλεκτρονικός Λογογράφος	2. Ταξίδη στη χώρα των γραμμάτων	Πρώτες διδασκαλίες
4. Έξυπνος διορθωτής κειμένων "Συμφωνία"	3. Ο Ξοφτέρης και η γραμματική	Υποστηρικτικό υλικό/Νέα Ελληνική Γλώσσα
5. Εκφρονιτής+	4. Παχνίδια αριθμητικής και γλώσσας «Τα ταξίδια του Νου»	Τα πάθη των φωνηέντων/Σχηματισμός λέξεων/Επικοινωνία σχολικών εργαστηρίων
Εγκυκλοπαίδειες	5. Η τάξη μου Α' - Β' Δημοτικού	Υλικό Α/θμιας
1. Τομή 2000	6. Ρεϊμάν Τζούνιορ, Η Γλώσσα και τα Μαθηματικά Α' - Γ' Δημοτικού	Από τη θεωρία στην πράξη: Σχέδια μαθημάτων με χρήση ΤΠΕ
2. Εγκυκλοπαίδεια 2002	7. Η Γλώσσα μου – Οι πρώτες μου χίλιες λέξεις	Πίλους διαδίκτυου
3. Επιστήμη και Ζωή	Για παιδιά σχολικής ηλικίας	αΙταsearch Πύλη πληροφόρησης για την εκπαίδευση/Δημοτικό(Ασκήσεις Γλώσσας, Παραμύθια)
Λεξικά	1. Η τάξη μου, Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσικές Επιστήμες Γ' - ΣΤ' Δημοτ.	Βοηθήματα για τη διδασκαλία της γλώσσας.
1. Νέο Λεξικό της Ελληνικής	2. Το Ξοτικό και η αναζήτηση της χαμένης λέξης	Τα νέα του forum/Γλώσσα και μαθηματικά για τη Β' τάξη
2. Το πρώτο μου λεξικό	3. Το εργαστήρι της Γλώσσας από την Γ' Δημ. ως το Γυμνάσιο (Παριλαμβάν και πρόγραμμα για τον εκπαιδευτικό, ώστε να μπορεί να δημιουργεί νέες ασκήσεις)	Ασκήσεις
3. Πολυλεξικό "Επιστήμη και Ζωή"	4. Γλώσσα ... μετά μουσικής (προσέγγιση του μαθήματος της Γλώσσας με χρήση εικόνων, μουσικής, ελληνικών τραγουδιών και στίχων -ποιημάτων)	Οδηγός για να γράφете καλές εκθέσεις
4. Ηλεκτρονικό Λεξικό Magenta- Χρυσή έκδοση	5. Δάφνη (Στόχος του λογισμικού είναι ηανάπτυξη μεταγνωστικών στρατηγικών και δεξιοτήτων κατανόησης σε μαθητές Δημοτικού με ή χωρίς δυσκολίες μάθησης σε ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον)	Ασκήσεις
5. Λεξικαίδια	6. Ισοκατασκευές	Διευθύνσεις με εκπαιδευτικά λογισμικά που διατίθενται ελεύθερα
6. Ελληνοτουρκικό λεξικό για παιδιά	7. Καθώς μεγαλώνουμε στον κόσμο των ελληνικών	Δικτυακός τόπος:
Ηλεκτρονικά βιβλία	8. Μαργαρίτες 1,2,3,4	Όνομα λογισμικού
Σαντ Εζυπερό "Ο Μικρός Πρίγκιπας"	9. Δημιουργώ τα comics μου	Hot potatoes
	10. kidsdomain, Storymaker	Περιεχόμενο ιστοσελίδας : Λογισμικό και φύλλα εργασίας/Εργαλεία γλωσσικών ασκήσεων
	11. Εκπαιδευτικό λογισμικό ΠΕ Γλώσσα Α' και Β' Δημοτικού	Moodle
	12. Εκπαιδευτικό λογισμικό ΠΕ Γλώσσα Γ' και Δ' Δημοτικού	Hyperstudio
	13. Εκπαιδευτικό λογισμικό ΠΕ Γλώσσα Ε' και ΣΤ' Δημοτικού	TexToys
	Για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας	Διευθύνσεις με on-line λεξικά
	1. Πρόγραμμα "Παιδεία Ομογενών"	Δικτυακός τόπος
	2. Ένας υπότις στο κάστρο των γραμμάτων	Όνομα λεξικού
	3. Ένας υπότις στο κάστρο των λέξεων	Εύματα κειμένων
	4. Λογονόηση	Λεξικά
	5. Η ελληνική ως δεύτερη γλώσσα	Λεξικά
	6. Σειρά Λογομάθεια+	Ο κόσμος των λέξεων
	7. Περιπέτειες στη μυθολογία	Αυθόρμητη Τηλεδιάσκεψη
	Κυρίες για εκπαιδευτικούς	Δικτυακός τόπος
	Λεξίτυπο. Η ελληνική γραμματική σε CD ROM	Όνομασία δράσης
		Πρόγραμμα "Οδυσσείας 2000-2007"
		Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο