

Ψηφιακές εφαρμογές ως εργαλείο για τη διδασκαλία των ξένων γλωσσών

Θεοφανέλλης Τ.¹, Σαμοθρακή Ι.²

timtheof@gmail.com, isminisam@yahoo.gr

¹ Σχολικός Σύμβουλος Πληροφορικής Β. Αιγαίου & Δωδεκανήσου

² Καθηγήτρια ΠΕ06 (Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας)

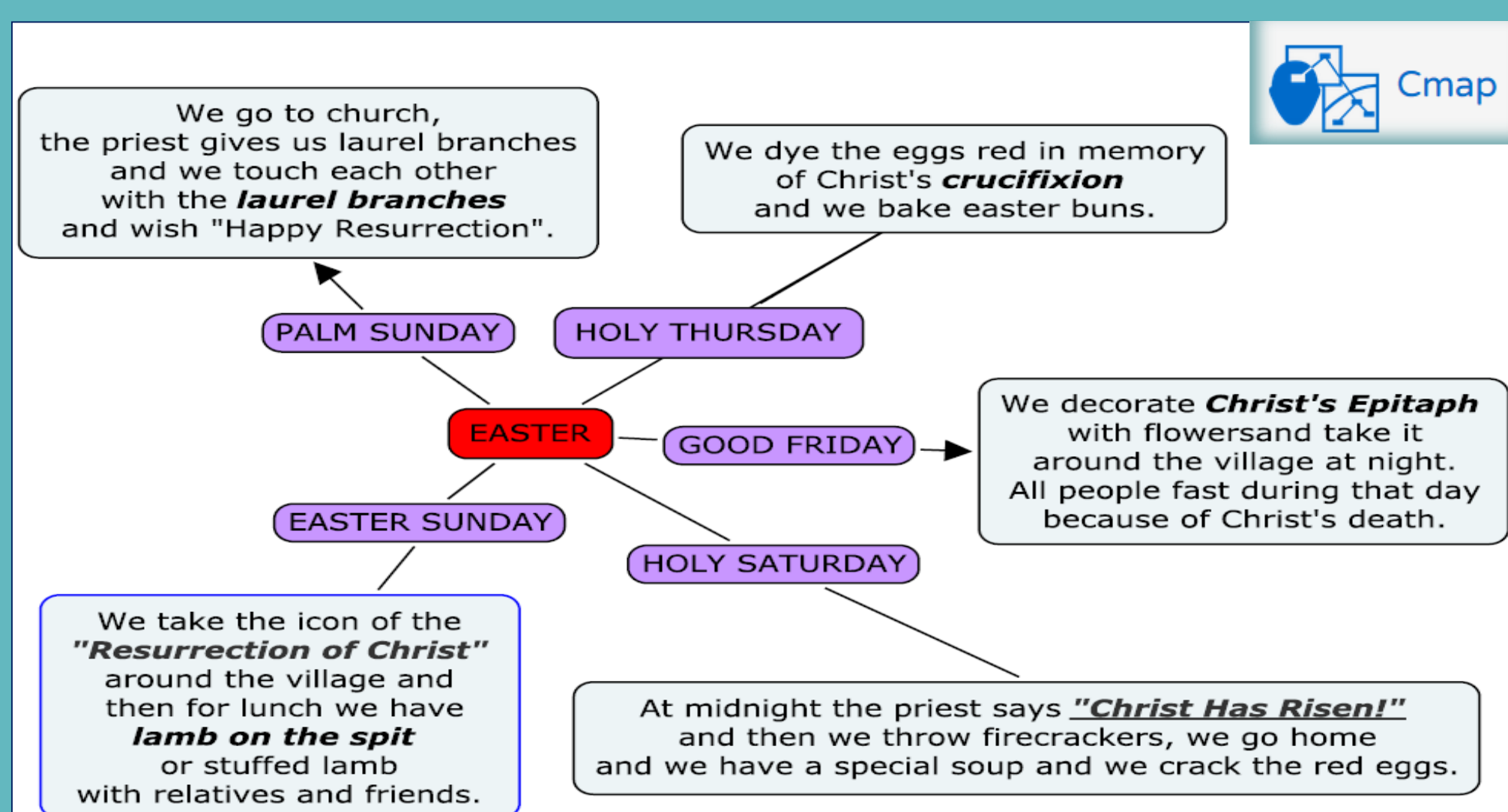
Περίληψη

Η εργασία αυτή αποτελεί μια παρουσίαση της επιμόρφωση εκπαιδευτικών που διδάσκουν ξένες γλώσσες στην αξιοποίηση web 2.0 εφαρμογών. Στόχος είναι η δημιουργία αυθεντικού υλικού για τους μαθητές τους, αλλά και η δυνατότητα οι μαθητές να εκφράζονται μέσα τις εφαρμογές. Η επιμόρφωση πραγματοποιήθηκε εξ αποστάσεως μέσω της πλατφόρμας Edmodo. Σημαντικό στοιχείο της επιμόρφωσης αποτέλεσε η αλληλεπίδραση ανάμεσα στους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς, όπου γινόταν ανταλλαγή ιδεών και πρακτικών. Αυτό το τελευταίο θεωρούμε ότι ήταν το ενδιαφέρον κέρδος από αυτή την επιμόρφωση.

Μεθοδολογία

Στην εργασία αυτή περιγράφεται η εμπειρία από την εξ αποστάσεως επιμόρφωση 37 εκπαιδευτικών που διδάσκουν ξένες γλώσσες στην πρωτοβάθμια και την δευτεροβάθμια εκπαίδευση στη Λέσβο, τη Λήμνο και τον Αγ. Ευστράτιο. Σκοπός της επιμόρφωσης ήταν η ενημέρωση και εξοικείωση των εκπαιδευτικών με υπηρεσίες του Web 2.0 και την αξιοποίηση αυτών στην εκπαιδευτική πράξη. Παράλληλα στόχευε να ενισχύσει την επικοινωνία, συνεργασία και την ανταλλαγή εκπαιδευτικού υλικού, πρακτικών και εμπειριών μεταξύ των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών.

Οι εκπαιδευτικοί έμαθαν τις εφαρμογές κυρίως μέσω βίντεο ή οδηγιών σε μορφή κειμένου με εικόνες. Μετά την εξοικείωση έπρεπε να αναρτήσουν μια εργασία με την κάθε εφαρμογή στην πλατφόρμα. Οι αναρτήσεις αυτές ήταν ορατές για σχολιασμό και ανατροφοδότηση από τους συναδέλφους τους. Υπήρχε η υποχρέωση να σχολιαστούν και να προταθούν βελτιώσεις στις εργασίες τριών συναδέλφων τους σε κάθε μια από τις εφαρμογές. Με την επιτυχημένη ολοκλήρωση κάθε εργασίας οι εκπαιδευτικοί λάμβαναν σχετικά εύσημα (badges), με στόχο την κινητοποίηση τους μέσω της «παιχνιδοποίησης» (Gibson et al., 2015).



Αποτελέσματα

- Έμφαση σε συζητήσεις και διαλόγους που αντιπροσωπεύουν σενάρια πραγματικής ζωής
- Μείωση άγχους παραγωγής σωστά δομημένου γραπτού λόγου
- Φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον
- Ενίσχυση της συμμετοχής και της δημιουργικότητας
- Προώθηση των εκπαιδευτικών και διδακτικών στόχων.

Storybird

- Υποβοήθησε/Υποστήριξε:
 - την αναγνωστική δεξιότητα των μαθητών
 - τη διδασκαλία αφηγηματικών τεχνικών και την καλλιέργεια τεχνικών δημιουργικής γραφής μέσα σε ένα συνεργατικό και αυθεντικό πλαίσιο
 - εκθέσεις εμπλουτισμένες με εικόνες, κάτι που κινητοποίησε τους μαθητές
- Η δυνατότητα δημοσιοποίησης του αποτελέσματος στο διαδίκτυο τόνωσε το αίσθημα δημιουργίας.



- Εξάσκηση και επανάληψη του λεξιλογίου και της δομής των προτάσεων
- Άμεση ανατροφοδότηση
- Ευχάριστο - παιγνιώδες μέσο αξιολόγησης και εμπέδωσης λεξιλογίου (Klawe & Phillips, 1995)



- άμεση και εύκολη οπτικοποίηση εννοιών
- δόμηση και την κατηγοριοποίηση ιδεών (Kinchin, 2014)

Βιβλιογραφία

Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S. & Knight, E. (2015). Digital Badges in Education. Education and Information Technologies, 20(2), 403-410. Retrieved 13 December 2016 from: https://www.researchgate.net/publication/258839995_Digital_badges_in_education

Kinchin, I. M. (2014). Concept Mapping as a Learning Tool in Higher Education: A Critical Analysis of Recent Reviews. The Journal of Continuing Higher Education, 62(1), 39-49.

Klawe, M. & Phillips, E. (1995). A classroom Study: Electronic Games Engage Children as Researchers, Proceedings of CSCL '95 Conference, Bloomington, Indiana, 209-213.

Συμπεράσματα

Οι εκπαιδευτικοί αντάλλαξαν ιδέες και πρακτικές μεταξύ τους και συνειδητοποίησαν την αξία που έχει αυτό τόσο για τους ίδιους όσο και για τους μαθητές τους. Χρησιμοποίησαν τις εφαρμογές web 2.0 για να εμπλουτίσουν το μάθημά τους με αυθεντικό υλικό. Οι μαθητές μέσα σε ένα συμμετοχικό κλίμα αξιοποιούν τις ιδέες τους και παράγουν γνώση. Έτσι ενισχύθηκε η πρωτοτυπία, η φαντασία και η δημιουργικότητά τους, ενώ η δυνατότητα προσωπικής έκφρασης αύξησε το αίσθημα της ικανοποίησης και το ενδιαφέρον στο μάθημα των ξένων γλωσσών.



5ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο
"Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Ευπαιδευτική Διαδραστικότητα"

Παιδαγωγικό Τμήμα
Ανώτατη Σχολή Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης

Αθήνα, 21-23 Απριλίου 2017