

Τεχνική της Παγκόσμιας Προσομοίωσης (Global Simulation) και Δημιουργική Χρήση ΤΠΕ σε Έργο eTwinning

Π. Μπελόγια

Γυμνάσιο Οιχαλίας Ν. Τρικάλων, pbelogia@hotmail.com

Περίληψη

Στο κείμενο που ακολουθεί περιγράφεται ένα συνεργατικό έργο με τίτλο “the Rainbow Village project”, το οποίο υλοποιήθηκε στο πλαίσιο της δράσης eTwinning. Στο συγκεκριμένο έργο συνεργάστηκαν σχολεία οχτώ Ευρωπαϊκών χωρών και κάνοντας χρήση των εργαλείων της πλατφόρμας eTwinning, αλλά και άλλων εργαλείων ΤΠΕ, ολοκλήρωσαν μία σειρά δραστηριοτήτων που στόχευαν στη συνεργατική μάθηση, στην καλλιέργεια της διαπολιτισμικής παιδείας και στην αναζήτηση ενός δημιουργικού και καινοτόμου τρόπου εκμάθησης της αγγλικής ως ξένης γλώσσας. Η κεντρική ιδέα γύρω από την οποία σχεδιάστηκε και αναπτύχθηκε το έργο βασίζεται στην τεχνική της παγκόσμιας προσομοίωσης (global simulation) (Debyser, 1996). Ακολουθώντας μία αφηγηματική ιστορία φαντασίας, οι συμμετέχοντες έχτισαν μία νέα, εικονική κοινωνία, όπου όλοι οι κάτοικοι της συμβιώνουν αρμονικά (Magnin, 1997). Ο εικονικός αυτός διαπολιτισμικός τόπος ονομάζεται «το χωριό του ουράνιου τόξου» και αποτελεί ένα μίγμα πολιτιστικών στοιχείων και παραδόσεων των συμμετεχόντων στο έργο χωρών.

Λέξεις κλειδιά: eTwinning, αγγλικά, ΤΠΕ

1. Εισαγωγή

Το eTwinning, που αποτελεί μέρος του Comenius, είναι μία ευρωπαϊκή δράση που δίνει τη δυνατότητα στα σχολεία της Ευρώπης να συνεργαστούν μεταξύ τους, μέσω της υλοποίησης συνεργατικών έργων (ΕΕΥΥ eTwinning, 2004). Η συγκεκριμένη δράση ξεκίνησε το 2005 και σήμερα αποτελεί ίσως το μεγαλύτερο δίκτυο εκπαιδευτικών. Μέσω της συμμετοχής τους σε προγράμματα eTwinning, μαθητές και εκπαιδευτικοί μαθαίνουν να συνεργάζονται, να καλλιεργούν το σεβασμό και την εκτίμηση της διαφορετικότητας του άλλου, να ανταλλάσσουν απόψεις και ιδέες και να δημιουργούν δεσμούς φιλίας και συνεργασίας (European Commission, 2008).

Μέσω του έργου «the Rainbow Village project», μαθητές από τη Γαλλία, την Ελλάδα, την Ιταλία, την Πολωνία, τη Ρουμανία, την Τουρκία, τη Σλοβακία και το Ηνωμένο Βασίλειο έμαθαν να ζουν και να μοιράζονται κοινές εμπειρίες. Οι γλώσσες επικοινωνίας ήταν τα αγγλικά και τα γαλλικά. Μέσα από την πλατφόρμα του eTwinning, οι μαθητές αρχικά γνώρισαν ο ένας τον άλλον, συζήτησαν θέματα από την καθημερινότητά τους και μοιράστηκαν έθιμα και συνήθειες του τόπου τους με

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

τους Ευρωπαίους συνεργάτες τους. Αυτά τα δεδομένα στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν για να δημιουργηθεί ένα εικονικό χωριό που αποτελεί ένα "μίγμα" πολιτισμών. Όλο το υλικό δημοσιεύθηκε σε ένα ιστολόγιο ειδικά σχεδιασμένο για να φιλοξενήσει το συγκεκριμένο έργο (<http://therainbowvillageproject.blogspot.com/>). Με το τέλος του έργου, μαθητές και συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί αξιολόγησαν το έργο και μοιράστηκαν τις εντυπώσεις και τα οφέλη που αποκόμισαν από τη συμμετοχή τους σε αυτό.

2. Περιγραφή της συνεργασίας

2.1 Η τεχνική της παγκόσμιας προσομοίωσης (global simulation) και η χρήση της στο έργο «The Rainbow village project».

Το συγκεκριμένο έργο σχεδιάστηκε προσαρμόζοντας όλες τις δραστηριότητές του στην τεχνική της 'παγκόσμιας προσομοίωσης' (global simulation) (Debyser, 1996). Βάσει της τεχνικής αυτής οι μαθητές δημιουργούν ένα φανταστικό κόσμο με γερά όμως πολιτιστικά θεμέλια, αποκτούν καινούριες ταυτότητες και συνεργάζονται με τα μέλη της κοινωνίας που έχουν δημιουργήσει για να ανταπεξέλθουν σε μία σειρά προβλημάτων και να ολοκληρώσουν μία σειρά εργασιών. Όλες οι δραστηριότητες αποτελούν μέρος μία φανταστικής, αφηγηματικής ιστορίας που καθοδηγεί τους μαθητές, θέτοντάς τους προβλήματα που πρέπει να επιλύσουν και βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν, ώστε να φτάσουν στον τελικό στόχο. Η χρήση της παγκόσμιας προσομοίωσης στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας έχει αποδειχθεί αποτελεσματική (Levine, 2004) , καθώς απαιτεί από τους μαθητές συνεργασία για την ολοκλήρωση διαφόρων εργασιών, κατά τη διάρκεια των οποίων οι μαθητές εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους αναφορικά με τον πολιτισμό και την κουλτούρα των συνεργαζόμενων χωρών και εξασκούνται στη χρήση της γλώσσας-στόχου.

Οι συμμετέχοντες στην προσομοίωση πρέπει να κατανοήσουν πως ενώ το αφηγηματικό μέρος της προσομοίωσης δεν είναι αληθινό, για να μπορέσει η προσομοίωση να θεωρηθεί επιτυχής, οι συμμετέχοντες σε αυτή πρέπει να αντιδρούν και να συμπεριφέρονται σα να βιώνουν τα γεγονότα στην πραγματικότητα (Jones, 1984). Ακολουθώντας αυτή τη λογική, δεν υπάρχουν μαθητές και εκπαιδευτικοί σε μία προσομοίωση, πρέπει όλοι να δημιουργήσουν μία καινούρια ταυτότητα, επινοώντας καινούριους χαρακτήρες με νέο όνομα, ιδιότητα, προσωπικότητα και ενδιαφέροντα και να ενεργούν και να συμπεριφέρονται ανάλογα. Σύμφωνα με τον Jones, το περιβάλλον στο οποίο λαμβάνει χώρα μία προσομοίωση πρέπει επίσης να δημιουργηθεί ή να σχεδιαστεί από τους μαθητές. Μπορεί να μην είναι πραγματικό, αλλά δε μπορεί να είναι και αφηρημένο, καθώς σε μία τέτοια περίπτωση υπάρχει πιθανότητα αποτυχίας της προσομοίωσης. Τέλος, μία προσομοίωση είναι πολύ σημαντικό να έχει δομή. Σε μία προσομοίωση υπάρχει πάντα ένα κεντρικό πρόβλημα και γύρω από αυτό, χτίζεται μία σειρά δραστηριοτήτων, σωστά δομημένων που

τελικά οδηγούν στην επίλυση του προβλήματος.

Μία καλά σχεδιασμένη προσομοίωση, ενσωματωμένη στο πρόγραμμα σπουδών μπορεί να έχει πολύ θετικά αποτελέσματα στην εκμάθηση μίας ξένης γλώσσας. Αρχικά, οι μαθητές συμμετέχουν σε μία εκπαιδευτική διαδικασία και εξασκούνται στην ξένη γλώσσα μέσα από διαδικασίες ευχάριστες και δημιουργικές, πολλές φορές χωρίς να καταλαβαίνουν ότι το κάνουν (Mills & Péron, 2009). Η προσομοίωση για πολλούς γίνεται τόσο αληθοφανής που αντιδρούν σε κάθε νέα κατάσταση φυσιολογικά σα να εμπλέκονται πραγματικά σε μία τέτοια κατάσταση (Crookall and Oxford, 1990). Τέλος, ο εκπαιδευτικός, που ασχολήθηκε διεξοδικά με το σχεδιασμό της, μπορεί να αποτελέσει για τους μαθητές μία πηγή γνώσεων, αλλάζοντας συνεχώς ρόλους (Scarcella & Oxford, 1992).

Η τεχνική της παγκόσμιας προσομοίωσης χρησιμοποιήθηκε με επιτυχία στο συγκεκριμένο έργο. Στόχος ήταν οι μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση μέσα από τη δημιουργία ενός εικονικού χωριού και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους μέσω της αλληλεπίδρασης με τους συνεργάτες τους και της επίτευξης κοινών στόχων. Με την έναρξη του έργου στους μαθητές δίνεται το πρώτο μέρος της αφηγηματικής ιστορίας, πάνω στην οποία είναι δομημένες όλες οι δραστηριότητες του έργου. Βασισμένοι σε αυτή την ιστορία και μέσω συνεργατικών δραστηριοτήτων, οι μαθητές καλούνται να δημιουργήσουν μία ιδανική κοινωνία, ένα χωριό στο οποίο μαθαίνουν να συμβιώνουν ειρηνικά.

2.2 Συνεργαζόμενα Σχολεία

Το συγκεκριμένο έργο υλοποιήθηκε κατά το σχολικό έτος 2011-2012. Τα σχολεία που «αδελφοποιήθηκαν ηλεκτρονικά» για την υλοποίηση του έργου ήταν συνολικά οχτώ. Το Δημοτικό σχολείο Γριζάνου από την Ελλάδα, το Collège Jean Lacaze, από τη Γαλλία, το 50. Yil Ortaokulu από την Τουρκία, το Gymnázium M. M. Hodžu από τη Σλοβακία, το Istituto Comprensivo Statale di Sermide από την Ιταλία, το Saint Ana School από τη Ρουμανία, το St Michael's Roman Catholic Voluntary Aided Comprehensive School από το Ηνωμένο Βασίλειο και, τέλος, το Zespol Szkol w Dąbrowie από την Πολωνία. Στο πρόγραμμα συμμετείχαν συνολικά 286 μαθητές ηλικίας 10-15 ετών. 89 μαθητές από τη Γαλλία, 23 από την Ελλάδα, 30 από την Ιταλία, 24 από το Ηνωμένο Βασίλειο, 20 από τη Σλοβακία, 14 από την Πολωνία, 93 από την Τουρκία και 13 από τη Ρουμανία.

2.3 Στόχοι

Οι στόχοι που τέθηκαν από την αρχή του προγράμματος ήταν πολλαπλοί:

α) Εκπαιδευτικοί:

- Να καλλιεργηθεί η διαπολιτισμική παιδεία παρέχοντας στους συμμετέχοντες μια γεύση από τον τρόπο ζωής, τις αξίες και τα έθιμα των χωρών με τις οποίες

συνεργάζονται, βοηθώντας τους να αποκτήσουν διαπολιτισμικές γνώσεις, ώστε να μπορούν να επικοινωνούν αποτελεσματικά σε καθημερινές καταστάσεις και, τέλος, δίνοντας τους τη δυνατότητα να εκφράσουν τα συναισθήματά τους, τις ιδέες τους και τις αντιλήψεις τους για τον κόσμο γύρω τους.

- Να ευαισθητοποιηθούν οι μαθητές σε θέματα αγωγής του πολίτη βοηθώντας τους να κατανοήσουν τους ξένους πολιτισμούς και ενθαρρύνοντάς τους να σέβονται την κουλτούρα άλλων λαών.

β) Παιδαγωγικοί:

- Να βελτιώσουν οι μαθητές τη χρήση της αγγλικής γλώσσας μέσα από την εξάσκηση των τεσσάρων δεξιοτήτων επικοινωνώντας με άτομα της ηλικίας τους.

- Να συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία.

- Να αναπτύξουν αυτονομία.

- Να αναπτύξουν γνωστικές και μεταγνωστικές δεξιότητες.

- Να ενισχυθεί η εξάσκηση της ξένης γλώσσας μέσω της χρήσης των ΤΠΕ.

- Να επιτευχθεί μεγαλύτερη έκθεση στην ξένη γλώσσα-στόχο ακόμα και έξω από την τάξη.

- Να επικοινωνούν και να μάθουν να δουλεύουν συνεργατικά.

- Να αναπτύξουν δεξιότητες ΤΠΕ.

γ) Διδακτικοί:

- Να αναπτύξουν οι μαθητές συγκεκριμένες δεξιότητες: φωνολογικές, γραμματικές, λεξιλογικές, στρατηγικές κ.α

2.4 Μεθοδολογία

Σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο αναφοράς για τη γλώσσα (Ευρωπαϊκό Συμβούλιο, 2011), το έργο αποσκοπεί στην ανάπτυξη διαπολιτισμικών ικανοτήτων των μαθητών μας και την εξάσκησή τους στη χρήση της αγγλικής γλώσσας και διαφόρων εργαλείων ΤΠΕ. Όλες οι δραστηριότητες του έργου ενσωματώθηκαν στο μάθημα των αγγλικών της Ε΄ και Στ΄ Δημοτικού και ολοκληρώθηκαν εντός του σχολικού ωραρίου. Αρχικός στόχος ήταν να ενεργοποιηθεί η φαντασία των μαθητών μας για να μπορέσουν να ενεργήσουν ανάλογα στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων της προσομοίωσης. Η αρχική κατάσταση είχε ως εξής: μια φυσική καταστροφή έχει μετατρέψει τη γη σε μη κατοικήσιμο πλανήτη και οι επιζώντες έχουν δραπετεύσει πάνω από τα σύννεφα. Κάθε δραστηριότητα σχεδιάστηκε στο πλαίσιο αυτής της αφηγηματικής ιστορίας και συνδεόταν άμεσα με τη χρήση των αγγλικών σε καθημερινές, συνηθισμένες καταστάσεις (π.χ. συστήνω τον εαυτό μου, περιγράφω το περιβάλλον μου, το επάγγελμά μου, οργανώνω μία εκδήλωση, παρουσιάζω μία συνταγή, θέτω κανόνες κ.α). Υποστηρικτικό υλικό με λεξιλόγιο και γραμματικά φαινόμενα δημοσιεύονταν στο χώρο του twinspace, στη γωνιά των

μαθητών και δίνονταν στους μαθητές πριν την έναρξη της κάθε δραστηριότητας με στόχο τη διδασκαλία γνωστικών και μεταγνωστικών στρατηγικών. Για την ολοκλήρωση κάποιων δραστηριοτήτων ήταν απαραίτητη η συνεργασία με εκπαιδευτικούς άλλων ειδικοτήτων όπως Καλλιτεχνικών, Μουσικής, Κοινωνικής και Πολιτικής Αγωγής, Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης κ.α. Εκπαιδευτικοί των συνεργαζόμενων σχολείων αλλά και άλλοι εθελοντές εκπαιδευτικοί ήταν πρόθυμοι να μας βοηθήσουν να ολοκληρώσουμε το έργο μας.

2.5 Επιμέρους δραστηριότητες

α) **Προπαρασκευαστικό στάδιο:** Πριν την έναρξη του έργου ήταν απαραίτητο οι συντονιστές εκπαιδευτικοί να συνεργαστούν για να διεκπεραιώσουν κάποιες προκαταρκτικές διαδικασίες. Παρουσίασαν το έργο στη σχολική κοινότητα, καθόρισαν από κοινού τους στόχους του προγράμματος, ετοίμασαν ένα λεπτομερές χρονοδιάγραμμα εργασιών, επέλεξαν με προσοχή τα εργαλεία ΤΠΕ που θα χρησιμοποιούνταν και ετοίμασαν εγχειρίδια χρήσης για αυτά, σχεδίασαν το ιστολόγιο του έργου και δημιούργησαν προσωπικούς λογαριασμούς σύνδεσης για όλους τους συμμετέχοντες μαθητές. Τέλος, έγραψαν από κοινού την αφηγηματική ιστορία πάνω στην οποία θα ενσωματώνονταν όλες οι δραστηριότητες της προσομοίωσης.

β) **Κύριο μέρος του έργου:** Στο κύριο μέρος του έργου, οι μαθητές αποκτούν νέα ταυτότητα και ως υπεύθυνοι πολίτες μιας πολυπολιτισμικής κοινωνίας μοιράζονται ρόλους και ευθύνες στη διαχείριση της.

- *Δραστηριότητα 1- Έναρξη της προσομοίωσης- Άρθρα για την ηλεκτρονική εφημερίδα:* Αρχικά, στην πλατφόρμα του eTwinnning, οι μαθητές επικοινωνούν με τη χρήση της κατάλληλης τεχνολογίας με σκοπό τη δημιουργία διακρατικών ομάδων. Στη συνέχεια, δίνεται στους μαθητές η εισαγωγική ιστορία για το πώς βρέθηκαν στο “Rainbow Village” και ξεκινούν να δημιουργούν το εικονικό χωριό, περιγράφοντας την άφιξή τους σε αυτό και τα συναισθήματα τους, μέσω της συγγραφής άρθρων που πρόκειται να δημοσιευθούν στην εφημερίδα του χωριού (wikigazette).

- *Δραστηριότητα 2- Χτίζοντας το Συνεργατικό Ευρωπαϊκό Χάρτη:* Σε αυτή τη δραστηριότητα οι κάτοικοι του νέου χωριού γνωρίζονται μεταξύ τους. Στόχος τους είναι να μιλήσουν στους νέους τους φίλους για τον τόπο από τον οποίο κατάγονται. Για το λόγο αυτό η κάθε ομάδα δημιουργεί μία παρουσίαση της χώρας της, καθώς και διάφορα παιχνίδια ερωτήσεων στα οποία οι συνεργάτες τους πρέπει να απαντήσουν, αφού πρώτα μελετήσουν καλά τις παρουσιάσεις της κάθε χώρας. Πέρα από τις ηλεκτρονικές παρουσιάσεις, οι μαθητές δημιουργούν ένα χειροποίητο λεύκωμα, το οποίο ταξιδεύει από χώρα σε χώρα και στο οποίο προσθέτουν υλικό που αντιπροσωπεύει τη χώρα, τον τόπο και το σχολείο τους.

- *Δραστηριότητα 3- Δημιουργία νέων χαρακτήρων.* Με τη βοήθεια των κατάλληλων εργαλείων ΤΠΕ οι μαθητές δημιουργούν καινούριους χαρακτήρες και τους παρουσιάζουν δίνοντας γενικές πληροφορίες (όνομα / ηλικία / ενδιαφέροντα). Από εδώ και πέρα, οι νέοι αυτοί χαρακτήρες θα είναι οι ήρωες του συγκεκριμένου έργου.

Όλοι οι νέοι χαρακτήρες μαζί με τα προφίλ τους συμπεριλαμβάνονται σε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με τίτλο “ The Golden Book”. Πέρα από τους μαθητές και οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί αποκτούν νέα ταυτότητα και ενσωματώνονται στην προσομοίωση ως μέλη της νέας κοινότητας (the council of the elders).

- *Δραστηριότητα 4-Χτίζοντας το χωριό του ουράνιου τόξου και οργανώνοντας τη νέα κοινωνία:* Οι μαθητές δημιουργούν ένα μοντέλο-ομοίωμα του χωριού χρησιμοποιώντας διάφορα υλικά (χαρτόνι, πλαστελίνη, χρωματιστό χαρτί, γλυφίτζουρια, καραμέλες κ.α), ετοιμάζουν τουριστικούς οδηγούς με όλα τα αξιοθέατα του χωριού και σχεδιάζουν τους χάρτες του χωριού. Επίσης, σε αυτό το στάδιο οι μαθητές πρέπει να συνεργαστούν και να αποφασίσουν από κοινού για τους νόμους και τους κανόνες του διαπολιτισμικού χωριού. Οργανώνεται, επίσης, ψηφοφορία για την εκλογή ηγέτη του χωριού και συμβουλίου. Οι υποψήφιοι ετοιμάζουν την προεκλογική τους εκστρατεία (αφίσες, πρόγραμμα, ομιλίες κ.α) και το υλικό που δημιουργούν συγκεντρώνεται σε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο με τίτλο: «The Rainbow Village Constitution Book».

- *Δραστηριότητα 5-Η Γέννηση του νέου χωριού:* Σε αυτό το στάδιο οι μαθητές συνεργάζονται για να γράψουν τον ύμνο του χωριού. Κάθε χώρα γράφει τη δική της στροφή στον ύμνο. Έλληνας εκπαιδευτικός μουσικής, προθυμοποιείται να γράψει τη μουσική για τον ύμνο και στη συνέχεια όλες οι χώρες δημιουργούν αρχεία βίντεο με τις ομάδες τους να τραγουδούν τον ύμνο του χωριού. Επιπλέον, οι μαθητές ζωγραφίζουν συμβολικές σημαίες και εμβλήματα για το χωριό του ουράνιου τόξου και ψηφίζουν τις καλύτερες δημιουργίες. Τέλος, για να γιορτάσουν την ίδρυση του χωριού, οι κάτοικοι διοργανώνουν μία πολιτιστική εκδήλωση, όπου ανταλλάσσουν παραδοσιακές συνταγές και τραγούδια των χωρών τους, ήθη και έθιμα και έρχονται έτσι σε επαφή με τον πολιτισμό των συνεργαζόμενων στο έργο χωρών. Στο πλαίσιο αυτής της διαπολιτισμικής γιορτής δημιουργείται ένα ηλεκτρονικό βιβλίο συνταγών (The Rainbow Village Recipe Book) και το λεξικό της φιλίας (The Dictionary of the Rainbow Village Friends) που περιλαμβάνει λέξεις μεταφρασμένες στις μητρικές γλώσσες όλων των συνεργαζόμενων χωρών. Δημιουργούνται επίσης σε κάθε χώρα βίντεο-λεξικά για να διευκολύνουν τους συνεργάτες στην εκμάθηση και την προφορά των λέξεων σε όλες τις γλώσσες.

γ) **Τελικό στάδιο:** Με το τέλος του έργου οι συμμετέχοντες μαθητές και καθηγητές αξιολόγησαν το έργο συμπληρώνοντας ηλεκτρονικά ερωτηματολόγια. Αντάλλαξαν, επίσης, δώρα φιλίας μεταξύ τους και δημιούργησαν μία σελίδα αφιερωμένη στις καλύτερες δημιουργίες που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του έργου και επιλέχθηκαν μέσω ψηφοφοριών (the Rainbow village Hall of Fame). Δημιουργήθηκε, επίσης, βιβλίο επισκεπτών, όπου οι συμμετέχοντες του έργου, αλλά και οι επισκέπτες μπορούν να αφήνουν τα σχόλια τους, τις εντυπώσεις για το έργο. Οι μαθητές γιόρτασαν τη λήξη του έργου με μικρές εκδηλώσεις στα σχολεία τους.

3. Δημιουργική χρήση των ΤΠΕ

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

Για την κάθε δραστηριότητα, με σκοπό να κάνουν τη μάθηση πιο ελκυστική και πιο διασκεδαστική για τους μαθητές, επιλέχθηκαν εργαλεία ΤΠΕ, τα οποία να είναι εύκολα στη χρήση τους και να παρακινήσουν τους μαθητές σε ενεργό εμπλοκή. Στόχος μας ήταν, επίσης, να ενισχυθεί η δημιουργικότητα των μαθητών μας. Οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν εργαλεία όπως το *powerpoint*, το *smilebox* και το *prezi* για να ετοιμάσουν τις παρουσιάσεις των χωρών τους, το *sp-studio* και το *voki* για να δημιουργήσουν και να παρουσιάσουν τις καινούριες ταυτότητές τους, το *issuu* για τη δημιουργία ηλεκτρονικών βιβλίων, το *audacity* για επεξεργασία ήχου, το *moviemaker* και το *camptasia studio* για την επεξεργασία βίντεο, το *youtube* για τη δημοσίευση βίντεο, το *skydrive* για το διαμοιρασμό αρχείων, το *storybird* για τη μετατροπή της αφηγηματικής ιστορίας σε εικονογραφημένο ηλεκτρονικό βιβλίο, το *glogster.edu* για τη δημιουργία διαδραστικών αφισών, το *goAnimate* για τη δημιουργία κινουμένων σχεδίων, το *wallwisher*, το *answergarden.ch*, *google forms* και *pollmo* για τη δημιουργία ψηφοφοριών και για την τελική αξιολόγηση του έργου και, τέλος, το *tripline* για τη δημιουργία του ευρωπαϊκού χάρτη συνεργασίας. Τέλος, η δημιουργία του ιστολογίου (*blogspot.com*) και του *twinspace* για την παρουσίαση του τελικού προϊόντος και για τη δημοσίευση όλου του υλικού ενίσχυσε τη διαδραστικότητα μεταξύ των συμμετεχόντων, εφόσον όλοι μπορούσαν να δημοσιεύσουν υλικό, να το σχολιάσουν και να το αξιολογήσουν.

4. Αξιολόγηση-Συμπεράσματα

Μέσω του συγκεκριμένου έργου διαπιστώθηκε η συναισθηματική και κοινωνική ωρίμανση των μαθητών μας, μέσω της συμμετοχής τους σε μία συλλογική διαδικασία, τη μύησή τους στον κόσμο της τέχνης και της καλλιτεχνικής δημιουργίας και την ανακάλυψη της γνώσης μέσα από διαδικασίες ευχάριστες και δημιουργικές. Οι μαθητές άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται το μάθημα και το σχολείο γενικότερα. Είχαν τη δυνατότητα να ξεφύγουν από τα στενά όρια του σχολείου και να γνωρίσουν διαφορετικούς «κόσμους», όπως αυτόν των άλλων πολιτισμών, της τέχνης, της τεχνολογίας και της φαντασίας. Συμμετείχαν ενεργά στη μάθηση ανταλλάσσοντας εμπειρίες, λαμβάνοντας πρωτοβουλίες, δοκιμάζοντας νέα υλικά, αξιολογώντας και διακινώντας πληροφορίες. Τα αγγλικά και η χρήση της τεχνολογίας πλέον θεωρούνται για αυτούς εργαλείο επικοινωνίας και δημιουργικής έκφρασης και όχι απλή απόκτηση γνώσεων. Τέλος, δημιούργησαν στενές φιλίες με παιδιά της ηλικίας τους από άλλες χώρες και μαζί αντάλλαξαν ιδέες, προβληματισμούς, σκέψεις και όνειρα για το μέλλον.

Οι εκπαιδευτικοί, μέσω του συγκεκριμένου έργου διαπίστωσαν πως βελτίωσαν την παιδαγωγική και διδακτική τους πρακτική, μέσω προγραμμάτων κατάρτισης που είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν (eTwinning Learning Events) αλλά και μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στο έργο. Ανέπτυξαν νέες δεξιότητες, ενημερώθηκαν για τη σύγχρονη έρευνα σχετικά με τη

διδασκαλία και τη μάθηση και γενικά τους δόθηκε η ευκαιρία για προσωπική και επαγγελματική ανάπτυξη και αναγνώριση. Στους στόχους των συνεργαζόμενων σχολείων είναι η συνέχιση αυτής της προσπάθειας και για αυτό το λόγο σχεδιάστηκε ένα νέο έργο με τίτλο “ A school over the rainbow”, όπου και πάλι, ακολουθώντας την τεχνική της παγκόσμιας προσομοίωσης, οι συμμετέχοντες μαθητές θα χτίσουν το ιδανικό για αυτούς σχολείο.

Βιβλιογραφία

- Crookall, D., & Oxford, R. L. (1990). *Linking language learning and simulation/gaming. Simulation, gaming, and language learning.* . (D. Crookall, & R. L. Oxford Eds.), pp. 3–26. New York: Newbury House Publishers
- Debyser, F. (1996). *L'art pédagogique de la simulation*. Ανακτήθηκε 10/09/2011 από τη διεύθυνση <http://www.missionlaique.asso.fr/pedagogie/pdf/franc36/cf36p63.pdf>
- ΕΕΥΥ (Ελληνική Εθνική Υπηρεσία Υποστήριξης) eTwinning (2004). *Τι είναι το eTwinning;*. Ανακτήθηκε 20/12/2012 από τη διεύθυνση http://www.etwinning.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=117
- European Commission (2008). *Comenius actions – eTwinning*. Ανακτήθηκε 20/12/2012 από τη διεύθυνση http://ec.europa.eu/education/comenius/doc1010_en.htm
- Jones, K. (1984). *Simulations in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Levine, G. (2004). *Global simulation: A student-centered, task-based format for intermediate Foreign Language courses*. Ανακτήθηκε 10/09/2011 από τη διεύθυνση <http://lrc.cornell.edu/events/past/2005-2006/levine.pdf>
- Magnin, M. C. (1997). *The building: An adaptation of Francis Debyser's writing project. A global simulation to teach language and culture*. Ανακτήθηκε 10/09/2011 από τη διεύθυνση <http://home.sandiego.edu/~mmagnin/simulation.html>
- Mills, N. & Péron, M. (2009): *Global Simulation and Writing Self-Beliefs of Intermediate French Students*. Ανακτήθηκε 10/09/2011 από τη διεύθυνση http://works.bepress.com/cgi/viewcontent.cgi?article=1005&context=nicole_mills
- Συμβούλιο της Ευρώπης (2011). *Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο αναφοράς για τη γλώσσα: εκμάθηση, διδασκαλία, αξιολόγηση*. Ανακτήθηκε 20/09/2012 από τη διεύθυνση http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/cef_gr.pdf
- Scarcella, R. C. & Oxford, R. C. (1992). *The tapestry of language learning: The individual in the communicative classroom*. Boston: Heinle & Heinle.