

# Σχεδιασμός Μαθήματος με την Αξιοποίηση Μικρόκοσμου Παροιμιών για την Παρώθηση της Έννοιας της Διαμεσολάβησης στην Αγγλική Γλώσσα

Ε. Πετροπούλου<sup>1</sup>, Ζ. Σμυρναίου<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, liana.petrovou@gmail.com

<sup>2</sup> Εργαστήριο Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας (<http://etl.ppp.uoa.gr/>), Φ.Π.Ψ, ΕΚΠΑ,  
zsmyrnaiou@ppp.uoa.gr

## Περίληψη

Η εργασία αυτή έχει ως αντικείμενο τη διερεύνηση της σκοπιμότητας επιστράτευσης ενοποιητικών προτύπων για την εκπόνηση σχεδίων μαθήματος αλλά και σχεδιαστικών προδιαγραφών κατά τη δημιουργία πρωτότυπων εκπαιδευτικών λογισμικών, ώστε να διασφαλίζεται η εμφάνιση του εκπαιδευτικού στις εστιαζόμενες περιοχές του γνωστικού αντικείμενου, βάσει αποτελεσματικών παιδαγωγικών μοντέλων. Προς ανάπτυξη αυτής της συλλογιστικής αξιοποιείται για τη διδασκαλία του μαθήματος των Αγγλικών, ένας μικρόκοσμος, που διαπραγματεύεται αυθεντικό γλωσσικό υλικό (παροιμίες) της στοχευμένης γλώσσας, σχεδιασμένος στα πρότυπα του μοντέλου της 'Μάθησης μέσω σχεδιασμού'. Ο διδακτικός στόχος στον οποίο αποσκοπεί ο εν λόγω μικρόκοσμος είναι η παρώθηση και αποτελεσματική επίτευξη της έννοιας της διαμεσολάβησης, ώστε να ενδυναμωθεί το επικοινωνιακό στοιχείο που συμβάλλει ουσιαστικά και δραστικά στην εκμάθηση των Ξένων Γλωσσών.

**Λέξεις κλειδιά:** *σχεδιαστικές αρχές, διαμεσολάβηση, Μάθηση μέσω σχεδιασμού.*

## 1. Εισαγωγή

Σήμερα, αποτελεί πρόκληση για κάθε εκπαιδευτικό η ανάληψη πρωτοβουλιών και ο σχεδιασμός καινοτόμων μαθησιακών σχεδίων, τα οποία θα ανταποκρίνονται στις ανάγκες των σύγχρονων μαθητών και θα τους εμπλέκουν ουσιαστικά στη μαθησιακή διαδικασία, που ούτως ή άλλως εφόσον στοχεύει σε αυτούς θα έπρεπε και να συνδιαμορφώνεται από αυτούς. Δεδομένης, λοιπόν, της ανάγκης προσέγγισης της μάθησης μέσα από ένα καινούργιο πλαίσιο, που θα διέπεται από αυθεντικότητα, τη δυνατότητα έμπρακτης εφαρμογής θεωριών και υποθέσεων, την κατασκευή διανοητικών μοντέλων (Smyrnaioi *et al.*, 2012), την αίσθηση της εγγενούς παρακίνησης, τη συνεργατική μάθηση, την επικοινωνιακή διαχείριση πολλαπλών πηγών πληροφόρησης καθώς και την ενσωμάτωση του στοιχείου της βιωματικής μάθησης, οι εκπαιδευτικοί καλούνται να επαναπροσδιορίσουν τη μεθόδευση των

Α. Λαδιάς, Α. Μικρόπουλος, Χ. Παναγιωτακόπουλος, Φ. Παρασκευά, Π. Πιντέλας, Π. Πολίτης, Σ. Ρετάλης, Δ. Σάμψων, Ν. Φαχαντίδης, Α. Χαλκίδης (επιμ.), Πρακτικά Εργασιών 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Ένταξη των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία» της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης ΤΠΕ στην Εκπαίδευση (ΕΤΠΕ), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Πειραιώς, Πειραιάς, 10-12 Μαΐου 2013

διδασκικών τους πρακτικών αλλά και να λειτουργήσουν ως καινοτόμοι σχεδιαστές και διαχειριστές του διδακτικού υλικού. Πολλές είναι οι έρευνες που έχουν καταδείξει την αποτελεσματικότητα που επιτυγχάνεται στη μαθησιακή διαδικασία με την υιοθέτηση και εφαρμογή αυτών των σύγχρονων διδακτικών και παιδαγωγικών προσεγγίσεων (Jimoyiannis, 2010; Mikropoulos & Natsis, 2010).

Η παρούσα διδακτική παρέμβαση στη διδασκαλία των Ξένων Γλωσσών, αναπτύσσεται μέσω ενός σχεδίου εργασίας, βασισμένου στις αρχές της 'Μάθησης μέσω σχεδιασμού' (Learning by Design) για υποστήριξη της διαδικασίας της μάθησης, το οποίο υλοποιείται χάρη στη δυναμική και πολυαναπαραστασιακή δυνατότητα του μικρόκοσμου 'Proverb tank'. Η διδακτική και μαθησιακή διαδικασία οργανώνεται και ισχυροποιείται, στο πλαίσιο μιας συνεργατικής εργασίας, η οποία στηρίζεται στη βιωματική και πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης για τη διαμεσολάβηση μηνυμάτων μεταξύ δύο γλωσσών, ώστε να εξασφαλιστεί η συστημική προσέγγιση του γνωστικού αντικείμενου της εκμάθησης των Ξένων Γλωσσών. Παράλληλα, ενισχύεται ο ρόλος του εκπαιδευτικού ο οποίος καλείται να εμβαθύνει στο γνωστικό περιεχόμενο αλλά και στη μεθόδευση της διδασκαλίας του, αφού προκαλείται να επινοήσει τη γνωστική του αποτύπωση στο ψηφιακό περιβάλλον του μικρόκοσμου.

Στόχος του άρθρου αυτού είναι μια εναλλακτική πρόταση παρόθησης της έννοιας της διαμεσολάβησης μηνυμάτων μεταξύ διαφορετικών γλωσσών με επιτηδευμένο τρόπο υπό το θεματικό πλαίσιο των παροιμιών ώστε να δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να πρωταγωνιστήσουν στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης. Σημαντικό στοιχείο αυτής της διδακτικής παρέμβασης είναι η δημιουργία συνθηκών όπου οι μαθητές θα πρέπει να βασίζονται σε πρότερη γνώση και βιώματα για την αποτύπωση της προσωπικής τους έκφρασης και αντίληψης, αποσκοπώντας στην κραταιά αφομοίωση του νέου και του άγνωστου. Σκεπτικό σχεδίασης του σεναρίου αποτέλεσε η ενδυνάμωση της μαθησιακής διαδικασίας με τη διαμεσολάβηση μηνυμάτων μεταξύ των δύο γλωσσών, μέσω του δυναμικού και συνεργατικού χειρισμού παρεχόμενων πληροφοριών που αποτυπώνονται στο μικρόκοσμο των παροιμιών, ταξινομημένων και σε αντιστοιχία με το μοντέλο της 'Μάθησης μέσω σχεδιασμού'.

## 2. Θεωρητικό Πλαίσιο-Ανάλυση

Σήμερα, υπάρχει έντονο ενδιαφέρον προς την ανάπτυξη παιδαγωγικών μοντέλων-πλατφόρμων ως εγχειρημάτων ενοποίησης ετερόκλητων προδιαγραφών σε επίπεδο εκπόνησης σχεδίων μαθήματος και ανεύρεσης μιας «κοινής γλώσσας» - βάσει τεκμηριωμένων κοινών προτύπων - των μηχανισμών άρθρωσης και των συγκεκριμένων τρόπων αναπαράστασης των σχεδιασμών (Bennett *et al.*, 2007). Στο πλαίσιο, 'Μάθησης μέσω σχεδιασμού', που βασίζεται στις αρχές των

πολυγραμματισμών (Kalantzis & Cope, 2008a), ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να τεκμηριώνει το μαθησιακό σχεδιασμό του ακολουθώντας ένα ευέλικτο μορφότυπο βασισμένο σε «διαμεσολαβητικά τεχνήματα» (mediating artefacts) (Falconer & Littlejohn, 2009: 21; Conole, 2009: 191) για πληρέστερη αποτύπωση της δομής και της ενορχήστρωσης των μαθησιακών δραστηριοτήτων, βάσει αποτελεσματικών πρακτικών. Δηλαδή επιστρατεύεται μια σημειογραφική γλώσσα η οποία με συνέπεια, σαφήνεια και τεκμηρίωση θα περιγράφει το μαθησιακό σχεδιασμό. Κατά το σχεδιασμό των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων απαιτείται συστηματική σκέψη όσον αφορά το πώς οι εκπαιδευόμενοι θα εμπλακούν ενεργά και αναδεικνύεται το σκεπτικό και η σκοπιμότητα της συμπερίληψης ενός εύρους δραστηριοτήτων, της συγκεκριμένης διαδοχής των δραστηριοτήτων, αλλά και των αλληλένδετων σχέσεων που ενυπάρχουν ανάμεσά τους, οι οποίες αντανακλούν την παιδαγωγική πρόθεση του διδακτικού σχεδιασμού. Συγκεκριμένα στην παιδαγωγική της Μάθησης μέσω Σχεδιασμού χρησιμοποιούνται οκτώ μη γραμμικές κατά την εφαρμογή «Γνωστικές Διαδικασίες» (Βιωματική γνώση-νέα, Εννοιολόγηση με ορολογία-θεωρία, Ανάλυση με λειτουργικό τρόπο- με κριτικό τρόπο, Εφαρμογή με κατάλληλο τρόπο- με δημιουργικό τρόπο) (Kalantzis & Cope, 2008b), οι οποίες σηματοδοτούν ένα ξεχωριστό τρόπο παραγωγής και οικοδόμησης της γνώσης και της μάθησης. Η με επίγνωση και λελογισμένη χρήση των εν λόγω Γνωστικών Διαδικασιών αποσκοπεί στην προώθηση ανώτερων δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και εμπέδωσης της μάθησης. Απαραίτητη όμως προϋπόθεση αποτελεσματικής αξιοποίησης ενός διδακτικού σχεδιασμού αποτελεί πρωτίστως η εμπάθυνση και εστίαση σε μια πτυχή του γνωστικού αντικείμενου ή θεματικής περιοχής προς διδασκαλία. Στην προκειμένη περίπτωση η εστίασή μας είναι στην ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων βάσει αυθεντικού υλικού.

Σύμφωνα με την επικοινωνιακή μέθοδο, για να καταστεί η διδασκαλία των Ξένων Γλωσσών αποτελεσματική οφείλει να έχει το χαρακτήρα μιας φυσιολογικής γλωσσικής δραστηριότητας. Επιπλέον, δεδομένου ότι η γλωσσική ικανότητα δεν αποτελεί μια απλή και στατική γνώση, αλλά μια σύνθετη και δυναμική δεξιότητα, προϋπόθεση επίτευξής της αποτελεί η κατάκτηση των κανόνων χρήσης της γλώσσας, δηλαδή η ανάδειξη της επικοινωνιακής ικανότητας (Μήτσης, 2004). Η αξιοποίηση ρεαλιστικών συνθηκών επικοινωνίας που εξασφαλίζονται με την παροχή αυθεντικού υλικού είναι ιδιαίτερα σημαντική, δεδομένης της αδυναμίας ή δυσκολίας του να μάθει κανείς εγκεφαλικά μία οποιαδήποτε γλώσσα.

Το θέμα των παροιμιών αποτελεί πρόσφορο έδαφος επαφής του εκπαιδευόμενου με περιεκτικό και συνοπτικό λόγο, προερχόμενο από το χώρο της εμπειρίας. Σύμφωνα και με τον Francis Bacon ότι *‘η ευφυΐα και το πνεύμα ενός έθνους φαίνονται από τις παροιμίες του’*, η συγκεκριμένη θεματική αντικατοπτρίζει και επιτρέπει την επαφή του εκπαιδευόμενου με την κουλτούρα και νοοτροπία της στοχευμένης γλώσσας, σε σχέση και σε άμεση σύγκριση όμως με το δικό του λαό ώστε να αναπτυχθεί και να

διευκολυνθεί ένας προβληματισμός σχετικά με τις ομοιότητες αλλά και τις διαφορές μεταξύ των διαφόρων λαών και την αιτιολόγηση συγκεκριμένων συμπεριφορών που τους χαρακτηρίζουν. Παρέχουν, επομένως, τη δυνατότητα να συνδεθεί το γλωσσικό μάθημα με το κοινωνικό περιβάλλον, αλλά και να καταστεί περισσότερο εμφανής η γλωσσική ποικιλία. Παράλληλα, από παιδαγωγικής απόψεως οι παροιμίες διαπραγματεύονται οικουμενικά και πανανθρώπινα ζητήματα, άξια προβληματισμού και στοχασμού. Ως εκ τούτου, οι σύγχρονες τάσεις στο χώρο της διδασκαλίας ξένων γλωσσών επιβάλλουν την καθιέρωση της ανάπτυξης διαδραστικών περιβαλλόντων μάθησης και αυθεντικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, όπου η εκπαιδευτική διαδικασία προάγεται σε ανώτερα επίπεδα, μέσω του στοιχείου της αλληλεπίδρασης και δημιουργίας “περιβαλλόντων και καταστάσεων περισσότερο αυθεντικών” (Μακράκης, 2000:35).

Στη διδακτική των ξένων γλωσσών η διδασκαλία του συστήματος της γλώσσας εδράζεται στην ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων και αυθεντικής διαμεσολάβησης μεταξύ της μητρικής και της στοχευμένης γλώσσας για αποτελεσματική «γλωσσική χρήση», μέσα σε συγκεκριμένο περιβάλλον επικοινωνίας. Η παρούσα διδακτική παρέμβαση με συνέπεια ως προς το ‘Ενιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις ξένες γλώσσες’ (ΕΠΣ-ΞΓ) (Δενδρινού, 2011), διαρθρώνεται βάσει της έννοιας της διαμεσολάβησης, τόσο ενδογλωσσικής (εμπλοκή δύο διαφορετικών γλωσσικών κωδικών, γλωσσικών ποικιλιών, καναλιών ή τρόπων επικοινωνίας στην ίδια γλώσσα) και διαγλωσσικής (διαμεσολάβηση μεταξύ δύο διακριτών γλωσσών) όσο και διαπολιτισμικής (διαμεσολάβηση σε συνάρτηση με το κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο συμβαίνουν τα γεγονότα). Ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων εύρεσης του καταλληλότερου και αποτελεσματικότερου επικοινωνιακού κώδικα κρίνεται σκόπιμος για να εισαγάγει το μαθητή στη στοχοθεσία και αναγκαιότητα της διαμεσολάβησης ‘mediation’, όχι μέσα από συνειδητοποιημένες μιχεβιοριστικές ασκήσεις αλλά με παιγνιώδη διάθεση, με απώτερο σκοπό τη βαθιά πρόσβαση και ενσυναίσθηση των πολύπλοκων νοητικών διεργασιών αναπροσαρμογής στις γλωσσικές αρχές κάθε γλώσσας.

### **3. Σχεδιαστικές Αρχές του Μικρόκοσμου Proverb tank**

Το λογισμικό που αναπτύχθηκε για τη διερεύνηση των αγγλικών παροιμιών ονομάζεται ‘Proverb tank’ και χρησιμοποιεί την πλατφόρμα ανάπτυξης ‘E-slate’, η οποία αποτελεί ένα τεχνολογικά άρτιο συγγραφικό πακέτο, που παρέχει τόσο στον σχεδιαστή όσο και στο χρήστη τη δυνατότητα ελευθερίας σχεδιαστικών αποφάσεων κατάλληλων και στοχευμένων για πειραματισμό και διερεύνηση εννοιών και συσχετισμών. Με την αξιοποίηση των ψηφίδων ως δομικών λίθων (generic components), ο σχεδιαστής μπορεί να κινηθεί πάνω στη συλλογιστική σύζευξης των δύο αξόνων προσέγγισης – ανοιχτού και κλειστού τύπου (‘Black-and-White Box’ approach) (Kynigos, 2004) που διέπουν την κατασκευή του ψηφιδοκεντρικού αυτού

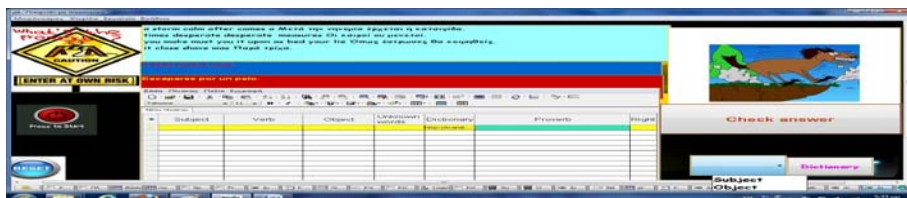
περιβάλλοντος. Ως εκ τούτου, πρόκειται για ένα δυναμικό εργαλείο στα χέρια του εκπαιδευτικού, που του παρέχει τη δυνατότητα να σχεδιάσει ένα περιβάλλον που ενσωματώνει συγκεκριμένες έννοιες ενός γνωστικού αντικειμένου και είναι σε θέση να συνθέσει τα ακριβή κατασκευάσματα (artefacts) (Kynigos, 2012) που αντιστοιχούν στις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες της εκάστοτε τάξης του. Με αυτόν τον τρόπο, επιτρέπεται στο μαθητή να αλληλεπιδράσει μαζί του, ώστε μέσα από την πολυτροπική ανατροφοδότηση του περιβάλλοντος να αναμορφώνει συνεχώς τις γνωστικές του δομές (Αργύρης, 2002; Balacheff & Sutherland, 1993). Βασική συνιστώσα επιτυχίας καλλιέργειας μεταγνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών είναι το γεγονός ότι το περιβάλλον του λογισμικού έχει τη δυνατότητα συγκέντρωσης και ζύμωσης όλων αυτών των πολυαναπαραστασιακών μορφών που αποθηκεύονται και ανακαλούνται κατά την επιθυμία των μαθητών.

Σημαντικό είναι, επίσης, το γεγονός, ότι μέσω των άμεσων χειρισμών της συμβολικής διεπιφάνειας εργασίας, που επιτρέπει το υπολογιστικό αυτό περιβάλλον, δημιουργείται μια γεφύρωση σε σημασιολογικό επίπεδο της συμβολικής εγγραφής και απεικόνισης του λογισμικού και της φαινομενολογίας του μικρόκοσμου (Artigue, 1991, από Balacheff & Sutherland, 1993). Ενώ ταυτόχρονα ο μαθητής υποστηρίζεται, κατά την εξελικτική του αυτή γνωστική πορεία με άμεση ανατροφοδότηση, ως σημείο αναφοράς αναθεώρησης ή περεταίρω στοχασμού για διαλεύκανση της προκύπτουσας προβληματικής.

#### **4. Σχεδιασμός του Μικρόκοσμου Proverb tank βάσει του Προτύπου ‘Μάθησης μέσω σχεδιασμού’**

Το λογισμικό Proverb tank, σχεδιασμένο κατά το μοντέλο της ‘Μάθησης μέσω σχεδιασμού’, διαρθρώνεται σε δύο φάσεις. Αναλυτικά, στην Α’ φάση, η οποία διαπραγματεύεται τη δόμηση φράσεων-παροιμιών, μέσα από την ανάλυση των συντακτικών φαινομένων και κανόνων που διέπουν την αγγλική γλώσσα, ο εκπαιδευόμενος θα διαχειριστεί μια δραστηριότητα, που θα ανακαλέσει και τις οκτώ Γνωστικές Διαδικασίες. Πρώτα από όλα, ο χρήστης στην προσπάθειά του να συνθέσει τη σωστή αγγλική παροιμία, υποστηρίζεται από μια πληθώρα ερεθισμάτων, χάρη στη δυνατότητα πολυαναπαράστασης της πληροφορίας από το λογισμικό. Συγκεκριμένα, η προσπάθεια του μαθητή στην ανεύρεση της αγγλικής παροιμίας υποστηρίζεται από την εικονική αναπαράσταση της παροιμίας (εικόνα 1), καθώς και από τη μετάφρασή της, τόσο στην μητρική του γλώσσα, τα ελληνικά, όσο και στην αντιστοιχία της με άλλες ξένες γλώσσες, όπως γαλλικά και ισπανικά. Στο σημείο αυτό υλοποιείται η γνωστική διαδικασία του βιώνοντας το γνωστό, εφόσον ο χρήστης διαπραγματεύεται κάτι οικείο, ως ‘σκαλωσιά’ για τη μετέπειτα εξέλιξή του. Στη συνέχεια, προχωρώντας βαθμιαία στην επίλυση του γρίφου των παροιμιών οι μαθητές θα εμπλακούν στη διαδικασία της εννοιολόγησης τόσο με ορολογία, εφόσον καλούνται να αναγνωρίσουν τις συμβάσεις του γραπτού λόγου των παροιμιών και τις

συντακτικές δομές και διαδικασίες που διέπουν την Αγγλική Γλώσσα αλλά και με θεωρία, εφόσον θα πρέπει να αναπτύξουν μια επεξήγηση ως προς την τελική προσωπική τους διαμόρφωση των φράσεων. Επιπλέον, οι εκπαιδευόμενοι αναλύουν λειτουργικά τα δομικά συντακτικά χαρακτηριστικά της Αγγλικής Γλώσσας, με τη σύνθεση ταξινομικού πίνακα στη ψηφίδα σημειωματάριο. Η παροχή εικονικής αναπαράστασης της παροιμίας προκαλεί και τροφοδοτεί μια κριτική ανάλυση της θεματικής υπό διαπραγμάτευση της εκάστοτε παροιμίας, θέτοντας στους μαθητές την προβληματική του σημαίνοντος και σημαίνόμενου. Τέλος, οι μαθητές, με τη δυνατότητα καταγραφής των νοητικών τους συλλογισμών σε μία βάση δεδομένων ως προς την εύρεση της σωστής αγγλικής παροιμίας, θα έχουν άμεση ανατροφοδότηση ως προς την ορθότητά τους ενώ θα καταγράφονται και οι κριτικοί συλλογισμοί τους, ως προς τη σημασία άγνωστων αγγλικών λέξεων, για μετέπειτα επαλήθευσή τους.



*Εικόνα 1: Πολυαναπαράσταση της πληροφορίας στο λογισμικό*

Στη συνέχεια, κατά τη Β' φάση χρήσης του λογισμικού, με την αξιοποίηση της έννοιας του 'μισοψημένου μικρόκοσμου' και ως συνοριακό αντικείμενο προς διαπραγμάτευση (boundary object) (Kynigos, 2007), ο μαθητής καλείται να διαμεσολαβήσει για να επικοινωνήσει μηνύματα από την αγγλική στην ελληνική γλώσσα, σκεπτόμενος και αποφασίζοντας για την πρωτότυπη μετάφραση νέων, ανέκδοτων παροιμιών. Καλείται, λοιπόν, και προκαλείται να βιώσει το νέο, εφόσον εισέρχεται σε ένα άγνωστο κείμενο, όπου θα πρέπει να επικαλεστεί τη δική του θεωρητική εννοιολόγηση για επεξήγηση και διαμεσολάβηση των νέων εννοιών. Ταυτόχρονα, για την αποτύπωση των προσωπικών του αντιλήψεων, θα πρέπει πρωτίστως να αναλύσει κριτικά τα λανθάνοντα νοήματα του νέου κειμένου. Στη συνέχεια, για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας θα πρέπει να αναρτήσει στη βάση δεδομένων του λογισμικού, τη δική του ζωγραφιά ως συμβολική αναπαράσταση της κατανόησης της παροιμίας, λαμβάνοντας υπόψη του τόσο τα σημαίνοντα που υποδηλώνει η φράση όσο και τα σημαίνόμενα. Στην εικονική αυτή αποτύπωση, ενώ ο μαθητής βιώνει το νέο, θα πρέπει να επιστρατευτεί η γνωστική διαδικασία της δημιουργικής εφαρμογής και κριτικής ανάλυσης, εφόσον θα παραχθεί ένα πρωτότυπο, πολυτροπικό κείμενο, όπου θα απεικονίζεται η νέα γνώση με απρόβλεπτο τρόπο, ενώ θα πρέπει να αποδοθούν και να προβληθούν, βάσει σκεπτικισμού, τα κρυμμένα πίσω-από-το-κείμενο νοήματα.

## 5. Συζήτηση-Προοπτικές

Στόχος του συγκεκριμένου άρθρου ήταν η ανάλυση ως προς τη σκοπιμότητα αξιοποίησης ενός μαθησιακού σχεδιασμού, βασισμένου σε παιδαγωγικό μοντέλο, ώστε να παρέχεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να αναστοχαστεί ως προς τον τρόπο οργάνωσης των μαθησιακών δραστηριοτήτων. Ως επιπλέον όφελος, της μορφοποιημένης εκπόνησης μαθησιακών σχεδιασμών αποτελεί η ευκολία που παρέχει για διαμοιρασμό μεταξύ των εκπαιδευτικών, για επαναπροσαρμογή ή και για αναθεώρηση σε μελλοντικές διδακτικές περιστάσεις. Επιπλέον, για την αποτελεσματική εκμάθηση των Ξένων Γλωσσών, κρίνεται σκόπιμη η εύρεση και αξιοποίηση αυθεντικού γλωσσικού υλικού, το οποίο όχι μόνο παρωθεί την ενεργή εμπλοκή των εκπαιδευομένων αλλά ταυτόχρονα αποτελεί αφορμή για σύνδεση του γλωσσικού υλικού με το κοινωνικό στοιχείο της προερχόμενης του γλώσσας.

Σίγουρα, η συγκεκριμένη συλλογιστική που ερευνάται στο παρόν άρθρο, κρίνεται σκόπιμο να διασταυρωθεί και να ελεγχθεί με εφαρμογή στην πράξη της προαναφερθείσας εκπαιδευτικής παρέμβασης, με το σχεδιασμένο κατά τα πρότυπα της 'Μάθησης μέσω Σχεδιασμού' λογισμικό Proverb tank, ώστε να υπάρχουν απτά αποτελέσματα εδραίωσης των όσων εξαγγέλλει.

### **Βιβλιογραφία**

- Αργύρης, Μ. (2002). Διερευνητική μάθηση με χρήση υπολογιστικών εργαλείων: Μία εναλλακτική πρόταση διδασκαλίας. Στο Κυνηγός, Χ. & Δημαράκη, Ε. (Επιμ.), *Νοητικά Εργαλεία και Πληροφορικά Μέσα: Παιδαγωγική Αξιοποίηση της Σύγχρονης Τεχνολογίας για τη Μετεξέλιξη της Εκπαιδευτικής Πρακτικής*, Εκδ: Καστανιώτη, Αθήνα, σελ. 98-105
- Balacheff, N. & Sutherland, R. (1993). *Epistemological domain of validity of microworlds: the case of LOGO and Cabri-Géomètre*. In R. Lewis & P. Mendelsohn (ed.), *Lessons from Learning*, Vol. A-46 (pp. 137-150) . North-Holland . ISBN: 0-444-81832-4
- Bennett, S, Agostinho, S, Lockyer, L, Kosta, L, Jones, J, Koper, R & Harper, B. (2007). *Learning Designs: Bridging the Gap Between Theory and Practice. Ascilite 2007: ICT: Providing Choices for Learners and Learning*. Nanyang Technological University, Singapore, 2-5 December 2007.
- Conole, G. (2009). The Role of Mediating Artefacts in Learning Design. Στο L. Lockyer, S. Bennett, S. Agostinho, & B. Harper (Eds), *Handbook of Research in Learning Design Objects. Issues, Applications, and Technologies*, 188-208. Hershey & London: Information Science Reference, IGI Global.
- Δενδρινού, Β. (Επιμ.) (2011). 'Ένιαίο Πρόγραμμα Σπουδών για τις Ξένες Γλώσσες (ΕΠΣ-ΞΓ)', «NEO ΣΧΟΛΕΙΟ (Σχολείο 21ου αιώνα) – Νέο πρόγραμμα

- Σπουδών», Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Ανακτήθηκε 8/12/2012, από τη διεύθυνση: <http://rcel.enl.uoa.gr/xenesglosses/sps.htm>
- Falconer, I., & Littlejohn, A. (2009). Representing Models of Practice. Στο L. Lockyer, S. Bennett, S. Agostinho, & B. Harper (Eds), *Handbook of Research in Learning Design Objects. Issues, Applications, and Technologies*, 20-40. Hershey & London: Information Science Reference, IGI Global.
- Jimoyiannis A. (2010). Designing and implementing an integrated Technological Pedagogical Science Knowledge framework for science teacher's professional development, *Computers & Education*, 55(3), 1259-1269
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2008a). Νέα Μάθηση. Μετασχηματιστικοί σχεδιασμοί για την παιδαγωγική και την αξιολόγηση. Πολυγραμματισμοί. *Διευρύνοντας το Σκοπό της Παιδαγωγικής του Γραμματισμού*. Ανακτήθηκε 8/12/2012, από τη διεύθυνση: <http://neamathisi.com/learning-by-design/>
- Kalantzis, M. & B. Cope (2008b). Νέα Μάθηση. Μετασχηματιστικοί σχεδιασμοί για την παιδαγωγική και την αξιολόγηση. Μάθηση μέσω Σχεδιασμού. *Οι Αρχές της Μάθησης μέσω Σχεδιασμού*. Ανακτήθηκε 8/12/2012, από τη διεύθυνση: <http://neamathisi.com/learning-by-design/>
- Kynigos, C. (2012). *CONSTRUCTIONISM: THEORY OF LEARNING OR THEORY OF DESIGN?* Ανακτήθηκε 8/12/2012, από τη διεύθυνση: [http://www.icme12.org/upload/submission/2020\\_F.pdf](http://www.icme12.org/upload/submission/2020_F.pdf)
- Kynigos, C. (2007). *Half-Baked logo microworlds as boundary objects in integrated design*, *Informatics in Education*, 6(2) 335–358.
- Kynigos, C. (2004). *A Black and White Box Approach to User Empowerment with Component Computing*, *Interactive Learning Environments*, Carfax Pubs, Taylor and Francis Group, Vol. 12, Nos. 1–2, 27–71.
- Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. (2010). Educational virtual environments: A ten year review of empirical research (1999 – 2009). *Computers & Education*, 56(3), 769-780.
- Μακράκης, Β. (2000). *Υπερμέσα στην εκπαίδευση – κοινωνικο-εποικοδομιστική προσέγγιση*. Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο.
- Μήτσης, Ν. (2004). *Διδακτική του γλωσσικού μαθήματος / Από τη γλωσσική θεωρία στη διδακτική πράξη*, Αθήνα: Εκδόσεις Gutenberg, σσ. 157-159
- Smyrnaïou, Z., Moustaki, F., Kynigos, C. (2012). *Students' constructionist game modelling activities as part of inquiry learning processes*. *Electronic Journal of e-Learning*. Special issue on Games-Based Learning (2012)