

## Διδασκαλία σε επίπεδο τάξης

Ο τρόπος αξιοποίησης μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής εξαρτάται από τις παιδαγωγικές αρχές που προωθούνται μέσα από αυτή, αφού στην ουσία αυτές «επιβάλλουν» κατά κάποιον τρόπο στον χρήστη συγκεκριμένες διαδρομές πλοήγησης μέσα στο διδακτικό υλικό. Και αυτό γιατί ο τρόπος δόμησης του λογισμικού, τα συστατικά από τα οποία αποτελείται, οι μορφές και τα είδη ανατροφοδότησης (παθητική ή ενεργητική), ο βαθμός προσαρμογής της ανατροφοδότησης στον μαθητή, η δυνατότητα ή μη παιδαγωγικής αξιοποίησης του λάθους κ.λπ., (προ)καθορίζουν εν πολλοίς το περιεχόμενο που θα ενσωματωθεί στην εφαρμογή και τη μέθοδο με την οποία θα αξιοποιηθεί κατά τη διδακτική πράξη.

Οι θεωρητικοί της εκπαίδευσης υποστηρίζουν ότι μια εκπαιδευτική εφαρμογή αντανακλά την προσωπικότητα των σχεδιαστών της, τις στάσεις, τις αξίες, τα στερεότυπα, τις ιδεολογίες, τις πεποιθήσεις και τις προσεγγίσεις τους για την κοινωνία και τη μάθηση (Μακράκης, 2000). Συχνά οι κατασκευαστές αναγκάζονται να αντιμετωπίσουν φιλοσοφικά και παιδαγωγικά διλήμματα που αφορούν στο περιεχόμενο ή σε μεθοδολογικές δραστηριότητες. Ακόμη και στο επίπεδο της ιεράρχησης των προτεραιοτήτων μπορούν να εισχωρήσουν οι επιστημολογικές απόψεις και οι προσωπικές τους προτιμήσεις. Ωστόσο, η ανάπτυξη μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής επηρεάζεται και από άλλους παράγοντες, η σημασία των οποίων συχνά παραγνωρίζεται. Για παράδειγμα, μπορεί να μην αναπτυχθεί ένα δομικό στοιχείο –ακόμη και αν είναι εξαιρετικά χρήσιμο– είτε γιατί δεν υπάρχει τεχνολογία είτε γιατί δεν υπάρχει ο χρόνος και η οικονομική υποστήριξη για την ανάπτυξή του. Έτσι, το υψηλό κόστος, οι χρονικοί και τεχνολογικοί περιορισμοί αποτελούν ρυθμιστικούς παράγοντες για τον καθορισμό των σχεδιαστι-

κών επιλογών και τη μορφοποίηση του παιδαγωγικού πλαισίου μιας εφαρμογής.

Το ερώτημα που τίθεται είναι τι μπορεί να κάνει κανείς με τις εφαρμογές που ενδεχομένως να υστερούν σε κάποια σημεία για τους λόγους που προαναφέρθηκαν και δεν ανταποκρίνονται στις παιδαγωγικές προσδοκίες των εκπαιδευτικών.

Η απάντηση βρίσκεται στα εκπαιδευτικά σενάρια που δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να προτείνει διδακτικές προσεγγίσεις που συνδυάζουν και άλλα μέσα, ώστε να καλύψει τα ενδεχόμενα «κενά» μιας εφαρμογής.

Η εφαρμογή ενός εκπαιδευτικού σεναρίου σε επίπεδο τάξης μπορεί να πραγματοποιηθεί είτε μέσα στη σχολική τάξη είτε στο εργαστήριο υπολογιστών (με 2 συνήθως μαθητές ανά σταθμό εργασίας).

Μέσα στην τάξη (συνήθως μικρών παιδιών), το διδακτικό υλικό μπορεί να προβάλλεται, με τη βοήθεια προτζέκτορα, σε οθόνη την οποία παρακολουθούν όλοι οι μαθητές, ενώ ο διδάσκων καλεί έναν έναν μαθητή να πλοηγηθεί στην εφαρμογή και να απαντήσει σε τυχόν ερωτήσεις. Το ενδιαφέρον στην περίπτωση αυτή είναι ότι η μαθησιακή διαδικασία πραγματοποιείται μέσα σε ένα συμμετοχικό κλίμα, αφού η αξιολόγηση των απαντήσεων του εκάστοτε μαθητή πραγματοποιείται, εκτός από το σύστημα, και από τους συμμαθητές του με τις προφορικές αντιδράσεις τους.

Στο εργαστήριο υπολογιστών, ο διδάσκων είτε δίνει προφορικές εντολές (για μετάβαση σε συγκεκριμένα τμήματα της εφαρμογής, για αναζήτηση στο διαδίκτυο και επίσκεψη ιστοτόπων κ.λπ.), τις οποίες οφείλουν να εκτελούν συγχρόνως όλοι οι μαθητές και στον χρόνο που ο ίδιος ορίζει, είτε μοιράζει ένα φύλλο εργασίας με ερωτήσεις τις οποίες απαντούν οι μαθητές στον δικό τους ρυθμό.

Έτσι, κάθε εφαρμογή αυτομάθησης μπορεί να αναδειχθεί σε χρήσιμο εργαλείο υποστήριξης του έργου του εκπαιδευτικού και να χρησιμοποιηθεί σε επίπεδο τάξης στο πλαίσιο ειδικά σχεδιασμένων εκπαιδευτικών σεναρίων που αξιοποιούν τα κατάλληλα τμήματα των εκπαιδευτικών εφαρμογών ώστε να επεκτείνουν τη σχολική ύλη και να της προσδώσουν προστιθέμενη αξία.

### **Εκπαιδευτικά σενάρια**

Κατά καιρούς έχουν δοθεί διάφοροι ορισμοί για τα σενάρια που σχεδιάζονται για να χρησιμοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο επιμορφωτικό υλικό των εκπαιδευτικών, ως διδακτικό σενάριο νοείται η περιγραφή μιας διδασκαλίας με εστιασμένο γνωστικό(ά) αντικείμενο(α), συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, διδακτικές αρχές και πρακτικές (Τομέας Επιμόρφωσης και Κατάρτισης ΕΑΠΥ, 2010), ενώ η Βακαλούδη (2003) ορίζει το εκπαιδευτικό σενάριο (*educational scenario*) ως ένα μαθησιακό πλαίσιο με συγκεκριμένο/α γνωστικό/ά αντικείμενο/α, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους, παιδαγωγικές αρχές και σχολικές πρακτικές.

Σε κάθε περίπτωση ένα σενάριο διδασκαλίας ή διδακτικό σενάριο ή εκπαιδευτικό σενάριο, περιλαμβάνει τη λεπτομερή περιγραφή ιεραρχημένων εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (*educational activities*) που αφορούν σε ένα ή περισσότερα γνωστικά αντικείμενα και μπορούν να ολοκληρωθούν σε περισσότερες από μία διδακτικές ώρες. Οι πληροφορίες που περιλαμβάνονται σε ένα εκπαιδευτικό σενάριο αφορούν σε οδηγίες για τους εκπαιδευτικούς, στο θεωρητικό πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται το σενάριο, στα απαιτούμενα υλικά για την υλοποίησή του (φύλλα εργασίας, υποστηρικτικά κείμενα κ.λπ.) καθώς και σε πληροφορίες για την αλληλεπίδραση και τους ρό-

λους των συμμετεχόντων. Σύμφωνα με τους Στυλιάρη & Δήμου (2015), η έμφαση των εκπαιδευτικών σεναρίων δίνεται στη δημιουργία διδακτικών καταστάσεων που ευνοούν την ανάπτυξη από τους μαθητές γνωστικών δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου, που κατά τεκμήριο είναι εγκάρσιες στο πρόγραμμα σπουδών, όπως επίλυση προβλήματος, πειραματική διαδικασία, δραστηριότητες διερεύνησης και ανακάλυψης, μοντελοποίηση, διεπιστημονική προσέγγιση, λήψη απόφασης, κριτική σκέψη, αναστοχασμός και νέος κριτικός γραμματισμός.

Προσεκτικά σχεδιασμένα εκπαιδευτικά σενάρια μπορούν να συμβάλουν στην αναβάθμιση της εκπαίδευσης, παρέχοντας ευκαιρίες για δημιουργική επικοινωνία και αλληλεπίδραση μεταξύ μαθητών, διδάσκοντος και διδακτικού υλικού. Τέτοια σενάρια δίνουν τη δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να αντισταθμίσει τις όποιες ελλείψεις του αναλυτικού προγράμματος σπουδών και να προσανατολίσει τη μάθηση προς τον λεγόμενο κοινωνικό-πολιτισμικό εποικοδομισμό, επιτυγχάνοντας το άνοιγμα του σχολείου προς την κοινωνία, την καλλιέργεια του ομαδικού πνεύματος και την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και δράσης.

Στόχος ενός εκπαιδευτικού σεναρίου δεν είναι απλά η δυνατότητα πρόσβασης σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες χωρίς να υπάρχει ένα σαφές εννοιολογικό πλαίσιο επεξεργασίας και νοηματοδότησης των συμπερασμάτων που προκύπτουν. Είναι γνωστό ότι «οι πληροφορίες από μόνες τους δεν αποτελούν γνώση» (Ράπτης & Ράπτη, 2002) και γι' αυτό κατά την εκτέλεση του σεναρίου, ο εκπαιδευτικός καλείται να μετατρέψει τις πληροφορίες σε γνώσεις με νόημα κάνοντας τις κατάλληλες ερωτήσεις και θέτοντας προβληματισμούς που θα προκαλέσουν την ανάγκη ενασχόλησης με κάθε δραστηριότητα.

Τα εκπαιδευτικά σενάρια μπορούν να υποστηρίζονται από τις ΤΠΕ και να αξιοποιούν εκπαιδευτικά εργαλεία, όπως λογι-

σμικά ή άλλες ψηφιακές τεχνολογίες (Μικρόπουλος & Μπέλλου, 2010). Ως εκ τούτου η ανάπτυξη υψηλού επιπέδου γνωστικών δεξιοτήτων, προκειμένου να κατανοήσουν οι μαθητές και να αποκωδικοποιήσουν τους πολυτροπικούς ψηφιακούς πόρους των εφαρμογών, μόνο θετικά αποτελέσματα μπορεί να έχει. Η επιτυχία μιας διδακτικής πρότασης εξαρτάται από τη δημιουργική έμπνευση του σχεδιαστή της.

Το ζητούμενο είναι η επινόηση εκπαιδευτικών σεναρίων που εντάσσουν τις αρχές της Σύγχρονης Γλωσσολογίας και αξιοποιούν τις αρχές της Εκπαίδευσης με ΤΠΕ στο αναλυτικό πρόγραμμα του μαθήματος της γλώσσας προτείνοντας ανοικτά και ευέλικτα σχήματα διδασκαλίας/μάθησης μέσα στα οποία μπορούν να δημιουργηθούν αυθεντικές καταστάσεις επικοινωνίας με προσωπικό ενδιαφέρον και νόημα για τους μαθητές.

### ***Οδηγίες σεναρίων με αξιοποίηση εκπαιδευτικών εφαρμογών***

Ο εκπαιδευτικός που επιθυμεί να σχεδιάσει ένα εκπαιδευτικό σενάριο για την τάξη του αξιοποιώντας τμήματα εφαρμογών γλωσσικής αυτομάθησης, καλείται να καθορίσει το πλαίσιο εργασίας απαντώντας σε ερωτήματα του τύπου: τι, ποιος, πότε, πώς, γιατί κ.λπ.

Για τη διευκόλυνση των εκπαιδευτικών κατά τον σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού σεναρίου παρατίθενται στη συνέχεια οι εξής οδηγίες:

- *Επιλέξτε το τμήμα μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής που κρίνετε σκόπιμο να αξιοποιηθεί στην τάξη σας.*

Σημείο εκκίνησης της όλης διαδικασίας είναι η επιλογή του τμήματος μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής που μπορεί να προσ-