

«The English bus. Διαδραστικό οπτικοακουστικό λογισμικό για την υποστήριξη της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας στο δημοτικό σχολείο σε μορφή ψηφιακού δίσκου (DVD)»

Ευκαριανός Κώστας

Καθηγητής, Αγγλικής γλώσσας, Δημοτικό Σχολείο Βαλτερού Σερρών
efkarianos@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Πολλοί χαρακτηρίζουν την εποχή που ζούμε ψηφιακή, και όχι άδικα. Η είσοδος των νέων τεχνολογικών εξελίξεων σε κάθε τομέα της καθημερινής μας ζωής έχει επηρεάσει οικονομικά, κοινωνικά και πολιτισμικά όλες τις βαθμίδες και τα στρώματα της σύγχρονης κοινωνίας και ως εκ τούτου δεν θα μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστο και το πολύ σημαντικό κομμάτι της εκπαίδευσης. Η εφαρμογή των Τ.Π.Ε (Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών) έχει πλέον γίνει αναπόσπαστο κομμάτι της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης. Έχει αλλάξει ριζικά τον τρόπο παρουσίασης και αξιολόγησης του μαθήματος, έχει δώσει μια νέα πνοή στη διδασκαλία και έχει βοηθήσει με μεγάλη επιτυχία τους μαθητές και ιδίως το σύνολο των μαθητών που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες. Στην παρούσα εισήγηση παρουσιάζεται μια οπτικοακουστική διαδραστική εφαρμογή για το μάθημα της Αγγλικής γλώσσας στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση η οποία μπορεί να αποτελέσει ωφέλιμο υποστηρικτικό εργαλείο στην εκπαιδευτική διαδικασία. Η εφαρμογή αυτή έχει δημιουργηθεί με το εργαλείο του Office PowerPoint και παρουσιάζεται σε μορφή flash μετά την μετατροπή του με το λογισμικό iSpring.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: Διαδραστική εφαρμογή, Τ.Π.Ε., Αγγλικά, μαθησιακές δυσκολίες, πρωτοβάθμια εκπαίδευση

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στην εποχή που διανύουμε κανένας δεν μπορεί να αμφισβητήσει την αναγκαιότητα των νέων τεχνολογιών σε κάθε τομέα της καθημερινής ζωής. Το μεγαλύτερο ποσοστό του πληθυσμού χρησιμοποιεί την τεχνολογία για όλες σχεδόν τις ανάγκες του π.χ. για ηλεκτρονικές αγορές και συναλλαγές, στη δημόσια διοίκηση, την ψυχαγωγία και την ενημέρωση κ.ά. Επομένως, είναι λογική και επακόλουθη η εφαρμογή τους και στον εκπαιδευτικό τομέα. Η είσοδος και η χρήση των Τ.Π.Ε. υλοποιήθηκε ως μεμονωμένο κομμάτι (το μάθημα της Πληροφορικής) και ως επιπρόσθετο εργαλείο διδασκαλίας στη διάθεση των εκπαιδευτικών (Οικονόμου, 2004).

Παρόλο που η χρήση των νέων τεχνολογιών μέσω διαφόρων συσκευών και εφαρμογών (π.χ. υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, χρήση διαδικτύου κ.τ.λ.) στην καθημερινότητα τόσο των μαθητών αλλά και των εκπαιδευτικών είναι ευρέως διαδεδομένη, δεν ισχύει το ίδιο και στην εκπαιδευτική διαδικασία καθαυτή. Η εφαρμογή των Τ.Π.Ε. στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα καθυστέρησε αρκετά σε σύγκριση με άλλες χώρες της Ευρώπης και των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής. Πιθανοί λόγοι που ενδέχεται να καθυστέρησαν την υιοθέτησή τους είναι το υψηλό κόστος εφαρμογής τους και ο ενδιαφέρον του εκπαιδευτικού συνόλου ως προς την ωφελιμότητα και την αναγκαιότητά τους (Jones C. & Fortescue S. 1987: 100).

Στην παρούσα εισήγηση θα κάνουμε μία σύντομη αναδρομή στην ενσωμάτωση των νέων τεχνολογιών στην ξενόγλωσση εκπαίδευση, θα αναφερθούμε στην ωφελιμότητα των Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες και στο τέλος θα σχολιάσουμε τη φύση και το ρόλο της παρούσας εφαρμογής για τη διδασκαλία των Αγγλικών στη πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η διδασκαλία των ξένων γλωσσών υπήρξε ανέκαθεν συνυφασμένη με την τεχνολογία όσο και αν αυτό φαντάζει παράξενο. Από τις δεκαετίες του '60 και του '70 τα περισσότερα βιβλία εκμάθησης ξένων γλωσσών συνοδευόταν από κασέτες, τις οποίες ο διδασκόμενος μπορούσε να χρησιμοποιήσει για να ενισχύσει την διδακτική του εμπειρία. Το μόνο που χρειαζόταν ήταν ένα κασετόφωνο ώστε να μπορέσει να ακούσει την αφήγηση των κειμένων, την προφορά του νέου λεξιλογίου ή συζητήσεις ανάμεσα σε φυσικούς ομιλητές της γλώσσας. Σιγά σιγά, η χρήση των κασετών επεκτάθηκε και στα φροντιστήρια ξένων γλωσσών, κυρίως τη δεκαετία του '80 και στην Ελλάδα. Στη συνέχεια, αξιοποιήθηκε και η χρήση της βιντεοκασέτας όπου η διδασκαλία της ξένης γλώσσας αποκτούσε εκτός από ήχο και εικόνα. Ο ρόλος του εκπαιδευτή σε αυτή τη διαδικασία ήταν περισσότερο διεκπεραιωτικός, καθώς ο ρόλος του περιοριζόταν στη χρήση του κασετόφωνου ή του βίντεο, αφήνοντας έτσι ελάχιστο περιθώριο για αλληλεπίδραση του καθηγητή με τους μαθητές. Πρέπει να αναφέρουμε επίσης τον παράγοντα της πλήξης των μαθητών κατά τη διάρκεια αυτής της διαδικασίας, καθώς τείνει να γίνεται μονότονη από ένα σημείο και ύστερα και δεν ενσωματώνει τα ενδιαφέροντα και τις ιδιαιτερότητες των μαθητών (Οικονόμου, 2009).

Αυτή ήταν μια πρώιμη μορφή χρήσης νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, η οποία άνοιξε το δρόμο για περαιτέρω έρευνα και πρόοδο στον τομέα αυτό. Αποτέλεσμα αυτής της εξέλιξης ήταν η εκμάθηση της γλώσσας με τη βοήθεια ηλεκτρονικών υπολογιστών ή αλλιώς CALL (Computer Assisted Language Learning), μέθοδος η οποία άρχισε να χρησιμοποιείται τη δεκαετία του '60 αν και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στις Η.Π.Α. τη δεκαετία του '50 (Chapelle, 2001). Τα πρώτα CALL προγράμματα ουσιαστικά ζητούσαν από τους διδασκόμενους να ανταποκριθούν σε ερεθίσματα στην οθόνη του υπολογιστή και να διεξάγουν ασκήσεις όπως για παράδειγμα να συμπληρώσουν τα κενά σε κείμενα (gap-filling exercises), να ενώσουν τα δύο μισά μιας πρότασης (matching exercises) ή να επιλέξουν τη σωστή απάντηση σε ασκήσεις πολλαπλής επιλογής (multiple choice exercises) (Dudeny G. & Hockly N., 2007).

Επιγραμματικά, κατά τον Warschauer (Bax, 2002) το πρόγραμμα CALL ακολούθησε τρία στάδια ανάπτυξης: συμπεριφοριστικό, επικοινωνιακό και συνδυαστικό (όπως εμφανίζεται στον πίνακα 1). Ξεκινώντας τις δεκαετίες 1970-1980 το συμπεριφοριστικό στάδιο χρησιμοποιώντας μεγάλους υπολογιστές, οι επονομαζόμενοι mainframe computers, δίνει έμφαση κυρίως στη δομή της γλώσσας με ασκήσεις γραμματικής και ασκήσεις επανάληψης και μίμησης (drills), ωστόσο έλαβε αρνητική κριτική για το ότι εστιάζει στο γραμματικό τύπο και όχι στη σημασία ή την ανατροφοδότηση (Καραγιάννη, 2002).

Warschauer's three stages of CALL

<i>Stage</i>	1970s–1980s: Structural CALL	1980s–1990s: Communicative CALL	21st Century: Integrative CALL
<i>Technology</i>	Mainframe	PCs	Multimedia and Internet
<i>English-teaching paradigm</i>	Grammar-translation and audio-lingual	Communicate [sic] language teaching	Content-Based, ESP/EAP
<i>View of language</i>	Structural (a formal structural system)	Cognitive (a mentally constructed system)	Socio-cognitive (developed in social interaction)
<i>Principal use of computers</i>	Drill and practice	Communicative exercises	Authentic discourse
<i>Principal objective</i>	Accuracy	And fluency	And agency

(Warschauer, 2000).

Πίνακας 1: Τα τρία στάδια εξέλιξης του προγράμματος CALL.

Στην επόμενη δεκαετία (1980-1990), σε συνδυασμό με την ευρύτερη χρήση των προσωπικών υπολογιστών, εμφανίζεται το επικοινωνιακό μοντέλο το οποίο δίνει μια γνωστική διάσταση στη διδασκαλία της γλώσσας με ασκήσεις που προάγουν την μάθηση σε περιβάλλοντα επικοινωνίας αν και αμφισβητήθηκε αν όντως αυτό το στάδιο προήγαγε την πραγματική επικοινωνία της γλώσσας. Ο 21^{ος} αιώνας έφερε στο προσκήνιο το συνδυαστικό στάδιο του συστήματος CALL. Αυτή την περίοδο έχουμε την εμφάνιση του Διαδικτύου, το οποίο αποκτάει όλο και περισσότερους επισκέπτες, καθώς επίσης και τα πολυμέσα. Η διδασκαλία πλέον, με μία κοινωνικο-γνωστική οπτική, προσανατολίζεται στη χρήση της γλώσσας σε αυθεντικά περιβάλλοντα, στοχεύοντας στην ανάπτυξη όλων των δεξιοτήτων με τη χρήση των νέων τεχνολογικών μέσων τα οποία προσφέρουν πληθώρα οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων.

Ερχόμενοι στη σημερινή εποχή, μπορούμε να διαπιστώσουμε παρόλο που στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα η χρήση των Τ.Π.Ε. στο μάθημα των Αγγλικών δεν είναι τόσο διαδεδομένη, η εφαρμογή τους μέσα στην τάξη είναι σημαντική και θα γίνεται όλο και πιο σημαντική στα επόμενα χρόνια (Dudenev G. & Hockly N., 2007). Οι λόγοι είναι οι εξής:

- Οι μαθητές μεγαλώνουν μαζί με την τεχνολογία, η οποία έχει γίνει αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας τους. Έτσι αντιλαμβάνονται τη χρήση των τεχνολογιών στο μάθημα ως μία γέφυρα μεταξύ του εξωτερικού κόσμου και του εκπαιδευτικού μικρόκοσμου.
- Η αγγλική γλώσσα, ως μία διεθνής γλώσσα επικοινωνίας, βρίσκεται σχεδόν σε κάθε δραστηριότητα συμπεριλαμβανομένης και της τεχνολογίας.
- Η τεχνολογία προσφέρει άμεση πρόσβαση σε ποικίλα αυθεντικά περιεχόμενα της γλώσσας, παρέχει νέους τρόπους γλωσσικής εξάσκησης και αξιολόγησης και επίσης αξιοποιεί ένα μοναδικό χαρακτηριστικό: την ευελιξία. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν κάποιο εκπαιδευτικό λογισμικό ακόμη και στο σπίτι τους εκτός του μαθήματος.
- Χρησιμοποιώντας τις Τ.Π.Ε. οι μαθητές εκτίθενται και εξασκούν και τις τέσσερις βασικές γλωσσικές δεξιότητες: παραγωγή γραπτού λόγου (writing), παραγωγή προφορικού λόγου (speaking), κατανόηση γραπτού λόγου (reading) και κατανόηση προφορικού λόγου (listening).

ΤΑ ΩΦΕΛΗ ΤΩΝ Τ.Π.Ε. ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Το θεωρητικό πλαίσιο που αναφέραμε παραπάνω είχε ως αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας πληθώρας τεχνολογικών εκπαιδευτικών εργαλείων όπως για παράδειγμα εκπαιδευτικά λογισμικά, διορθωτές κειμένου και εργαλεία γλωσσικής τεχνολογίας για τη διδασκαλία λεξιλογίου, γραμματικής, προφοράς και γραπτού λόγου (Οικονόμου, 2009). Η διδασκαλία αποκτά νέα διάσταση με την εισήγηση ευχάριστων δραστηριοτήτων που έχουν ως χαρακτηριστικό τα ευχάριστα γραφικά, τη διάδραση, το παιχνίδι και ως αποτέλεσμα όλων αυτών τη διασκέδαση των μαθητών. Για να καταστήσουμε σαφή την αναγκαιότητα της χρήσης των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση και την αναγνώρισή της από τη διεθνή κοινότητα, θα πρέπει να αναφέρουμε την απόφαση της Ευρωπαϊκής Ένωσης τον Ιανουάριο του 2018 να υιοθετήσει ένα Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Πλάνο Δράσης, το οποίο περιλαμβάνει 11 πρωτοβουλίες ώστε να στηρίξει τη χρήση της τεχνολογίας και να βοηθήσει στην ανάπτυξη της ψηφιακής δεξιότητας στην εκπαίδευση (European Commission, 2018).

Επιγραμματικά, οι κυριότεροι λόγοι που κρίνουν απαραίτητη τη χρήση των Τ.Π.Ε. στην εκμάθηση της Αγγλικής γλώσσας (Solanki, 2012) είναι οι εξής:

- **Καλλιεργούν το ενδιαφέρον των μαθητών για μάθηση.** Τα παραδοσιακά συμβατικά εκπαιδευτικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται κυρίως (έντυπα βιβλία κ.τ.λ.) εμπλουτίζονται με νέες διαδραστικές εφαρμογές που δίνουν κίνητρο στους μαθητές και κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους.

- **Προωθούν την ικανότητα των μαθητών για επικοινωνία.** Η παραδοσιακή διδασκαλία εμποδίζει τους μαθητές να αφογκραστούν το συνολικό μηχανισμό της γλώσσας και τους καθιστά παθητικούς δέκτες της γνώσης. Με τη χρήση των πολυμέσων και με τη σωστή καθοδήγηση από τον διδάσκοντα με δραστηριότητες όπου περιλαμβάνονται ομαδικές συζητήσεις, οι μαθητές ενθαρρύνονται να χρησιμοποιήσουν επικοινωνιακές δεξιότητες σε κοινωνικό πλαίσιο.
- **Βελτιώνει το διδακτικό αποτέλεσμα καθώς επίσης και τη διάδραση μεταξύ δασκάλου και μαθητών.** Η διδασκαλία με τη βοήθεια πολυμέσων εμπλουτίζει το μάθημα και καταρρίπτει το τυπικό μοντέλο όπου ο δάσκαλος είναι το κέντρο της διδασκαλίας. Επίσης δίνει έμφαση στο ρόλο των μαθητών και ενισχύει τη σημασία της διάδρασης μεταξύ δασκάλου και μαθητών. Στην ουσία ο δάσκαλος αναλαμβάνει το ρόλο του οργανωτή και δεν μεταδίδει απλώς γνώσεις κάνοντας τους μαθητές παθητικούς δέκτες.
- **Παρέχει ευελιξία στο περιεχόμενο του μαθήματος.** Είναι φανερό ότι το περιεχόμενο του μαθήματος δε δημιουργείται μόνο μέσα στη τάξη, αλλά και μετά το πέρας της διδακτικής ώρας. Οι νέες τεχνολογίες δίνουν σημαντική πρωτοβουλία στο μαθητή να ενισχύσει την ήδη διδαχθείσα ύλη και μετά το σχολείο.
- **Βοηθάει μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες να ανταποκριθούν καλύτερα στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας.** Μαθητές με διαγνωσμένες μαθησιακές δυσκολίες, όπως η δυσλεξία, διευκολύνονται με τα οπτικά και ακουστικά ερεθίσματα, την τακτική εμφάνιση του κειμένου και τις ποικίλες δραστηριότητες (Μακρής & Μάρκου, 2015). Ενισχύει την αυτοπεποίθησή τους και τους δίνει την ευκαιρία να εστιάσουν στο τελικό αποτέλεσμα παρά στη διαδικασία εξεύρεσης της απάντησης η οποία ενδέχεται να τους φοβίζει και να τους αποθαρρύνει.

ΣΚΟΠΟΣ

Η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας από μόνη της είναι μια πολύπλευρη και πολλές φορές απαιτητική διαδικασία για τους μαθητές ιδίως των τάξεων του δημοτικού. Η Αγγλική γλώσσα σε σύγκριση με τις υπόλοιπες γλώσσες που είναι ψηλά στη λίστα προτίμησης των μαθητών παρουσιάζει αρκετές ιδιομορφίες και διαφορές, παρόλα αυτά όμως είναι η πιο διαδεδομένη γλώσσα παγκοσμίως και οι μαθητές είναι περισσότερο εκτεθειμένοι σε αυτήν παρά σε άλλες γλώσσες. Οι παραπάνω λοιπόν λόγοι οδήγησαν στην δημιουργία του συγκεκριμένου εκπαιδευτικού λογισμικού το οποίο πρώτιστα έχει σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές στην προσπάθεια εκμάθησης της Αγγλικής γλώσσας μέσω της διάδρασης και του παιχνιδιού, αλλά να αποτελέσει την ίδια στιγμή ένα χρήσιμο υποστηρικτικό εργαλείο για τους συναδέλφους καθηγητές της αγγλικής γλώσσας.

Το λογισμικό δημιουργήθηκε από τον συγγραφέα με το πολυεργαλείο παρουσιάσεων PowerPoint και περιέχει και ηχητικά δεδομένα που ενισχύουν το εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Η διδακτική ύλη που πραγματεύεται αφορά όλες τις τάξεις του δημοτικού σχολείου (στις οποίες διδάσκεται το μάθημα των Αγγλικών), και καλύπτει εκτενώς το σχετικό λεξιλόγιο και τη γραμματική, που περιλαμβάνεται στο Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών στην εν λόγω βαθμίδα. Ένα στοιχείο που προσδίδει ακόμη περισσότερο ενδιαφέρον είναι η χρήση animation σχεδόν σε όλες τις παρουσιάσεις.

Μέσω της χρήσης αυτού του λογισμικού οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να:

- μάθουν τα κύρια γραμματικά φαινόμενα της Αγγλικής γλώσσας.
- να εξασκηθούν σε βασικές ομάδες λέξεων όπως χρώματα, αριθμούς, αλφάβητο
- να μάθουν λεξιλόγιο σχετικό με καθημερινές δραστηριότητες όπως χαιρετισμούς, τα μέλη της οικογένειας κ.τ.λ.
- να εξασκηθούν και να επαναλάβουν αυτά που έμαθαν μέσα από 80 διαδραστικά δοσμένα με χιούμορ κουίζ και να γνωρίσουν αλλά και να

επαναλάβουν όσες φορές επιθυμούν ώστε να συγκρατήσουν στην μνήμη τους λεξιλόγιο 500 λέξεων σε μορφή εικονόλεξου.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ DVD 'THE ENGLISH BUS'

Με την εκκίνηση του DVD παρουσιάζεται η αρχική σελίδα (εικ. 1), όπου εμφανίζονται τα δύο επίπεδα (το 1^ο επίπεδο για πιο αρχάριους μαθητές και το 2^ο επίπεδο για τους πιο προχωρημένους). Επίσης υπάρχει και η επιλογή 'EXTRA', η οποία περιέχει υλικό και για τα δύο επίπεδα.

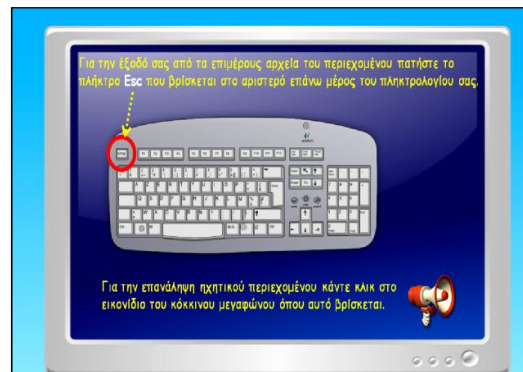


Εικόνα 11: Αρχικό μενού

Στο αριστερό μέρος της οθόνης υπάρχει ένα εικονίδιο (εικ. 2) με το σήμα των πληροφοριών, όπου ο χρήστης μπορεί να λάβει βοήθεια ως προς την χρήση και τη λειτουργία του λογισμικού (εικ. 3).



Εικόνα 2: Εικονίδιο πληροφοριών.



Εικόνα 3: Οθόνη πληροφοριών.

Θα ξεκινήσουμε πρώτα παρουσιάζοντας το πρώτο επίπεδο για τους αρχάριους μαθητές (συνήθως μαθητές της Γ' και Δ' τάξης δημοτικού). Από την αρχική οθόνη αν κάνουμε κλικ στο εικονίδιο '1ο επίπεδο' μεταφερόμαστε σε ένα νέο περιβάλλον (εικ.4).



Εικόνα 4: Μενού 1^{ου} επιπέδου.

Σε αυτή την ενότητα παρουσιάζονται τα πιο συχνά διδακτέα φαινόμενα στην πρώτη επαφή με την ξένη γλώσσα. Ο μαθητής αυτού του επιπέδου γνωρίζει και εξοικειώνεται με τους αριθμούς από το 0-10, το αλφάβητο, τα χρώματα, τους μήνες και τις μέρες, τις χώρες και τις εθνικότητες. Επίσης, υπάρχει η ετικέτα 'γραμματική Α', στην

οποία θα αναφερθούμε αργότερα, ένα εικονόλεξο και φυσικά αντίστοιχος αριθμός διαδραστικών κουίζ.

Θα πάρουμε ως ενδεικτικό παράδειγμα την ενότητα των αριθμών. Η παρουσίαση των αριθμών γίνεται μέσω ενός βίντεο διάρκειας περίπου τεσσάρων λεπτών. Η ανάγνωσή τους γίνεται από έναν ομιλητή που έχει ως μητρική γλώσσα τα Αγγλικά, οπότε ο μαθητής ακούει, μαθαίνει και αναγνωρίζει τη σωστή προφορά των λέξεων. Οι αριθμοί παρουσιάζονται αρχικά με τη σειρά σε δύο διαφορετικά περιβάλλοντα, με όμορφο σχεδιασμό και κίνηση (εικ. 5).



Εικόνες 5-6: Παρουσίαση αριθμών.

Στη συνέχεια ακολουθεί ένα ευχάριστο τραγούδι για τους αριθμούς το οποίο τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να απολαύσουν και αν θέλουν να συμμετάσχουν τραγουδώντας (εικ. 6). Στο τέλος, αφού έχει γίνει η παρουσίαση των αριθμών και μετά την εξάσκησή τους μέσω του διασκεδαστικού τραγουδιού, ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να κάνει ένα κουίζ όπου κοιτώντας την εικόνα πρέπει να διαλέξει τη σωστή επιλογή ώστε να βρει τον σωστό αριθμό (εικ. 7). Με αυτό τον τρόπο υπάρχει μια ολοκλήρωση στην παρουσίαση και επιπλέον έχουν χρησιμοποιηθεί διαφοροποιημένα ερεθίσματα που ξεφεύγουν από την τυπική παραδοσιακή εκπαιδευτική διαδικασία, ο μαθητής πλέον διαδρά με το περιεχόμενο.



Εικόνα 6: Τραγούδι με τους αριθμούς. **Εικόνα 7:** Διαδραστικό κουίζ.

Με παρόμοιο τρόπο γίνεται και η παρουσίαση των γραμμάτων του αγγλικού αλφάβητου. Τα γράμματα παρουσιάζονται διαδοχικά, ο μαθητής ακούει την προφορά της ονομασίας τους και ταυτόχρονα παρουσιάζεται και μια λέξη η οποία ξεκινάει με το συγκεκριμένο γράμμα του αλφάβητου (εικ. 8). Στη συνέχεια, πάλι μέσω ενός τραγουδιού, συνεχίζεται η παρουσίαση των γραμμάτων. Τέλος, υπάρχουν 4 διαδραστικά κουίζ όπου οι μαθητές μπορούν να κάνουν επανάληψη και εξάσκηση στην αλφάβητο με διασκεδαστικό τρόπο.



Εικόνα 8: Παρουσίαση των γραμμάτων του αλφάβητου.

Με τον ίδιο τρόπο παρουσιάζονται και οι ενότητες 'Μήνες και ημέρες' και 'Χώρες και εθνικότητες'. Ένα πολύ ενδιαφέρον και σημαντικό για την εκμάθηση και επανάληψη του λεξιλογίου μέρος του λογισμικού είναι το εικονόλεξο. Το εικονόλεξο περιέχει την παρουσίαση σε δύο μέρη 500 λέξεων που κρίνονται ως οι πιο βασικές. Η παρουσίαση κάθε λέξης γίνεται με εικόνα και ήχο καθώς και με την γραπτή παρουσίαση της λέξης έπειτα από την επιλογή της λέξης μέσα από το μενού-ευρετήριο των λέξεων. (εικ. 9).



Εικόνα 9: Ευρετήριο λέξεων. Εικόνα 10: Παρουσίαση της λέξης «ball».

Ένα εξίσου σημαντικό κεφάλαιο στο οποίο προφανώς δίνεται ιδιαίτερη προσοχή είναι η διδασκαλία της γραμματικής. Αρκετά συχνά η διδασκαλία της γραμματικής είναι κάτι που κουράζει τους μαθητές και δεν τους κινεί εύκολα το ενδιαφέρον. Μέσω όμως του συγκεκριμένου λογισμικού και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών του η παρουσίαση των διαφόρων γραμματικών φαινομένων σε συνδυασμό με τα διαδραστικά παιγνιώδους τύπου κουίζ αξιολόγησης κάνουν την κατανόηση και την εμπέδωση τους πιο εύκολη. (εικ. 11,12,13)



Εικόνα 11: Μενού Γραμματικής.

Ας πάρουμε τυχαία παράδειγμα τις προσωπικές αντωνυμίες (εικ. 12). Ο μαθητής βλέπει μπροστά του τη θεωρία δομημένη με απλό και κατανοητό τρόπο και παράλληλα μπορεί να ακούσει την ανάγνωσή της, άρα χρησιμοποιεί δύο αισθήσεις αυξάνοντας έτσι την ικανότητα αφομοίωσης.

❖ Οι **"personal pronouns"** (προσωπικές αντωνυμίες) είναι λέξεις οι οποίες μπαίνουν αντί για ουσιαστικά για να μην επαναλαμβάνονται αυτά ξανά και ξανά.
παράδειγμα: Tom is a doctor. **He** is a doctor.
 My sister has got four dolls. **She** has got four dolls.
 That's my pen. **It** is green.

Ενικός αριθμός

1^ο πρόσωπο **I** (εγώ)
 2^ο πρόσωπο **You** (εσύ)
 3^ο πρόσωπο **He** (αυτός)
 She (αυτή)
 It (αυτό)

Πληθυντικός αριθμός

1^ο πρόσωπο **We** (εμείς)
 2^ο πρόσωπο **You** (εσείς)
 3^ο πρόσωπο **They** (αυτοί, αυτές, αυτά)

ΠΡΟΣΟΧΗ!

✓ Η αντωνυμία **«I»** (εγώ) γράφεται πάντα με κεφαλαίο γράμμα.
 ✓ Η αντωνυμία **«you»** (εσύ, εσείς) είναι η ίδια και στον ενικό και στον πληθυντικό αριθμό.

What colour is the octopus?
...It... is green.

He She It We They

Εικόνα 12: Παρουσίαση προσωπικών αντωνυμιών. Διαδραστικό κουίζ

Αφού ολοκληρωθούν όλες οι ενότητες λεξιλογίου και γραμματικής, ο μαθητής μπορεί να ελέγξει αν έχει αφομοιώσει αυτές τις γνώσεις, κάνοντας μια σειρά κουίζ, η οποία περιέχει 4 κουίζ συλλαβισμού και 8 φωτο-κουίζ (εικ. 13).



Εικόνα 13: Κουίζ

Η ίδια ακριβώς διαδικασία και τρόπος παρουσίασης ακολουθείται και για το 2^ο επίπεδο, το οποίο απευθύνεται σε μαθητές πιο προχωρημένου επιπέδου (Ε' και ΣΤ' τάξη). Η ύλη γίνεται λίγο πιο δύσκολη για να ανταποκρίνεται στο επίπεδο των μαθητών. Συγκεκριμένα, το 2^ο επίπεδο περιλαμβάνει (εικ. 13):

- την ώρα
- τους αριθμούς 11-100
- Παρουσίαση 100 βασικών ρημάτων.
- Παρουσίαση 60 ανωμάτων ρημάτων του απλού αορίστου (simple past).
- Παρουσίαση 40 ζευγών αντίθετων επιθέτων.
- Παρουσίαση 20 επαγγελμάτων.
- Παρουσίαση 27 γραμματικών φαινομένων (χρόνοι ρημάτων, modal verbs, μετρήσιμα και μη μετρήσιμα ουσιαστικά κ.ά.) συνοδευόμενα το καθένα με το αντίστοιχο κουίζ.
- το 2^ο μέρος του εικονόλεξου (συνέχεια από το 1^ο επίπεδο με πιο δύσκολες λέξεις)
- διαδραστικά κουίζ (ένα κουίζ στα βασικά ρήματα και έξι φωτο-κουίζ)



Εικόνα 14: Μενού 2ου επιπέδου

Αφού παρουσιάσαμε τα δύο επίπεδα και τι περιέχουν, θα κλείσουμε την παρουσίαση με την ενότητα 'EXTRA' (το εικονίδιο με σχήμα καρδιάς στο αρχικό μενού, βλ. εικ. 1). Σε αυτή την ενότητα υπάρχουν ασκήσεις και δραστηριότητες και για τα δύο επίπεδα που σκοπό έχουν να προσφέρουν περαιτέρω γνώσεις και εξάσκηση (εικ. 14).



Εικόνα 15: Μενού ενότητας 'EXTRA'

Συγκεκριμένα (εικ. 15):

- εξάσκηση στο λεξιλόγιο του εικονόλεξου (part 1 & 2)
- είδη ζώων (ζώα της φάρμας, του δάσους, της θάλασσας, της ζούγκλας κ.ά.)
- φρούτα & λαχανικά

- 12 ομάδες λέξεων
- κουίζ στους χρόνους



Εικόνα 15: Εικονόλεξο – ζώα του δάσους – φρούτα & λαχανικά – ομάδες λέξεων

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Καραγιάννη, Ε. (2002), *Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στη διδασκαλία της Αγγλικής ως Ξένης Γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, 3^ο Συνέδριο ΕΤΠΕ, Ανακτήθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2018 από τη διεύθυνση <http://www.etpe.gr/conf/?cid=5>

Μακρής Α. & Μάρκου Π. (2015), *Οι Νέες Τεχνολογίες στην Ειδική Αγωγή*, C.V.P. παιδαγωγικής & Εκπαίδευσης, Vīrārharīm, Αθήνα, Ανακτήθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2018 από τη διεύθυνση <http://www.scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education-articles/markou-paraskeui/paraskeui-markou-markos-athanasios.htm>

Οικονόμου, Κ. (2004), Τ.Π.Ε. και διδασκαλία ξένων γλωσσών: ιστορική αναδρομή, αναγκαιότητα και προοπτικές, *Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων*, 9, 172-187.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Bax, S. (2002), *CALL – past, present and future*, Ανακτήθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2018 από τη διεύθυνση www.u.arizona.edu/~jonrein/internettech10/bax_03.pdf

Chapelle, C. (2001), *Computer Applications in Second Language Acquisition 'Foundations for teaching, testing and research'*, Cambridge University Press, Cambridge

Dudney, G. & Hockly, N. (2007), *How to teach English with technology*, Pearson Education Limited; Harlow

European Commission, *Opening up education through new technologies*, Ανακτήθηκε στις 27 Φεβρουαρίου από τη διεύθυνση https://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/education-technology_en

Jones, C. & Fortescue, S. (1987), *Using Computers in the Language Classroom*, Harlow; Longman

Singhal, M. (1997), *The Internet and foreign language education: Benefits and challenges*, *The Internet TESL Journal*, 3 (6), Ανακτήθηκε στις 27 Φεβρουαρίου 2018 από τη διεύθυνση <http://iteslj.org/Articles/Singhal-Internet.html>

Solanki, D. (2012), *'Use of Technology in English Language Teaching and Learning': An Analysis*, 2012 International Conference on Language, Media and Culture, IPEDR vol. 33 (2012) © IACSIT Press, Singapore