

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών



Τίτλος Διπλωματικής Εργασίας:

**Αξιολόγηση Υπηρεσιών Μάθησης σε Κίνηση και Μέσω Σοβαρών Παιχνιδιών
για Μάθηση Γλωσσών**

Evaluation of Emerging Mobile and Game-based Services for Language Learning

Βασίλειος Ανδρέου
ΑΕΜ:790

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Χούστη Αικατερίνη
Καθηγήτρια Π.Θ

Δεύτερο Μέλος Επιτροπής: Τσομπανοπούλου Παναγιώτα
Επίκουρη Καθηγήτρια Π.Θ

Βόλος, 2015

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την επιβλέπων καθηγήτρια μου κ. Χούστη Αικατερίνη για την εμπιστοσύνη και το ενδιαφέρον που μου έδειξε τόσο κατά την ανάθεση της εργασίας, όσο και κατά τη διάρκεια διεξαγωγής των μαθημάτων.

Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την κ. Τσαλαπάτα Χαρίκλεια για την καθοδήγηση της κατά την διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας και την κ. Τσομπανοπούλου που δέχτηκαν να είναι επιβλέπουσες της διπλωματικής μου.

Τέλος οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου για τη αμέριστη συμπαράσταση και κατανόηση που μου προσφέρουν όλα αυτά τα χρόνια.

Ιδιαίτερα ευχαριστώ την Κλειώ για τη δύναμη και την μεγάλη υποστήριξη που μου πρόσφερε κατά τη διάρκεια των σπουδών μου.

Βασίλης Ανδρέου
Βόλος, 2015

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	5
Πίνακας Σχημάτων, Εικόνων, Πινάκων, Διαγραμμάτων	8
1. Εισαγωγή.....	10
1.1 Μάθηση με τη χρήση των ΤΠΕ	10
1.2 Το παιχνίδι στην εκμάθηση ξένων γλωσσών	11
1.3 Σκοπός και Ερευνητικά Ερωτήματα.....	11
2. Ηλεκτρονικά Παιχνίδια	13
2.1 Η φιλοσοφία των Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	13
2.2 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια στην Εκπαίδευση	14
3. Σοβαρά Παιχνίδια (Serious Games).....	18
3.1 Ορισμός – Χαρακτηριστικό των Σοβαρών Παιχνιδιών	18
3.2 Η χρήση των Σοβαρών Παιχνιδιών στην εκπαίδευση	20
3.3 Η χρήση των Σοβαρών Παιχνιδιών στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών.....	22
3.3.1 Ο τρόπος χρήσης των σοβαρών παιχνιδιών στην εκμάθηση ξένων γλωσσών	23
3.3.2 Είδη Σοβαρών Παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών	25
4. SiLang, ένα σοβαρό παιχνίδι εκμάθησης ξένων γλωσσών.....	41
4.1 Περιγραφή Σοβαρού Παιχνιδιού Si-Lang.....	43
4.2 Μεθοδολογία - Τρόπος Χρήσης του Σοβαρού Παιχνιδιού Si-Lang	45
4.3 Προοπτικές Εξέλιξης	46

5. Υπηρεσίες Μάθησης σε Κίνηση (Mobile Based Services).....	47
5.1 Το φαινόμενο του m-learning – ΜΚΣ Μάθηση μέσω Κινητών Συσκευών	47
5.2 Ορισμός – Χαρακτηριστικά των Υπηρεσιών σε Κίνηση (Mobile Based Services)	48
5.3 Η χρήση Κινητών Συσκευών και Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκπαίδευση	50
5.4 Μέθοδοι μάθησης μέσω Κινητών Συσκευών και Υπηρεσιών Μάθησης σε Κίνηση	51
5.5 Η χρήση των Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών.....	53
5.5.1 Πλεονεκτήματα χρήση των Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών.....	53
6. iLike, μια Υπηρεσία Μάθησης σε Κίνηση	55
6.1 Ιστορικό και Φιλοσοφία πίσω από τη Δημιουργία του iLike	56
6.2 Περιγραφή και Τρόπος Λειτουργίας του Σοβαρού Παιχνιδιού iLike	57
6.3 Προοπτικές Εξέλιξης	59
7. Αξιολόγηση λογισμικών με χρήστες (Ειδικό Θέμα) - Μεθοδολογία.....	60
7.1 Οι Συμμετέχοντες	60
7.2 Εργαλείο Συλλογής Δεδομένων – Ερωτηματολόγιο.....	61
7.2 Αξιολόγηση από τους εκπαιδευτές	63
7.3 Αξιοπιστία και εγκυρότητα.	63
7.4. Ηθικά διλήμματα.....	63
7.5 Περιορισμοί Έρευνας.....	64
8. Αποτελέσματα Αξιολόγησης.....	65
8. 1 Si Lang	65

8.2 iLike	70
9. Συζήτηση - Συμπεράσματα	76
Βιβλιογραφία	78
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1	87
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2	89
Οι απόψεις των εκπαιδευτών για το Si Lang	89
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3	90
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4	92
Οι απόψεις των εκπαιδευτών για τα προγράμματα SiLang και iLike	92

Πίνακας Σχημάτων, Εικόνων, και Διαγραμμάτων

Εικόνα 1: Η σχηματική απεικόνιση της σχέσης των εκπαιδευτικών προσομοιώσεων, των παιχνιδιών εκπαιδευτικού τύπου και των εικονικών κόσμων	22
Εικόνα 2: Το λεκτικό παιχνίδι World-Hurdles.....	26
Εικόνα 3: Το λεκτικό και γραμματικό παιχνίδι Beat The Keeper.....	27
Εικόνα 4: Το Λεκτικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Family.....	27
Εικόνα 5: Το λεκτικό και Φωνολογικό παιχνίδι Where To Next	28
Εικόνα 6: Το Λεκτικό, Γραμματικό και Φωνολογικό παιχνίδι Trolley Dash.....	28
Εικόνα 7: Το Λεκτικό, Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Wordmaster.....	29
Εικόνα 8: Το Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Pronunciaton Quiz.....	29
Εικόνα 9: Στιγμιότυπο του παιχνιδιού Tactical Language and Culture Training System (TCLTS).	32
Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Adventure German - The Mystery of Nebra του Ινστιτούτου Goethe.....	32
Εικόνα 11: Στιγμιότυπα από το σοβαρό παιχνίδι Language Trap.....	33
Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι DEAL	34
Εικόνα 13: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Practice Spanish: Study Abroad.	35
Εικόνα 14: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι MiddWorld Online.....	36
Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Manolo’s Business Trip	36
Εικόνα 16: Στιγμιότυπο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang.....	37
Εικόνα 17: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι LearnEnglish for Taxi Drivers.....	38
Εικόνα 18: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Learn English Grammar.	39

Εικόνα 19: Στιγμιότυπα του σοβαρού παιχνιδιού IELTS Word Power.....	39
Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Destination Death.	40
Εικόνα 21: Το λογότυπο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang	41
Εικόνα 22: Δείγματα στιγμιότυπων από το σοβαρό παιχνίδι SiLang.....	43
Εικόνα 23: Στιγμιότυπο από το προωθητικό βίντεο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang	43
Εικόνα 24: Η άμεση αλληλεξάρτηση δικτύου υποδομής,, υλικού και λογισμικού	50
Εικόνα 25: Το εξώφυλλο του ενημερωτικού βιβλιαρίου που κυκλοφορεί για το iLike.....	55
Εικόνα 26: Ο τρόπος λειτουργίας του iLike, μέσα από πολλαπλές αλληλεπιδράσεις διδάσκοντα εκπαιδευόμενου και εκπαιδευομένων.	57
Εικόνα 27: Παράδειγμα άσκησης στο iLike	58

1. Εισαγωγή

Ζούμε σε μια εποχή στην οποία κυριαρχεί η παγκοσμιοποίηση. Ιδιαίτερα τις τελευταίες δεκαετίες παρατηρείται μια αυξανόμενη κινητικότητα και επικοινωνία σε διακρατικό επίπεδο. Ο σύγχρονος τρόπος ζωής καθιστά επιβεβλημένη την εκμάθηση ξένων γλωσσών, ως προϋπόθεση διάνοιξης και συντήρησης των διαύλων επικοινωνίας μεταξύ ατόμων με διαφορετικές γλωσσικές καταβολές. Μέσα από αυτή τη διαρκή ανάγκη επικοινωνίας και σε ένα κλίμα αυξανόμενης αλληλεξάρτησης των χωρών, η το οποίο έχει ενταθεί με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών, τα σύνορα έχουν πλέον εξαλείφει και οι αποστάσεις εκμηδενιστεί για αυτό και πλέον η μονογλωσσία είναι μειονέκτημα (Γαλανάκη, 2013) ενώ η πολυγλωσσία ένα σημαντικό ατού στη σύγχρονη κοινωνία και αγορά εργασίας. Έτσι σύμφωνα με την Γαλανάκη (2013) «Η εκμάθηση ξένων γλωσσών δεν αποτελεί πλέον ένα χόμπι, αποτελεί μια αναγκαιότητα».

1.1 Μάθηση με τη χρήση των ΤΠΕ

Ταυτόχρονα λόγω του βαρυφορτωμένου προγράμματος και των υπερβολικών υποχρεώσεων υπάρχει επιτακτική ανάγκη η εκμάθηση αυτή να γίνεται «γρήγορα», χωρίς βέβαια να υποβιβάζεται η ποιότητα. Καταλυτικός παράγοντας που δύναται να επιταχύνει τη διαδικασία αυτή είναι η ενσωμάτωση των τεχνολογιών πληροφορικής και επικοινωνιών (ΤΠΕ) στην όλη διαδικασία. Βέβαια εδώ παρατηρείται ένα μικρό παράδοξο: ενώ οι ΤΠΕ έχουν ενσωματωθεί σχεδόν πλήρως στους τομείς της δημόσιας διοίκησης, στην οικονομία, στο εμπόριο, στην υγεία και στις τηλεπικοινωνίες, υπάρχει μια μικρή καθυστέρηση στην ενσωμάτωση τους στη διδακτική και μαθησιακή πρακτική (Οικονόμου, 2013). Το φαινόμενο είναι ιδιαίτερα έντονο στον Ελλαδικό χώρο, όπου οι μέθοδοι εκπαίδευσης που χρησιμοποιούνται τείνουν να είναι πιο συντηρητικοί (Οικονόμου, 2013).

Οι σύγχρονες τάσεις επιβάλλουν στο χώρο της διδασκαλίας – εκμάθησης ξένων γλωσσών, την δημιουργία – ανάπτυξη και καθιέρωση διαδραστικών περιβάλλοντων μάθησης και αυθεντικών εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων με τη χρήση της τεχνολογίας (Οικονόμου, 2013). Η διδασκαλία – εκμάθηση ξένων γλωσσών είναι επιτακτικό να γίνεται μέσω Computer Aided Language Learning (CALL), αφού η όλη διαδικασία εμπεριέχει σωρεία πλεονεκτημάτων, όπως: δημιουργία απτών κινήτρων μάθησης, δυνατότητα εξατομίκευσης της διαδικασίας μάθησης, ανάπτυξη της βιωματικής μάθησης, δυνατότητα παροχής αυθεντικού υλικού μελέτης με δυνατότητα διαρκούς πρόσβασης από μέρος του εκπαιδευόμενου, επίτευξης μεγαλύτερης και εντονότερης αλληλεπίδρασης, δυνατότητα πρόσβασης σε

εκατοντάδες πηγές και όχι σε μια μόνο αυθεντική πηγή και τέλος δυνατότητα παγκόσμιας επικοινωνίας η οποία με τη σειρά της ενθαρρύνει ακόμη περισσότερο την εκμάθηση αλλά και την εμπέδωση των διδασκόμενων ξένων γλωσσών (Lee K. , 2000).

Βέβαια η αξιοποίηση των ΤΠΕ στη μαθησιακή διαδικασία και η εφαρμογή – υιοθέτηση του CALL, απαιτεί την ύπαρξη και χρήση των κατάλληλων συσκευών, ιδιαίτερα συσκευών που έχουν την δυνατότητα σύνδεσης με υπηρεσίες Ιστού και αναπαραγωγής πολυμέσων. Αυτό είναι απόλυτα εφικτό λόγω της ευρύτατης χρήσης και διάδοσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και άλλων κινητών συσκευών στην καθημερινότητα μας. Η πλειοψηφία του πληθυσμού ανεξαρτήτως φύλου, τάξης και ηλικίας, κατέχει κάποια φορητή συσκευή είτε απλής μορφής είτε πιο εξελιγμένης τεχνολογίας στην οποία μπορεί πολύ εύκολα παρέχει πρόσβαση σε κάποιο λογισμικό – εφαρμογή εκμάθησης ξένων γλωσσών.

1.2 Το παιχνίδι στην εκμάθηση ξένων γλωσσών

Η διαδικασία εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας, είτε σε αυτή συμμετέχουν παιδιά, είτε συμμετέχουν ενήλικες, αποσκοπεί στο να καταστήσει το άτομο ικανό να μπορεί να αποκωδικοποιήσει ή να μεταφράσει τα νοήματα της ξένης γλώσσας ώστε να μπορεί να τα κατανοήσει (Gilbert, 1970). Δεν υπάρχει κανένας απολύτως κανόνας ή παιδαγωγική αρχή που να επιβάλλει την εκμάθηση ξένων γλωσσών αποκλειστικά και μόνο με τους παραδοσιακούς τρόπος (Spiegel, 1965). Αντίθετα η χρήση πολυμεσικού υλικού και παράλληλα κάποιων παιχνιδιών μπορεί να ενδυναμώσει τη διαδικασία, αφού με τη χρήση παιχνιδιών ιδιαίτερα, το μάθημα μπορεί να αποκτήσει μια ζωντάνια, να δημιουργηθούν θετικά κίνητρα ως προς την κατανόηση, ακόμη και ανταγωνισμός μεταξύ των συμμετεχόντων (Oldfield, 1991), διευκολύνοντας έτσι την αποκωδικοποίηση συμβόλων και νοημάτων της ξένης γλώσσας

1.3 Σκοπός και Ερευνητικά Ερωτήματα

Ο σκοπός της εργασίας αυτής είναι να διερευνήσει πως τα σοβαρά παιχνίδια (serious game) και οι υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση (mobile services) μπορούν να συνεισφέρουν στην μάθηση γλωσσών, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στο σοβαρό παιχνίδι si-Lang και στην υπηρεσία μάθησης σε κίνηση iLike πραγματοποιώντας και μια αξιολόγηση αυτών.

Συγκεκριμένα τα ερευνητικά ερωτήματα γύρω από τα οποία θα δομηθεί η εργασία αυτή, είναι τα ακόλουθα:

(α) Πώς τα σοβαρά παιχνίδια μπορούν να συνεισφέρουν στην μάθηση γενικά και στην εκμάθηση ξένων γλωσσών ειδικότερα;

(β) Πώς το σοβαρό παιχνίδι si-Lang μπορεί να συνεισφέρει στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, λαμβάνοντας υπόψη τις απόψεις μαθητών κι εκπαιδευτών;

(γ) Πώς οι υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση μπορούν να συνεισφέρουν στην μάθηση γενικά και στην εκμάθηση ξένων γλωσσών ειδικότερα;

(β) Πώς η υπηρεσία μάθησης σε κίνηση iLike μπορεί να συνεισφέρει στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, λαμβάνοντας υπόψη τις απόψεις μαθητών κι εκπαιδευτών;

2. Ηλεκτρονικά Παιχνίδια

Αναφέροντας τον όρο ηλεκτρονικά παιχνίδια (video games) εννοούμε οποιοδήποτε παιχνίδια τα οποία παίζονται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής και εμπεριέχουν αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη (Wikipedia, Βιντεοπαιχνίδια, 2015) Οι συσκευές πάνω στις οποίες μπορεί να αναπαραχθεί ένα παιχνίδι ποικίλουν, μπορεί να είναι μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο ή ταμπλέτα, ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής κ.α. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια γενικά αποτελούν την «ταχύτερα αναπτυσσόμενη μορφή διασκέδασης» ανεξάρτητα από το ποια συσκευή χρησιμοποιείται για την αναπαραγωγή τους (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006).

Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι κατασκευάστηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann το 1947 (Wikipedia, Cathode ray tube amusement device, 2015) με αποτέλεσμα λίγες δεκαετίες αργότερα τη δεκαετία του 80 ξεκίνησε να αναπτύσσεται και η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η οποία, σήμερα βρίσκεται σε ιδιαίτερη άνθιση. Αυτό γιατί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατέχουν μια ιδιαίτερα σημαντική θέση, ως μέσο ψυχαγωγίας, σε μεγάλο μέρος του πληθυσμού και αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητας του.

2.1 Η φιλοσοφία των Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Ως ψυχαγωγικό μέσο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ένας ιδιαίτερα ελκυστικός τρόπος ψυχαγωγίας με δυνατότητα προσέλκυσης ετερογενών δημογραφικά ομάδων με τρόπο ώστε να ενσωματώνεται στην καθημερινότητα, πολλές φορές εθιστικά και να καταλαμβάνει ένα μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου των ατόμων που επιλέγουν να τα έχουν στη ζωή τους (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006).

Τα περισσότερα παιχνίδια θα μπορούσαν να θεωρηθούν και ως κάποια μορφή προσομοίωσης ίσως και γι' αυτό να είναι τόσο ελκυστικά για τους χρήστες, οι οποίοι χωρίς να καταβάλουν ιδιαίτερη προσπάθεια μπορούν να λάβουν μέρος σε προσομοιώσεις αγώνων, αθλητισμού, δημιουργίας πολιτισμών, διενέργειας και σχεδιασμού μαχών, δημιουργίας επιχειρήσεων. διαστημικών μαχών κι ένα σωρό άλλα (Kirriemuir, 2002).

Ο παίκτης μέσα στο ηλεκτρονικό παιχνίδι βιώνει μια σειρά από καταστάσεις όπως: συγκρούσεις, ανταγωνιστικές συμπεριφορές, προκλήσεις και αντιπαραθέσεις και βασική του αποστολή, είναι να εκπληρώσει τους στόχους του παιχνιδιού να κερδίσει στο παιχνίδι (Prensky M. , 2006). Κάθε παιχνίδι βασίζεται σε ένα σενάριο και εμπεριέχει διάφορες αναπαραστάσεις πάνω στις οποίες βασίζεται η

βασική υπόθεση του παιχνιδιού. Μέσω της αλληλεπίδρασης είτε αυτή είναι μεταξύ παίκτη και ΗΥ (ή άλλης συσκευής) είτε μεταξύ παικτών, ο χρήστης προσπαθεί να επιτύχει στα στάδια ή στις αποστολές που του ορίζει το παιχνίδι και αυτό είναι που το καθιστά ελκυστικό προς τους παίκτες (Prensky M. , 2006).

2.2 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια στην Εκπαίδευση

Η νέα γενιά πλέον, μεγαλώνει σε μια κοινωνία στην οποία η τεχνολογία αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι, πέραν όμως από τη νέα γενιά, άνθρωποι που ζουν και δρουν στον σύγχρονο επαγγελματικό κόσμο έχουν εντάξει την τεχνολογία στο χαρτοφυλάκιο της. Πρόκειται για πολίτες που πλέον απαρνούνται τους παραδοσιακούς τρόπους διεκπεραίωσης εργασιών και επιστρατεύουν για την επίτευξη αυτών την τεχνολογία, πρόκειται για πολίτες και μελλοντικούς πολίτες που δυσφορούν με το επιβεβλημένο συμβατικό εκπαιδευτικό σύστημα που δεν συμβαδίζει με την τεχνολογία και τις απαιτήσεις των νέων μαθητών. Οπότε εντάσσοντας την τεχνολογία στο εκπαιδευτικό σύστημα ιδιαίτερα με τη μορφή εκπαιδευτικών παιχνιδιών, η εκπαίδευση αυτόματα γίνεται πιο «ελκυστική».

Ήδη τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί και δοκιμαστεί ως εκπαιδευτικά εργαλεία ιδιαίτερα στο εξωτερικό από διάφορους τομείς. Για παράδειγμα, ο στρατός χρησιμοποιεί παιχνίδια προσομοιώσεων για την εκπαίδευση σε πραγματικές καταστάσεις μάχης, η αεροπορία και οι πιλότοι, χρησιμοποιούν παιχνίδια προσομοιώσεων στο αρχικό στάδιο εκπαίδευσής, ο τομέας υγείας και ιατρικής τα χρησιμοποιεί για σκοπούς εξάσκησης σε ρεαλιστικά περιβάλλοντα, ο επιχειρηματικός τομέας, τα χρησιμοποιεί για σκοπούς ανάπτυξης των χρηματοοικονομικών και εμπορικών ικανοτήτων του δυναμικού του (Kirriemuir, 2002).

Γίνεται πλέον λόγος για μάθηση μέσω του ψηφιακό παιχνίδι (Digital Game-Based Learning (DGBL) σύμφωνα με τον Prensky (2001), ο οποίος είναι και ο πρώτος που χρησιμοποίησε τον όρο αυτό για να περιγράψει την επίδραση που μπορεί να έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην απόκτηση γνώσης, σε βαθμό που θα μπορούσαν να ενσωματωθούν στην εκπαίδευση. Ο Prensky (2001), τεκμηριώνει την άποψή του αυτή επικαλούμενος τρεις βασικούς λόγους. Η πεποίθησή του για την αποτελεσματικότητα αυτού του τύπου μάθησης οφείλεται, όπως δηλώνει, σε τρεις βασικούς λόγους. Πρώτο, η μάθηση είναι συμβατή με τις ανάγκες και το μαθησιακό στυλ τόσο των σημερινών μαθητών αλλά και αυτών που θα προέλθουν από τις μελλοντικές γενεές. Δεύτερον, η μάθηση, μέσω ψηφιακών παιχνιδιών είναι ελκυστική γιατί γίνεται με διασκεδαστικό τρόπο. Τρίτο, η μάθηση, μέσω ψηφιακών παιχνιδιών είναι

πολύπλευρη, ευέλικτα προσαρμόσιμη σε σχέση με τα γνωστικά αντικείμενα και ικανή να συμβάλλει στην ανάπτυξη των γνωστικών ικανοτήτων του ατόμου σε σημείο που ακόμη και όταν δε χρησιμοποιείται σωστά, εξακολουθεί να είναι αποτελεσματική (Prensky M. , 2007)

Πολλοί είναι οι προγραμματιστές παιχνιδιών και εκπαιδευτικοί έχουν ξεκινήσει προσπάθειες παραγωγής τέτοιου είδους ψηφιακών παιχνιδιών για σκοπούς ενίσχυσης του εκπαιδευτικού έργου. Τα παιχνίδια αυτά αφορούν διαφορετικούς τομείς, όπως άλγεβρα, γεωλογία, βιολογία και πολλά άλλα. Συνήθως οι εφαρμογές αυτές αναπτύσσονται και δοκιμάζονται σε έναν αριθμό μαθητών και μπορούν να επιφέρουν έως και 40% αύξηση της μάθησης σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία (Hlodan, Digital Games: Learning Through Play, 2008). Σε αυτό το ποσοστό αποτελεσματικότητας, έρχεται να προστεθεί και η διαπίστωση του Foster (2011) η οποία καταδεικνύει ότι οι συμμετέχοντες μαθητές στην πειραματική ομάδα μελέτης μετά από το παίξιμο ενός video-game στρατηγικής αποκτούσαν πειθαρχικές γνώσεις και δεξιότητες (Foster, 2011). Όλα υποδεικνύουν τις δυνατότητες των video-games και την αποτελεσματικότητα χρήσης τους ως εκπαιδευτικό μέσο. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν ένα επίπεδο διαδραστικότητας και συμμετοχής που τα καθιστά ένα κατάλληλο μέσο για την εκπαίδευση.

Ο Van Eck (2006) υποστηρίζει ότι παρά τις προκαταλήψεις εναντίον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών οι υπέρμαχοι της μάθησης με ψηφιακό παιχνίδι (DGBl) φαίνεται να κερδίζουν έδαφος και να γίνονται ιδιαίτερα πειστικοί, αποδεικνύοντας την αποτελεσματικότητα των ψηφιακών παιχνιδιών στον τομέα της εκπαίδευσης (Van Eck, 2006). Απόδειξη αυτού, είναι ότι εκπαιδευτικοί οργανισμοί παγκόσμιας εμβέλειας όπως το MIT και το πανεπιστήμιο Wisconsin-Madison έχουν ξεκινήσει την ανάπτυξη των ερευνητικών προγραμμάτων Games-to-Teach Project (MIT, 2001) και το The Arcade Education αντίστοιχα. Τα προγράμματα αυτά έχουν διπλό σκοπό: Πρώτον να διερευνήσουν τη σχέση μεταξύ μάθησης και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, και δεύτερον να αποτελέσουν την βάση για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών (serious games ή edugames)¹.

Υπάρχει γενικά μια μαζική κινητοποίηση του επιστημονικού κόσμου και της ακαδημαϊκής κοινότητας προς τη μάθηση μέσω ψηφιακού παιχνιδιού. Ο βασικότερος λόγος για την κινητοποίηση αυτή είναι η το ότι τα εκπαιδευτικά συστήματα, γίνονται ολοένα και πιο μαθητοκεντρικά, γεγονός που ευνοεί την

1 Περισσότερες λεπτομέρειες στο Κεφάλαιο 3

ενεργή συμμετοχή των μαθητών κατά την εκπαιδευτική διαδικασία διαδικασία. Ο Papert (1998) επισημαίνει τη συνεισφορά των ψηφιακών παιχνιδιών στην ενδυνάμωση της μαθητοκεντρικής διδασκαλίας δηλώνοντας ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε η διαδικασία μάθησης να είναι κατά πολύ πιο διαφορετική από την παραδοσιακή διαδικασία μάθησης η οποία είναι ως επί το πλείστο δασκαλοκεντρική με ελάχιστα κίνητρα προς τους μαθητές για άριστες επιδόσεις (Papert, 1998). Προχωράμε πλέον με αυτού του είδους τα εκπαιδευτικά παιχνίδια από το «μαθαίνω ακούγοντας» στο «μαθαίνω κάνοντας» ευνοώντας έτσι τη βιωματική μάθηση η οποία τείνει να είναι πιο αποτελεσματική με μεγαλύτερη και μακροχρόνια δυνατότητα ανάκλησης .

Παράλληλα μέσα από μελέτης της βιβλιογραφίας και ιδίως εργασιών που υλοποιήθηκαν από εκπαιδευτικούς οργανισμούς όπως οι TEEM, BECTA, Futurlab, SAGE, European Schoolnet διαφαίνεται και αποδεικνύεται περίτρανα ότι η μάθηση μέσω ψηφιακού παιχνιδιού, συνδέεται άμεσα με την παροχή κίνητρων για μάθηση, γεγονός που ενισχύει την σημασία ένταξης του εκπαιδευτικού παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Σε έρευνα των Rosas et al. (2003), όπου μελετάται και αξιολογείται η επιρροή των εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών στη μάθηση, τα κίνητρα και τη δυναμική της τάξης διαφάνηκε η βελτίωση στα κίνητρα για μάθηση και παράλληλα διαπιστώθηκε μια θετική στάση απέναντι στην τεχνολογία. Επίσης παρατηρήθηκαν αυξημένα επίπεδα προσοχής και συγκέντρωσης των μαθητών, μεγαλύτερη αυτοεκτίμηση και συνεργασία μεταξύ των μαθητών, ενώ αυξήθηκαν οι τεχνολογικές δυνατότητες των συμμετεχόντων. Επίσης διαφάνηκε θετική επίδραση στα κίνητρα και στη δυναμική της τάξης, γεγονός που δημιουργούσε ένα ευχάριστο και αποδοτικό σχολικό κλίμα (Rosas, et al., 2003).

Επιπλέον, η χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση, συνίσταται από πολλούς ειδικούς. Η σύσταση αυτή τεκμηριώνεται απόλυτα και από τα λεγόμενα των Wastiau, Kearney & Berghe (2009) οι οποίοι δηλώνουν ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει εναλλακτική λύση ή συμπλήρωμα των παραδοσιακών μέσων διδασκαλίας, ενώ ταυτόχρονα, έχει τη δυνατότητα να βοηθά τον παίχτη - μαθητή να ενεργοποιεί διαφορετικές ικανότητες. Η μάθηση προσαρμόζεται σύμφωνα με τις ανάγκες του παίχτη – μαθητή ο οποίος κατέχει ενεργό ρόλο στην όλη διαδικασία, ενώ παράλληλα ενθαρρύνεται τη συνεργασία μεταξύ παικτών. Τέλος, η άμεση ανατροφοδότηση που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, καθιστά τη διαδικασία μάθησης ακόμη πιο ενεργητική (Wastiau, Kearney, & Van de Berghe, 2009)

Θα μπορούσαμε να δηλώσουμε χωρίς καμία επιφύλαξη, αφού αυτό τεκμηριώνεται επιστημονικά πολλάκις ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας και ίσως αυτό στις μέρες μας να είναι επιτακτικό. Δεν είναι απλά ένα μέσο διασκέδασης των παιδιών αλλά ίσως το πιο σύγχρονο και ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο, το οποίο χρήζει άμεσης αξιοποίησης.

3. Σοβαρά Παιχνίδια (Serious Games)

Όπως έχει προαναφερθεί το ψηφιακό παιχνίδι με συγκεκριμένους παιδαγωγικούς στόχους, γνωστικούς, συναισθηματικούς ή ψυχοκινητικούς ευνοεί τη μάθηση και την μαθητοκεντρική εκπαίδευση, η .de Freitas (2007) αναφέρει ότι τα ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια χρησιμοποιούν τα χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και των παιχνιδιών που παίζονται σε ΗΥ και ο απώτερος στόχος τους είναι να δημιουργήσουν ελκυστικές εμπειρίες μάθησης στην ουσία συντελούν στην επίτευξη συγκεκριμένων παιδαγωγικών στόχων και αποτελεσμάτων (de Freitas, 2007)

Τα ψηφιακά παιχνίδια με τη μορφή σοβαρού παιχνιδιού,, αν και δεν έχουν ως πρωταρχικό στόχο τη διασκέδαση (Michael & Chen, 2006) αλλά την κατάρτιση και την εκπαίδευση (Shute, Ventura , & Zapata-Rivera, 2009), κατορθώνουν σε κάθε περίπτωση να δημιουργούν ευχάριστα συναισθήματα στους μαθητές, αντίστοιχα με αυτά που θα είχαν εάν έπαιζαν ένα ψυχαγωγικό παιχνίδι. Τα παιχνίδια αυτά όντως εμπεριέχουν τη δυναμική και τα στοιχεία που τα καθιστούν αποτελεσματικά ως προς την επίτευξη των μαθησιακών στόχων αφού εκπαιδεύουν και ταυτόχρονα ψυχαγωγούν.

3.1 Ορισμός – Χαρακτηριστικό των Σοβαρών Παιχνιδιών

Ο πρώτος που χρησιμοποίησε τον όρο Serious Games – Σοβαρά παιχνίδια ήταν ο Clark Abt, το 1970, πριν ακόμη τα ίδια τα ψηφιακά παιχνίδια γίνουν ευρέως γνωστά. Ο Abt ως ερευνητής κατά τη περίοδο του Ψυχρού Πολέμου, διερευνούσε τους τρόπους με τους οποίους τα παιχνίδια γενικά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για σκοπούς εκπαίδευσης και επιμόρφωσης (Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampoux, 2012). Στο βιβλίο του «Serious games» αναφερόταν γενικά σε παραδοσιακά παιχνίδια που παίζονται με απώτερο στόχο να προάγουν σοβαρούς σκοπούς (Abt, 1970). Έτσι προέκυψε κατά κάποιο τρόπο ένα «οξύμωρο» (Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampoux, 2012), το οποίο όμως επικράτησε μέχρι και σήμερα με τρόπο ώστε πλέον να αποκαλούμε σοβαρά παιχνίδια τα παιχνίδια τα οποία δεν έχουν ως πρωταρχικό στόχο τη ψυχαγωγία, τη διασκέδαση ή την αναψυχή (Michael & Chen, 2006).

Οι δύο λέξεις: σοβαρό και παιχνίδι, να αλληλοσυγκρούονται γιατί αυτόματα δημιουργείται το ερώτημα του πώς μπορούν οι δύο όροι να συνυπάρξουν. Βέβαια ο ίδιος ο Abt, έρχεται να υποστηρίξει αυτό ο «οξύμωρο» υποστηρίζοντας πρώτος, αυτό που αργότερα θα γινόταν η βασική φιλοσοφία και άξονας δόμησης των σοβαρών παιχνιδιών: ότι τα παιχνίδια μπορούν να είναι σημαντικά χωρίς να είναι υπερβολικά επίσημα, ενδιαφέροντα χωρίς να είναι εξευτελιστικά, να σοβαρότητα και συγκεκριμένους

στόχους και σκοπούς χωρίς όμως να χάνουν το χιούμορ τους ενώ μπορούν να διαθέτουν και κάποιο βαθμό δυσκολίας, χωρίς όμως να δημιουργούν αισθήματα απογοήτευσης και ματαίωσης (Abt, 1970).

Βλέπουμε έτσι ότι διασκέδαση και εκπαίδευση δεν είναι αντίθετες έννοιες, αλλά θα μπορούσαμε να πούμε με γνώμονα τις νέες παιδαγωγικές αρχές ότι σε ορισμένες περιπτώσεις αλληλο-επικαλύπτονται με τρόπο ώστε η κάθε πλευρά να χρησιμοποιεί τα εργαλεία της άλλης ώστε να επιτύχει τους στόχους της (Michael & Chen, 2006). Άλλωστε, όπως προφητικά ο Apt (1970) υποστήριζε, τα σοβαρά παιχνίδια, μπορούν να συνεισφέρουν στην αντιμετώπιση σημαντικών συμπεριφορικών προβλημάτων και μπορούν ακόμη και συνεισφέρουν στην επίλυση σημαντικών προβλημάτων σε όλα τα ακαδημαϊκά και διανοητικά επίπεδα (Abt, 1970).

Η «σοβαρότητα» λοιπόν στα serious games αποδίδεται στο γεγονός ότι υπάρχει συγκεκριμένος επιδιωκόμενος σκοπός στο παιχνίδι, το οποίο βασικά δημιουργήθηκε όχι για το περιεχόμενο του όπως ισχύει για τα απλά ψυχαγωγικά παιχνίδια, αλλά για τις γνώσεις που περιέχει (Michael & Chen, 2006). Τα σοβαρά παιχνίδια, για να αποκαλούνται «σοβαρά» και να ξεχωρίζουν από τα απλά ψυχαγωγικά, πρέπει να διαθέτουν έναν σαφή και προσεκτικά μελετημένο εκπαιδευτικό στόχο και να προορίζονται για την επίτευξη αυτού (Bugo, 2003). Ουσιαστικά, στοχεύουν στο να καταρτίσουν ή και να εκπαιδεύσουν (Shute, Ventura, & Zapata-Rivera, 2009) και βρίσκουν εφαρμογή σε πολλούς διαφορετικούς τομείς, αφού μπορούν να συνεισφέρουν στη μάθηση, την κατάρτιση, και την αλλαγή στάσεων.

Τα παιχνίδια αυτά, είναι σχεδιασμένα με τρόπο ώστε να μεταδίδουν γνώσεις στους εμπλεκόμενους παίκτες καθώς αυτοί συμμετέχουν στις δραστηριότητες του παιχνιδιού. Συνδυάζουν τις βασικές αρχές της ψυχαγωγίας, της δημιουργικότητας αλλά και της τεχνολογίας ώστε να προωθήσουν συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς - μαθησιακούς σκοπούς. Τα σοβαρά παιχνίδια σχεδιάζονται με απώτερο σκοπό να ενισχύσουν μια συγκεκριμένη πτυχή σχετική με τη μάθηση και οι παίκτες που τα χρησιμοποιούν το γνωρίζουν αυτό, κι έχουν οι ίδιοι την απαίτηση ότι το παιχνίδι αυτό θα τους βοηθήσει να αποκτήσουν κάποιες νέες δεξιότητες και γνώσεις (Derryberry, 2007).

Όπως μπορεί εύκολα να διαπιστωθεί, ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά που διαφοροποιεί τα σοβαρά παιχνίδια από άλλα είδη εκπαιδευτικών ψηφιακών παιχνιδιών είναι ότι η μεταβίβαση της μάθησης πραγματοποιείται με τρόπο ώστε ο παίκτης αντιλαμβάνεται αυτή την κατάσταση άμεσα (Rankin & Vargas, 2008). Είναι στην ουσία τα σοβαρά παιχνίδια ένας διανοητικός διαγωνισμός ο οποίος διεξάγεται με τη βοήθεια ενός υπολογιστή, με βάση συγκεκριμένους κανόνες και χρησιμοποιώντας την

διασκέδαση ώστε να επιτύχει σκοπούς και στόχους που σχετίζονται με διάφορους τους τομείς της ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης, εκπαίδευσης, υγείας, δημόσιας πολιτικής και στρατηγικής επικοινωνίας (Zyda, 2005). Θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα σοβαρά παιχνίδια είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό συνδυασμό σεναρίου, τέχνης και λογισμικού, γιατί σε αυτά είναι έντονη η προσθήκη και της παιδαγωγικής μέσω δραστηριοτήτων που μπορούν να εκπαιδεύουν ή και να διδάσκουν (Zyda, 2005).

Θα μπορούσαμε να προσθέτουμε αλληπάληλους ορισμούς από διάφορους επιστήμονες και ερευνητές, οι οποίοι όμως συμφωνούν στο ότι τα σοβαρά παιχνίδια έχουν στην τελική, συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς - παιδαγωγικούς στόχους. Θα μπορούσαμε επίσης να πούμε ότι τα σοβαρά παιχνίδια (serious games) θεωρούνται περισσότερο ως ένα κίνημα παρά ως είδος ψηφιακών παιχνιδιών. Ενός κινήματος που αν και τα σοβαρά παιχνίδια φαίνεται ότι ξεκίνησαν να υπάρχουν από πολύ νωρίς, από τη δεκαετία του 70, αυτό φαίνεται να ξεκίνησε το 2002 με την παραγωγή του παιχνιδιού America's Army από τον ίδιο τον Αμερικανικό Στρατό. Το κίνημα ενδυναμώθηκε όταν το 2002, η Woodrow Wilson Center for International Scholar ξεκίνησε τη πρωτοβουλία Serious Games Initiative και καθιερώνοντας έτσι και τον όρο «σοβαρά παιχνίδια» (Sussi, Johannesson, & Backlund, 2007).

Τα σοβαρά παιχνίδια, φαίνονται να βρίσκουν εφαρμογή σε πολλούς διαφορετικούς τομείς, όπως: η υγεία, - υγειονομική περίθαλψη, στο στρατό (στρατιωτικά παιχνίδια), στη διακυβέρνηση, στην κατάρτιση στελεχών εταιριών και επιχειρήσεων, στην κοινωνική αλλαγή, στην Εκπαίδευση, ενώ μπορούμε να τα συναντήσουμε και με τη μορφή παιχνιδιών πειθούς (Derryberry, 2007).

Η βιομηχανία των Σοβαρών Παιχνιδιών, είναι στις μέρες μας μια ταχύτατα αναπτυσσόμενη βιομηχανία με τεράστιες προοπτικές. Αξίζει να αναφερθεί ότι σε έρευνα αγοράς που πραγματοποιήθηκε το 2010, διαφάνηκε ότι πρόκειται για μια βιομηχανία που αποφέρει 1.5 δισεκατομμύρια ευρώ (Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampoux, 2012) ενώ πρόκειται για μια αναπτυσσόμενη αγορά, αφού παρόμοιες μελέτες δείχνουν ότι μέχρι το 2020 θα υπάρξει αύξηση 16.38% στις πωλήσεις σοβαρών παιχνιδιών (Alhadeff, 2015)

3.2 Η χρήση των Σοβαρών Παιχνιδιών στην εκπαίδευση

Σύμφωνα με τον Gee (2003) τα σοβαρά παιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να εφοδιάζουν τους εκπαιδευόμενους με αυθεντικές εμπειρίες μάθησης σε ένα περιβάλλον όπου η διασκέδαση και η μάθηση είναι άμεσα συνδεδεμένες (Gee, 2003). Πέραν αυτού, τα ψηφιακά παιχνίδια δημιουργούν μια προσομοίωση του πραγματικού κόσμου και των υπό εκπαίδευση διαδικασιών και συμβάντων,

επιτρέπουν να την διεξαγωγή της εκπαίδευσης και της κατάρτισης σε ένα απόλυτα ασφαλές περιβάλλον, χωρίς να υπάρχουν κίνδυνοι τραυματισμού ή να απαιτείται η χρήση ακριβού εξοπλισμού (Djaouti, Alvarez, Jessel, & Rampoux, 2012).

Τα σοβαρά παιχνίδια είναι ένα “hot” θέμα στον τομέα της εκπαίδευσης και της κατάρτισης ατόμων όλων των ηλικιών. Είναι ένα μεγάλο όπλο, αφού βασίζει τη μάθηση στην ιδιότητα που έχουν τα παιχνίδια να δεσμεύουν και να αιχμαλωτίζουν την προσοχή των χρηστών, διασφαλίζοντας έτσι την απόλυτη συμμετοχή των χρηστών για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου σκοπού όπως είναι η ανάπτυξη νέων γνώσεων και η απόκτηση καινούριων δεξιοτήτων (Corti, 2006). Βέβαια η παιδαγωγική αξία ενός σοβαρού παιχνιδιού είναι άμεσα εξαρτημένη από την ιστορία – σενάριο πάνω στην οποία δομείται, ενώ παράλληλα θα πρέπει να είναι διασκεδαστικό, ώστε να είναι ελκυστικό προς το χρήστη με τρόπο ώστε η μάθηση-κατάρτιση να γίνεται αβίαστα (Corti, 2006).

Επιπρόσθετα η αποτελεσματικότητα των σοβαρών παιχνιδιών σε σχέση με την εκπαίδευση – κατάρτιση έγκειται στο ότι πραγματοποιείται μέσα σε ένα πλαίσιο το οποίο έχει ένα συγκεκριμένο νόημα. Ένα καλά σχεδιασμένο παιχνίδι είναι ένα παιχνίδι με πραγματικό νόημα, αλλά η πραγματική αξία του δεν προέρχεται από το παιχνίδι αυτό καθ’ εαυτό, αλλά με τον τρόπο που ο παίκτης-χρήστης αλληλεπιδρά με αυτό (Salen & Zimmerman, 2004), ώστε να δημιουργείται μια κατάσταση που να σχετίζεται άμεσα με τη μάθηση (Derryberry, 2007).

Τελειώνοντας θα πρέπει να αναφερθεί ότι η σύνδεση των σοβαρών παιχνιδιών με τα παιχνίδια τύπου edutainment είναι λανθασμένη, λόγω του ότι τα σοβαρά παιχνίδια εκτείνονται πέρα από τη λογική και τους στόχους των παιχνιδιών τύπου edutainment αφού σ’ αυτά η μάθηση τείνει να είναι εγγενής και η αξιολόγησή αυτή ενσωματωμένη στο ίδιο το παιχνίδι (Ulcsak, 2010). Βέβαια η Ulcsak προβαίνει και σε ένα πρόσθετο διαχωρισμό των σοβαρών παιχνιδιών από τις εκπαιδευτικές προσομοιώσεις (educational simulations) και εικονικούς κόσμους (virtual worlds), αναφέροντας ότι τόσο οι προσομοιώσεις όσο και τα παιχνίδια, ιδίως τα σοβαρά παιχνίδια και οι εικονικοί κόσμοι, αποτελούν διαφορετικά σημεία κατά μήκος μιας ευθείας και όλα αποτελούν εξαιρετικά περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας – εικονικοί κόσμοι (Ulcsak, 2010).



Εικόνα 1: Η σχηματική απεικόνιση της σχέσης των εκπαιδευτικών προσομοιώσεων, των παιχνιδιών εκπαιδευτικού τύπου και των εικονικών κόσμων

(Ulcsak, 2010), (Aldrich, 2014)

3.3 Η χρήση των Σοβαρών Παιχνιδιών στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών

Με βάση τη μελέτη της σχετικής με το θέμα βιβλιογραφίας, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το εκπαιδευτικό ηλεκτρονικό παιχνίδι για εκμάθηση ξένων γλωσσών, είναι ουσιαστικά το παιχνίδι που είναι με τέτοιο τρόπο οργανωμένο και δομημένο, ώστε να διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες οι οποίοι γνωστοποιούνται στους παίκτες, και οι οποίοι με τη σειρά τους συμμετέχουν σε αυτό επιχειρώντας να πετύχουν έναν τελικό σκοπό και συγκεκριμένους στόχους. Είναι ένα είδος παιχνιδιού που ενώ έχει συγκεκριμένα χωροχρονικά όρια, παράλληλα παρέχει στο χρήστη – παίκτη, την αίσθηση της ελευθερίας. Διαθέτει επίσης τέτοιου είδους σχεδιασμό που να δημιουργεί από την μια πρόκληση και ανταγωνισμό αλλά από την άλλη να εξυπηρετήσει συγκεκριμένους παιδαγωγικούς στόχους και σκοπούς που σχετίζονται με την ανάπτυξη συγκεκριμένων ικανοτήτων και δεξιοτήτων. Συνήθως παίζεται σε υπολογιστή ή άλλο φορητό μέσο όπως smartphone ή tablet από έναν ή και περισσότερους παίκτες.

Η χρησιμοποίηση των σοβαρών παιχνιδιών για την εκμάθηση ξένων γλωσσών προαπαιτεί από τους ίδιους τους μαθητές να είναι εξοικειωμένοι με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας ώστε να βρίσκονται σε θέση να χρησιμοποιούν αυτές τις εφαρμογές.

Βέβαια, το σχολείο αλλά και πολλά από τα ιδιωτικά εκπαιδευτήρια, δεν έχουν προσαρμοστεί σε αυτή τη νέα πραγματικότητα. Αυτό είναι ένας ανασταλτικός παράγοντας, ιδίως αναφορικά με τους νέους οι οποίοι πλέον έχουν εντάξει τη χρήση ΤΠΕ ως απαραίτητο κομμάτι της καθημερινότητάς τους. Έχουμε δηλαδή ένα έντονο χάσμα μεταξύ της ψηφιακής κουλτούρας που έχει υιοθετηθεί από τη νεολαία και της υφιστάμενης σχολικής κουλτούρας, το οποίο αυξάνεται ολοένα και περισσότερο με την πάροδο του χρόνου (Sanchez, 2011). Είναι αδιαμφισβήτητο ότι κοινωνική πραγματικότητα του σχολείου είναι παντελώς ασύμβατη με την πραγματικότητα της καθημερινής ζωής στη σύγχρονη κοινωνία (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005). Το χάσμα υφίσταται και με το πέρασμα του χρόνου αυξάνεται, καθώς και το γεγονός ότι αυτό πολλές φορές αποθαρρύνει την πλειονότητα των μαθητών και αποθαρρύνει έναν αυξανόμενο αριθμό εκπαιδευτικών οι οποίοι επιθυμούν να ενσωματωθούν οι τεχνολογίες ΤΠΕ στο σχολείο και στην τάξη (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

Οι υποστηρικτές του DGBL (Digital Game Based Learning) υποστηρίζουν ότι η μάθηση, μέσω σοβαρών παιχνιδιών ή άλλων εκπαιδευτικών εφαρμογών είναι μια εναλλακτική παιδαγωγική μέθοδος προσαρμοσμένη στις ανάγκες των νέων μαθητευόμενων (Sanchez, 2011). Υπό αυτή την προοπτική, τα ψηφιακά παιχνίδια, λόγω του ότι αποτελούν ένα ιδανικό μέσο για την εκμάθηση σε μια εποχή που η πρόσβαση των παιδιών στις ΤΠΕ (Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας) διαθέτουν είναι αναπόσπαστο μέρος της πραγματικότητάς τους, έχουν τη δυνατότητα να αλλάξουν το υφιστάμενο τοπίο της εκπαίδευσης (Shaffer, Squire, Halverson, & Gee, 2005).

3.3.1 Ο τρόπος χρήσης των σοβαρών παιχνιδιών στην εκμάθηση ξένων γλωσσών

Τα σοβαρά παιχνίδια που στοχεύουν στην εκμάθηση γλωσσών, θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρέπει να ικανοποιούν κάποιες βασικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Αυτές οι ανάγκες είναι οι ακόλουθες: η αυτονομία του μαθητή, τα παρεχόμενα κίνητρα για μάθηση, η δυνατότητα αυτό-αξιολόγησης και ανατροφοδότησης, η συνοχή μεταξύ περιεχομένου του παιχνιδιού και εκπαιδευτικών στόχων καθώς επίσης και η αξιοπιστία του (Krystalli, Arvanitis, & Panagiotidis, 2011). Η επιλογή των παιχνιδιών αυτών γίνεται ανάλογα με τις εκάστοτε εκπαιδευτικές ανάγκες που ικανοποιούν, οι οποίες διαφοροποιούνται ανάλογα με την ομάδα μαθητών, τις ανάγκες τους και τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.

Συγκεκριμένα η αυτονομία του μαθητή: έχει να κάνει με την ικανότητα του μαθητή να μάθει και είναι μια ικανότητα που αποκτάται σταδιακά, η αυτονομία μπορεί να διδαχθεί, και γι αυτό είναι απαραίτητη η σχέση δασκάλου και μαθητή. Επίσης η αυτονομία απαιτεί από πλευράς του μαθητή την επίδειξη υπευθυνότητας αναφορικά με την λήψη ως προς το σχεδιασμό, την εφαρμογή αλλά και την αξιολόγηση της διαδικασίας μάθησης (Little, 2004). Επίσης η ανάπτυξη αυτονομίας απαιτεί την ανάλυση των αναγκών, αλλά και την ελεύθερη επιλογή των πόρων και την πρόσβαση σε μια μεγάλη ποικιλία εργαλείων μάθησης, ενώ παράλληλα απαιτεί τη διαρκή χρήση της γλώσσας-στόχου (Little, 2004).

Βέβαια για να μπορεί ένας μαθητής να αναπτύξει αυτονομία θα πρέπει μέσα από την όλη διαδικασία εκπαίδευσης να αναπτύξει άλλες δύο ιδιότητες: την αυτό-αξιολόγηση και την ανατροφοδότηση. Αυτού του είδους αυτονομία μπορεί να την παρέχει ένα σοβαρό παιχνίδι στη διαδικασία εκπαίδευσης αφού του παρέχει την απαραίτητη αυτονομία να αξιολογήσει τον εαυτό του, την στρατηγική του και στη συνέχεια να αποφασίσει για τον τρόπο δράσης του (Sanchez, 2011). Μέσω της αυτό-αξιολόγησης ο μαθητής μπορεί να κρίνει όχι μόνο το αποτέλεσμα της προσπάθειάς του, αλλά και την ποιότητα των γνώσεων που έχει αποκτήσει σε σχέση με τους στόχους που έχουν τεθεί. Τέλος, μέσω της ανατροφοδότησης η οποία είναι άμεση σε ένα σοβαρό παιχνίδι εκμάθησης ξένων γλωσσών ενισχύονται τα κίνητρα μάθησης, καθώς ενισχύεται ο κύκλος «απόφασης - συμπεριφοράς - αποτελέσματος» (Garris, Ahlers, & Driskell, 2002).

Τα κίνητρα και η αυτονομία είναι έννοιες που θεωρούνται αλληλένδετες, αφού η αυτονομία, η ικανότητα συμβάλλουν καθοριστικά στην ενίσχυση του κινήτρου (Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006). Τα κίνητρα, με βάση τους υποστηρικτές Digital Game-Based Learning (DGBL) όπως είναι αποδεκτό ενισχύονται μέσω των σοβαρών παιχνιδιών τα οποία έχουν σαν βασικό δομικό χαρακτηριστικό την παροχή κινήτρων μάθησης ενώ παράλληλα προσφέρουν πρόκληση, διεγείρουν την φαντασία και την περιέργεια του μαθητή, παρέχουν αισθήματα ικανοποίησης και ελέγχου, υποβοηθούν τον χρήστη να διατηρεί την προσοχή και να δείχνει συνέπεια μεταξύ των εκπαιδευτικών στόχων αλλά και του περιεχομένου (Csikszentmihalyi, 2008)

Τα σοβαρά ηλεκτρονικά εκπαιδευτικά παιχνίδια που στοχεύουν στην διδασκαλία και στην εκμάθηση ξένων γλωσσών είναι στην ουσία εκπαιδευτικά εργαλεία τα οποία προτείνουν μια σειρά από δραστηριότητες στο μαθητή - εκπαιδευόμενο, οι οποίες θα τον προετοιμάσουν για την εκτέλεση συγκεκριμένων εργασιών στο μέλλον. Για το λόγο αυτό, ο ακριβής προσδιορισμός των εκπαιδευτικών

στόχων και περιεχομένου πρέπει να αποτελούν τα βασικότερα κριτήρια για την επιλογή ενός ηλεκτρονικού εκπαιδευτικού παιχνιδιού, αφού είναι ιδιαίτερα καθοριστικά για την αποτελεσματικότητα της όλης διαδικασίας διδασκαλίας-εκμάθησης της ξένης γλώσσας μέσω του συγκεκριμένου σοβαρού παιχνιδιού.

Τέλος στην επιλογή ενός σοβαρού παιχνιδιού στην εκμάθηση ξένων γλωσσών, λαμβάνεται υπόψη και η αξιοπιστία του παιχνιδιού αυτού καθ' εαυτού. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένα συγκεκριμένο ψηφιακό παιχνίδι θεωρείται αξιόπιστο εάν αυτό παρέχει ακριβείς, επαληθευμένες και κατάλληλες πληροφορίες οι οποίες προσαρμόζονται σε ένα σύνολο κανόνων (Weitzner, 2008).

3.3.2 Είδη Σοβαρών Παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών

Τα σοβαρά παιχνίδια, μπορούν, με βάση όσα έχουν προαναφερθεί να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την εκμάθηση ξένων γλωσσών, αφού μπορούν να υποστηρίξουν την ανάπτυξη πολλαπλών δεξιοτήτων στους μαθητές-παίκτες. Συνδυάζοντας οπτικό-ακουστικά μέσα, που υποβοηθούν την απορρόφηση πληροφοριών από τη μνήμη του μαθητή-παίκτη. Ταυτόχρονα το θέμα της διδακτικής ενότητας παρουσιάζεται με τη μορφή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, γεγονός συμβάλλει άμεσα στη συγκέντρωση και στην προσοχή του μαθητή-παίκτη (Liarokaris, Anderson, & Oikonomou, 2010). Έτσι εκτός από απλή συγκράτηση της πληροφορίας, επιτυγχάνεται και ενίσχυση της παρακίνηση του μαθητή, γεγονός που βελτιώνει τη μαθησιακή εμπειρία στο σύνολο της (Liarokaris, Anderson, & Oikonomou, 2010).

Η εξέλιξη της τεχνολογίας έχει συμβάλει στην δημιουργία μιας πληθώρας λογισμικών για εκμάθηση γλωσσών, τα πλείστα από αυτά, βρίσκονται διαθέσιμα στο Διαδίκτυο. Έτσι, ο κάθε εκπαιδευτικός είναι ο ίδιος υπεύθυνος για τον έλεγχο και την αξιολόγηση αυτών, αλλά και για την επιλογή του καταλληλότερου εκπαιδευτικού λογισμικού ανάλογα με τους εκπαιδευτικούς στόχους που έχει θέσει. Έτσι θα πρέπει να ελέγξει πρωταρχικά να ελέγξει τους συγκεκριμένους στόχους μάθησης όπως αυτοί ορίζονται από το προγράμματα σπουδών, τις ειδικές γλωσσικές ανάγκες της ομάδας καθώς και το επίπεδο της γλωσσικής επάρκειας. Στη συνέχεια θα πρέπει να μελετήσει την καταλληλότητα του λογισμικού ως προς την ανάπτυξη των στοχευόμενων επικοινωνιακών γλωσσικών ικανοτήτων. Τέλος, ο εκπαιδευτής θα πρέπει να διερευνήσει εάν ο τρόπος αναπαραγωγής και διάδρασης είναι επιθυμητός-αποδεκτός από τους ίδιους τους μαθητές.

Για σκοπούς της εργασίας αυτή θα διαχωρίσουμε τα σοβαρά παιχνίδια εκμάθησης ξένων γλωσσών σε πέντε διαφορετικές κατηγορίες:

1. Λεκτικά
2. Λεκτικά και Γραμματικά
3. Λεκτικά και Ορθογραφικά
4. Λεκτικά και Φωνολογικά
5. Λεκτικά, Γραμματικά και Φωνολογικά

Βέβαια σε αυτές τις ομάδες κατατάσσονται κυρίως τα σοβαρά παιχνίδια που απευθύνονται σε παιδιά και νεαρούς εφήβους. Τα σοβαρά παιχνίδια που απευθύνονται σε ενήλικες είναι περισσότερο βιωματικά και επιλέγονται ανάλογα με τις καταστάσεις που βιώνουν (π.χ αναζήτηση εργασίας, μελέτη ξένων κουλτούρων).

3.3.2.1 Σοβαρά παιχνίδια εκμάθησης ξένων γλωσσών για παιδιά και νεαρούς εφήβους

Με βάση την κατηγοριοποίηση που αναφέρθηκε στο 3.3.2 υπάρχει μια πλειάδα σοβαρών παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία ξένων γλωσσών σε παιδιά και ενήλικες. Πιο κάτω γίνεται μια σύντομη παρουσίαση ενός παιχνιδιού ανά κατηγορία:

Ένα λεκτικό σοβαρό παιχνίδι είναι το World-Hurdles.



Εικόνα 2: Το λεκτικό παιχνίδι World-Hurdles.

Διαθέσιμο στο
(<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/play-with-friends/word-hurdles>)

Ένα λεκτικό και γραμματικό παιχνίδι είναι το Beat The Keeper.

► Instructions



Εικόνα 3: Το λεκτικό και γραμματικό παιχνίδι Beat The Keeper.

Διαθέσιμο στο <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/fun-games/beat-the-keeper>

Ένα Λεκτικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Family σε στυλ κρεμάλας.



Εικόνα 4: Το Λεκτικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Family.

Διαθέσιμο στο <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/word-games/hangman/family-hangman>.

Ένα Λεκτικό και Φωνολογικό παιχνίδι Where To Next.

The screenshot shows the BBC Learning English website interface. At the top, it says 'BBC LEARNING ENGLISH Inspiring language learners for 70 years' with a '70 YEARS' logo. Below the navigation bar, the page title is 'Where to Next?' and the topic is 'Manchester United's Old Trafford'. The main text describes the stadium and offers a listening report. A sidebar on the right lists 'WHERE TO NEXT?' locations (1-6) and provides links for 'Problems with Flash?' and downloading transcripts. At the bottom, there are two radio button options: 'shows' and 'exhibitors'.

Εικόνα 5: Το λεκτικό και Φωνολογικό παιχνίδι Where To Next .

Διαθέσιμο στο <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/>

[quizzes/wheretonext/](http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/quizzes/wheretonext/)

Το Λεκτικό, Γραμματικό και Φωνολογικό παιχνίδι Trolley Dash.

Εικόνα 6: Το Λεκτικό, Γραμματικό και Φωνολογικό παιχνίδι Trolley Dash.

Διαθέσιμο στο <http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/fun-games/trolley-dash>

The screenshot shows the 'Trolley Dash' game interface. It features a cartoon character in a suit and a shopping cart. The game is hosted on the 'Learn English Kids' website, which is part of the British Council. The interface includes a title bar, a main content area with a character and a shopping cart, and a footer with the British Council logo and website information.

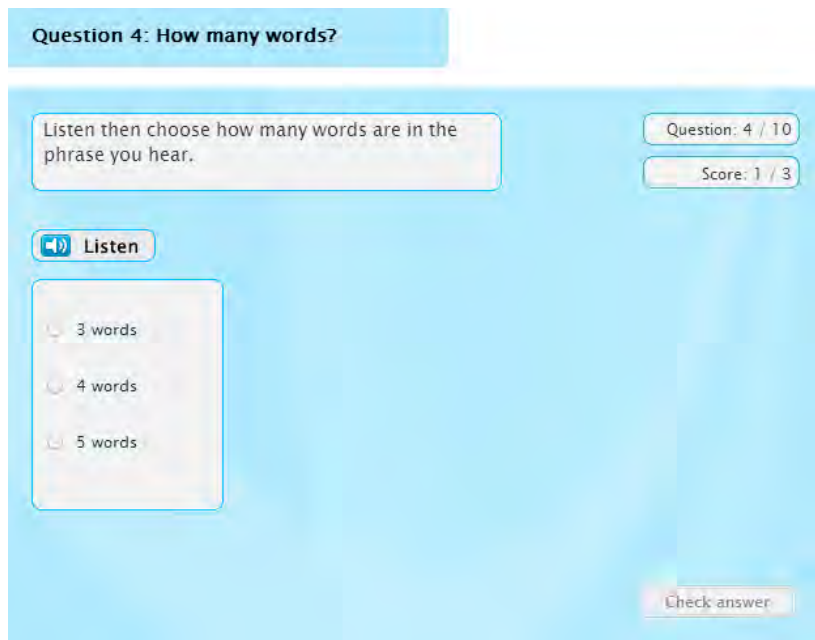
Το Λεκτικό, Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Wordmaster το οποίο μοιάζει με παιχνίδι κρεμάλας.



Εικόνα 7: Το Λεκτικό, Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Wordmaster.

Διαθέσιμο στο <http://www.bbc.co.uk/worldservice/learningenglish/flash/wordmaster/>

Το Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Pronunciation Quiz.



Εικόνα 8: Το Φωνολογικό και Ορθογραφικό παιχνίδι Pronunciation Quiz.

3.3.2.2 Σοβαρά παιχνίδια εκμάθησης ξένων γλωσσών για ενήλικες

Οι ενήλικες που επιχειρούν να μάθουν μια ξένη γλώσσα έχουν παντελώς διαφορετικά χαρακτηριστικά και ανάγκες από τους μαθητές του σχολείου. Συνήθως οι ενήλικες συμμετέχουν στην εκπαίδευση για την εξυπηρέτηση συγκεκριμένων αναγκών και συμφερόντων. Ένας ενήλικας συνήθως ξεκινά να μαθαίνει μια ξένη γλώσσα για λόγους επαγγελματικούς, προσωπικούς, κοινωνικούς, για λόγους εξασφάλισης, αλλά και για λόγους κύρους. Για τους λόγους αυτούς θέλουν να δουν άμεσα αποτελέσματα σε σχέση με την εκμάθηση της γλώσσας σε σημείο που δεν νοιάζονται ιδιαίτερα για την μελλοντική εφαρμογή της. Πέραν αυτού, διαθέτουν ένα πλεονέκτημα σε σχέση με τους ανήλικους εκπαιδευόμενους, συσσωρευμένη εμπειρία ζωής, γι αυτό και κατά τη διδασκαλία σε ενήλικες είναι ιδανική η χρήση πρακτικών δραστηριοτήτων μάθησης οι οποίες να τους επιτρέπουν να αντλούν υλικό από πρότερες εμπειρίες και γνώσεις.

Ο Honey και ο Mumford (1982) μέσα από την εμπειρία τους με ενήλικες εκπαιδευόμενους αναφέρονται σε τέσσερις τρόπους διδασκαλίας που πρέπει να εφαρμόζονται κατά την εκπαίδευση ενηλίκων: την ενεργή συμμετοχή μέσω συζήτησης, την ανατροφοδότηση, την επεξεργασία της σκέψης και την ανταλλαγή εμπειριών (The Experiential Learning Cycle, 2013). Όπως αναφέρει ο Kolb (1984), οι ενήλικες μαθαίνουν μέσα από συγκεκριμένες εμπειρίες, αντανακλαστικές παρατηρήσεις, αφηρημένη σύλληψη δεδομένων και ενεργό πειραματισμό με τις καινούριες γνώσεις (Kolb, 1984).

Οι ενήλικες όπως προαναφέρθηκε, επιχειρούν να μπουν σε μια διαδικασία εκμάθησης ξένων γλωσσών για να ικανοποιήσουν συγκεκριμένες ανάγκες, όπως: ενίσχυση της ικανότητας τους για επαγγελματική διασυννοριακή συνεργασία, ανάπτυξη των απαραίτητων γνώσεων για τη γλώσσα, απόκτηση της δυνατότητας κατανόησης του προφορικού λόγου στην ξένη γλώσσα, κατανόηση των γραπτών κειμένων, εξοικείωση με τα επικοινωνιακά πρότυπα της ξένης γλώσσας και επαρκής επικοινωνία στα πολιτισμικά πλαίσια της διδασκόμενης γλώσσας.

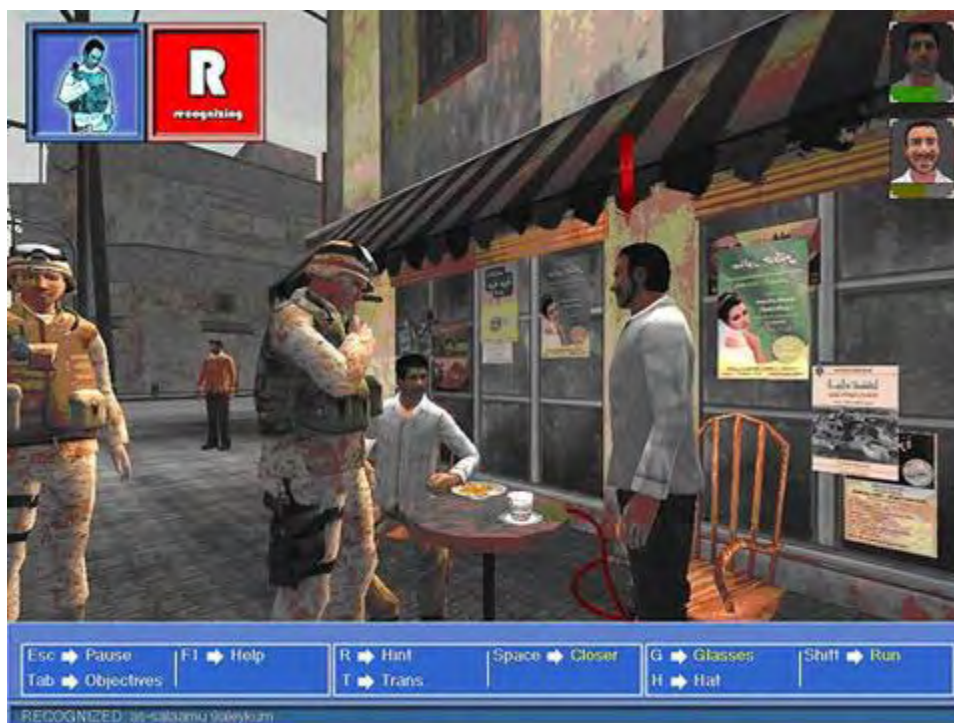
Έτσι ένα σοβαρό παιχνίδι για εκμάθηση ξένων γλωσσών, θα πρέπει να ικανοποιεί τις προαναφερθείσες ανάγκες ενώ ταυτόχρονα να είναι προσαρμοσμένο στον τρόπο που μαθαίνει ένας ενήλικας. Ταυτόχρονα, θα πρέπει το περιεχόμενο και οι πόροι του να είναι γλωσσικά και πολιτισμικά ορθοί, και να περιέχει το κατάλληλο οπτικοακουστικό υλικό που να συνεισφέρει στην κατανόηση των κανόνων της διδασκόμενης ξένης γλώσσας. Ταυτόχρονα, πρέπει να είναι ταυτισμένο με το πνεύμα της εποχής και να παρέχει πρόσβαση σε ψηφιακές κοινότητες οι οποίες εμπεριέχουν μηχανισμούς εκμάθησης ξένης γλώσσας, μέσα από την αυθεντική έκθεση του ατόμου σε αυτή. Τέλος, αυτά τα σοβαρά παιχνίδια

θα πρέπει να μην απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις ΤΠΕ, να είναι ευκολόχρηστα και να περιέχουν σαφείς και εξατομικευμένες οδηγίες.

Πιο κάτω γίνεται μια συνοπτική παρουσίαση σοβαρών παιχνιδιών εκμάθησης ξένων γλωσσών που απευθύνονται σε ενήλικες, από τα οποία ο κάθε ενήλικας ανάλογα με την ειδικότητα και το λόγο για τον οποίο επιχειρεί να μάθει μια ξένη γλώσσα, μπορεί να κάνει την επιλογή τους. Για την έρευνα μας αυτή έχουμε χρησιμοποιήσει τους ιστότοπους του project SiLang (<http://si-lang.net/index.php/reports>), του British Council (<http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps>) και του δικτύου Serious Games <http://seriousgamesnet.eu>. Τα σοβαρά παιχνίδια που θα παρουσιαστούν, είναι τα ακόλουθα:

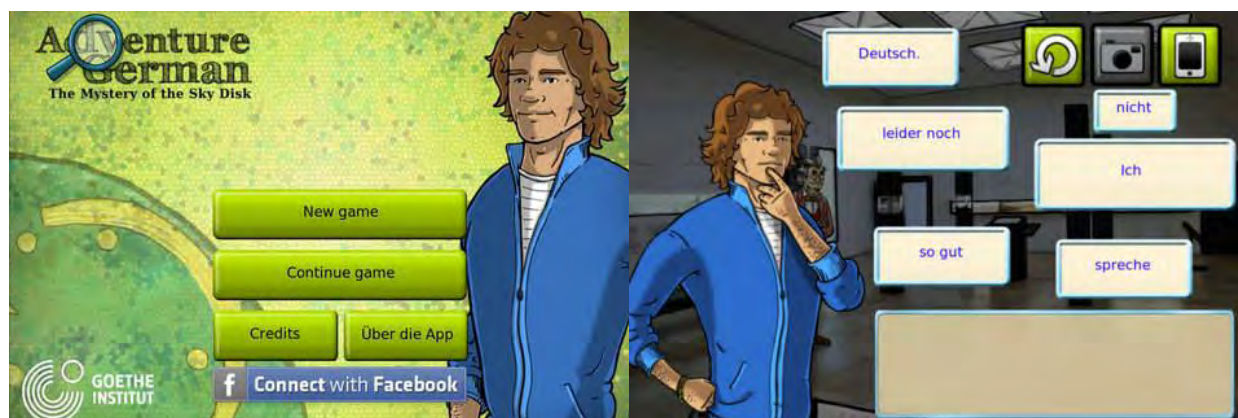
- Tactical Language and Culture Training System (TCLTS):
- Adventure German - The Mystery of Nebra
- Language Trap
- DEAL
- Practice Spanish: Study Abroad
- MiddWorld Online
- IELTS Word Power
- siLang
- LearnEnglish for Taxi Drivers
- LearnEnglish Grammar
- Manolo 's Business Trip

Το σοβαρό παιχνίδι Tactical Language and Culture Training System (TCLTS) στοχεύει στην εκμάθηση του τρόπου χρήσης της αγγλικής, αλλά και άλλων γλωσσών ανάλογα με την περιοχή. Δημιουργήθηκε για την εκπαίδευση του Αμερικανικού στρατού. Βασίζεται στην τεχνητή νοημοσύνη και από τη μέρα κυκλοφορίας του, σε αυτό έχει συμπεριληφθεί μια πλειάδα μαθημάτων σε διάφορες γλώσσες (Johnson & Valente, 2009). Έχει ως σκοπό να εξοικειώσει τους στρατιώτες με τον τρόπο χρήσης της γλώσσας ανάλογα με την περιοχή στην οποία βρίσκονται, με βάση την τοπική γλώσσα, την κουλτούρα, και την γλώσσα του σώματος (Johnson & Valente, 2009).



Εικόνα 9: Στιγμιότυπο του παιχνιδιού Tactical Language and Culture Training System (TCLTS).

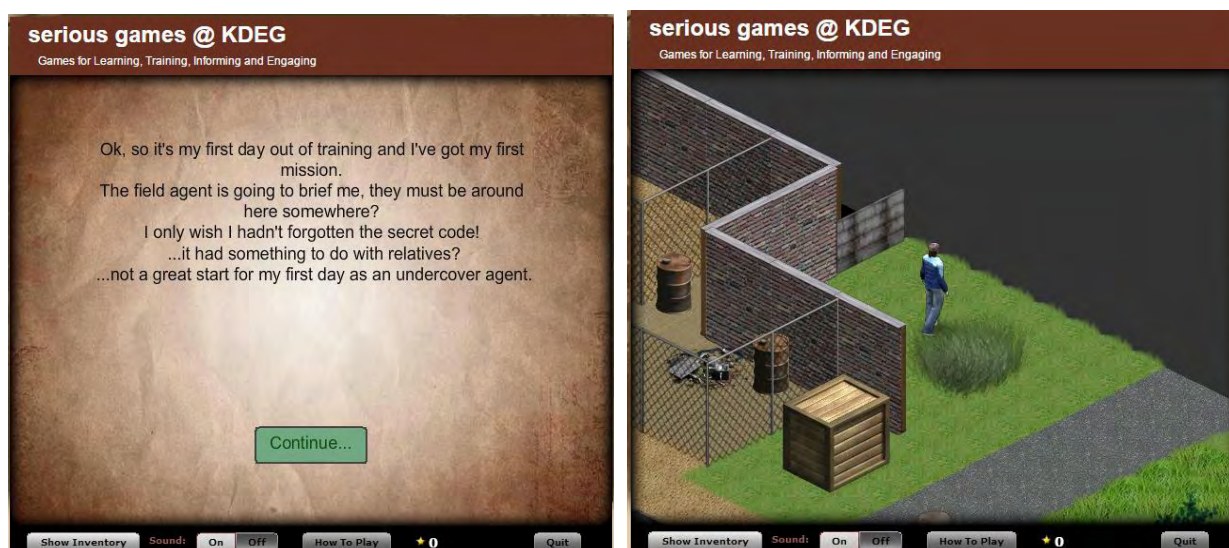
Το σοβαρό παιχνίδι Adventure German - The Mystery of Nebra, αναπτύχθηκε από το ινστιτούτο Goethe και στοχεύει στην εκμάθηση της γερμανικής γλώσσας. Απευθύνεται στο ευρύ κοινό και είναι ιδιαίτερα διασκεδαστικό εδραιώνοντας τις γνώσεις της γερμανικής γλώσσας, μέσα από ένα σενάριο περιπέτειας, το οποίο καλεί τον παίκτη να βοηθήσει στην ανεύρεση του αυθεντικού 4000χρόνων ουράνιου δίσκου Nebra, ο οποίος έχει κλαπεί (Goethe, 2015).



Εικόνα 10: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Adventure German - The Mystery of Nebra του ινστιτούτου Goethe.

Διαθέσιμο στο <http://lernen.goethe.de/spiele/lernabenteuer/himmelscheibe/en/>

Ακολουθως το σοβαρό παιχνίδι Language Trap, έχει δημιουργηθεί από την KDEG (Knowledge of Data Engineering Group). Είναι και αυτό βασισμένο σε ένα σενάριο περιπέτειας και αποσκοπεί στην εκμάθηση της γερμανικής γλώσσας. Στο παιχνίδι αυτό κάθε χρήστης αναλαμβάνει ένα συγκεκριμένο ρόλο. Η εκμάθηση της γλώσσας επιτυγχάνεται μέσα από την διαρκή παροχή κινήτρων μέσω ενός διαδραστικού συστήματος διαλόγου. Οι χρήστες μπορούν να πλοηγηθούν πολύ εύκολα στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού και να εκτελέσουν τις αποστολές τους (Peirce & Wade, 2010). Έτσι μέσω της διαδραστικής τεχνητής νοημοσύνης, εξοικειώνεται με τη σύνθετη γερμανική ομιλία, αποκτώντας έτσι ακουστική κατανόηση της γερμανικής γλώσσας (Peirce & Wade, 2010).

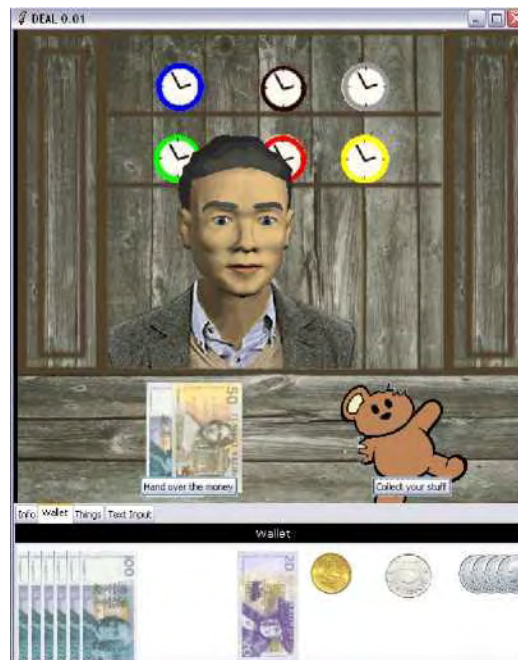


Εικόνα 11: Στιγμιότυπα από το σοβαρό παιχνίδι Language Trap.

Διαθέσιμο στο <http://seriousgames.cs.tcd.ie/game.html>

Το σοβαρό παιχνίδι DEAL, είναι ένα σοβαρό παιχνίδι το οποίο βρίσκεται ακόμη υπό εξέλιξη. Προκειται για ένα ανεξάρτητο παιχνίδι μέρος του ευρύτερου δικτύου Ville το οποίο αναπτύσσεται από το ΚΤΗ (Wik, Hjalmarson, & Brusk, 2007). Πρόκειται για ένα λογισμικό βασισμένο στη φιλοσοφία του SLA (Second Language Acquisition) και CALL (Computer Assisted Learning) (Wik, Hjalmarson, & Brusk, 2007). Ουσιαστικά ο ECA δεν είναι απλά εικονικός δάσκαλος της γλώσσας, είναι ένας συνεργάτης – συνομιλητής (Wik, Hjalmarson, & Brusk, 2007). Ο χαρακτήρας αυτός, σχεδιάστηκε με στόχο να βοηθήσει τους χρήστες να βελτιώσουν την προφορά και τις ακουστικές δεξιότητες στη γλώσσα – στόχο, με αναφορά πάντα στον τομέα του εμπορίου. Ο ECA, εντοπίζει και δίνει ανατροφοδότηση στο χρήστη αναφορικά με σφάλματα στην σύνταξη και τη προφορά του, ενώ μέσω προκλήσεων, διδάσκει το νέο

λεξιλόγιο σε πραγματικούς ανθρώπους μέσα από μια προσομοίωση της πραγματικής ζωής (Wik, Hjalmarson, & Brusk, 2007).



Εικόνα 12: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι DEAL

Το σοβαρό παιχνίδι Practice Spanish: Study Abroad. Αναπτύχθηκε από την McGraw Hill Education. Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο παιχνίδι που στοχεύει στην εκμάθηση και την ανάπτυξη των ικανοτήτων του μαθητή-χρήστη, για χρήση της ισπανικής γλώσσας (mheducation, 2014). Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού κάνει ένα ταξίδι στην Κολομβία όπου μέσα από το παιχνίδι, αναγκάζεται να λύσει

διάφορα προβλήματα που προκύπτουν, επιχειρεί να επικοινωνήσει και πραγματοποιεί και περιήγηση σε μια ποικιλία πολιτιστικών σεναρίων και περιπετειών σε μια κολομβιανή πόλη (mhpractice, 2014).



Εικόνα 13: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Practice Spanish: Study Abroad.

Διαθέσιμο στο <http://www.mhpractice.com/products/Practice Spanish>

Στο σοβαρό παιχνίδι MiddWorld Online είναι ένα καινοτόμο τρισδιάστατο παιχνίδι ρόλων για την εκμάθηση γλωσσών που προέκυψε μέσα από συνεργασία της εταιρείας Muzzy Lane και του κολλεγίου Middlebury Interactive Language (Schaffhauser, 2011). Έχουν κυκλοφορήσει εκδόσεις που υποστηρίζουν την γαλλική και την ισπανική γλώσσα, ενώ πρόκειται να κυκλοφορήσουν εκδόσεις για τη διδασκαλία άλλων γλωσσών. Η κάθε έκδοση είναι ταυτόχρονα προσαρμοσμένη και στην κουλτούρα των χωρών από την οποία προέρχεται η γλώσσα - στόχος (Schaffhauser, 2011). Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να αποθαρρύνει κάθε είδους απομνημόνευση αλλά αντίθετα να ενθαρρύνει μια πιο φυσική χρήση της γλώσσα - στόχου μέσα πάντα μέσα από το ανάλογο πολιτισμικό

πρότυπο, σύμφωνα με τα εθνικά πρότυπα του ACTFL (American Council on the Teaching of Foreign Languages).



Εικόνα 14: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι MiddWorld Online

Το σοβαρό παιχνίδι Manolo 's Business Trip είναι ένα παιχνίδι, βασισμένο στον εικονικό πρωταγωνιστή με το όνομα Manolo . Είναι ένα ανοιχτό online πολυεπίπεδο μάθημα το οποίο είναι δημοσιεύμένο σε ένα blog μέσω flash. Ο Manolo είναι ένας bon vivant (γιατρός, εκπαιδευτής, ερευνητής, μουσικός κτλ) ο οποίος καλείτε σε ένα διεθνές συνέδριο στην Σκωτία για να μιλήσει για το πόσο σημαντικό είναι το elearning για τους επαγγελματίες υγείας. Μέσα από το παιχνίδι, ο χρήστης αναπτύσσει γλωσσικές ικανότητες που είναι ιδιαίτερα χρήσιμες για επαγγελματίες υγείας (Manolo's Business Trip, 2014).



Εικόνα 15: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Manolo's Business Trip

Το σοβαρό παιχνίδι siLang²: δημιουργήθηκε και εξακολουθεί να αναπτύσσεται μέσα από την συνεργασία του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, του Κέντρου Έρευνας, Τεχνολογίας και Ανάπτυξης Θεσσαλίας, του HiST Contract Research, του Università degli Studi “Guglielmo Marconi”, του Tallin University και του European Welding Federation. Είναι ένα σοβαρό παιχνίδι που αποσκοπεί στη δημιουργία επικοινωνίας και στην ανάπτυξη των απαραίτητων γλωσσικών δεξιοτήτων στις βασικές γλώσσες που χρησιμοποιούνται στον κόσμο της εργασίας.

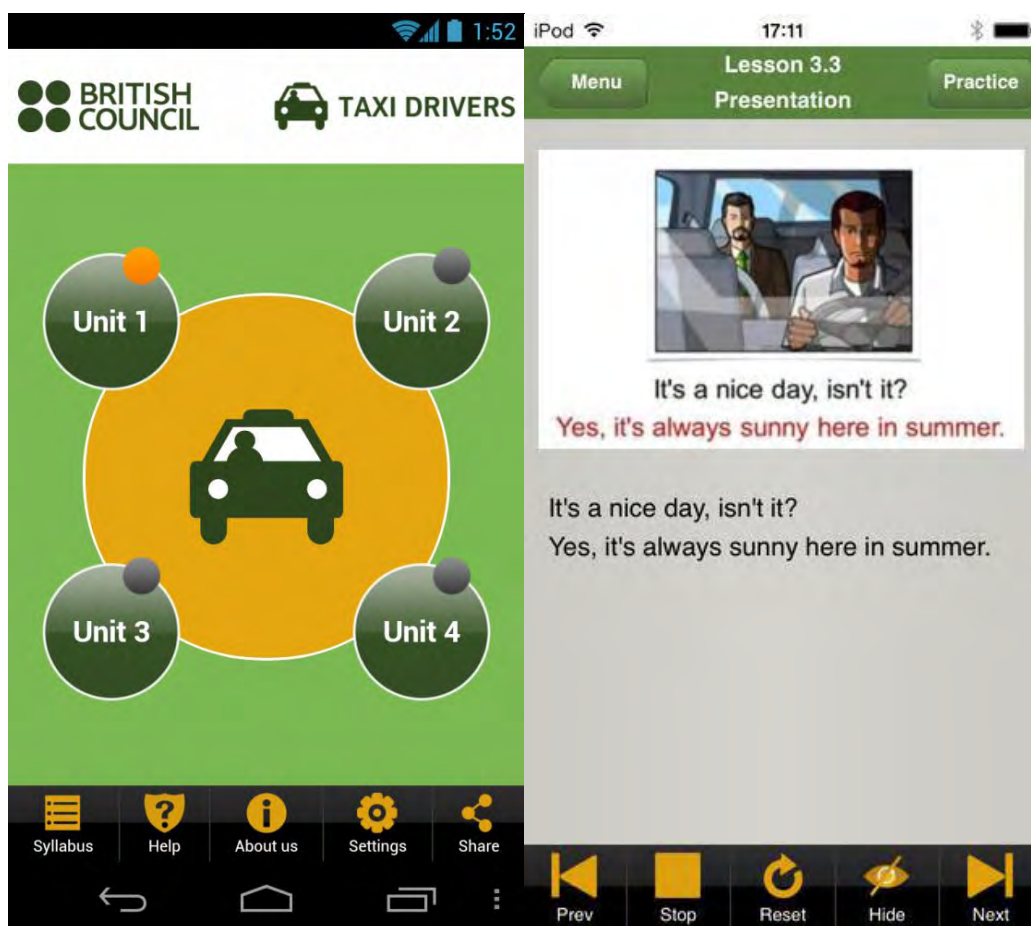


Εικόνα 16: Στιγμιότυπο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang

Το σοβαρό παιχνίδι LearnEnglish for Taxi Drivers είναι ένα σοβαρό παιχνίδι το οποίο δουλεύει ως εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα, και έχει δημιουργηθεί από το British Council. Βασίζεται σε στιγμιότυπα από την ζωή ενός οδηγού ταξί και απευθύνεται είτε σε οδηγούς που επιθυμούν απλά να μεταβούν στο εξωτερικό και να χρησιμοποιούν την αγγλική είτε σε οδηγούς ταξί που επιθυμούν να δουλέψουν στο εξωτερικό (σε χώρες όπου ομιλείται η αγγλική). Τα μαθήματα περιλαμβάνουν σενάρια

² Περισσότερα για το σοβαρό παιχνίδι **siLang** στο Κεφάλαιο 4 της εργασίας αυτής

από απλές καθημερινές καταστάσεις και γενικά καλύπτουν όλα όσα πιθανόν να χρειαστεί ένας επαγγελματίας οδηγός στο χώρο εργασίας του καθώς και για συναναστροφή με τους πελάτες του.



Εικόνα 17: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι LearnEnglish for Taxi Drivers.

Διαθέσιμο στο (<http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps/learnenglish-taxi-drivers>).

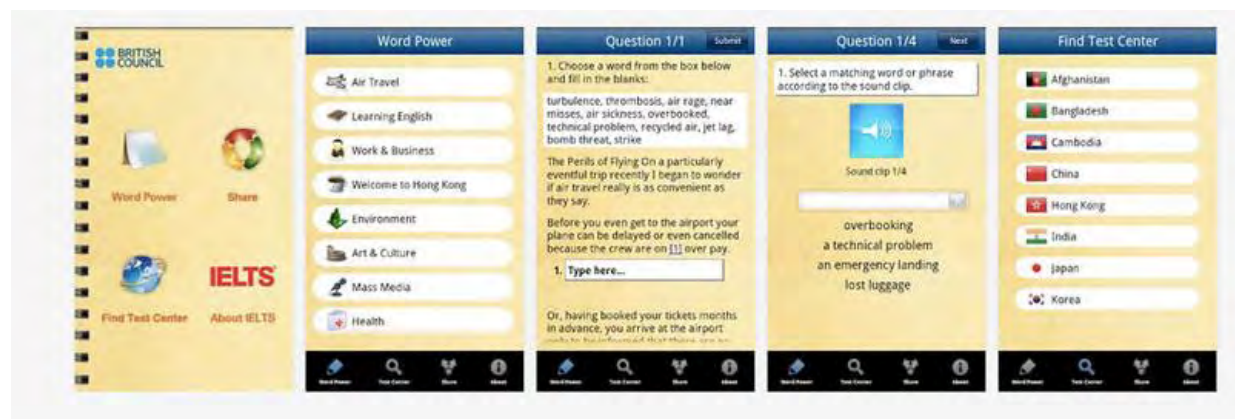
Το Σοβαρό παιχνίδι Learn English Grammar είναι μια εφαρμογή, για κινητά, από το British Council. Στην ουσία είναι ένα γραμματικό παιχνίδι που απευθύνεται σε όλα τα επίπεδα μαθητών, με εύρος δραστηριοτήτων από αρχάριους μέχρι και πιο προχωρημένους. Διαθέτει γραμματικές ασκήσεις αντιστοίχισης και αναδιάταξης λέξεων. Κάθε άσκηση, συνδυάζεται με ανάλογες εικόνες, ήχο και κείμενο ώστε η διαδικασία εκμάθησης να είναι πιο διασκεδαστική. Ο χρήστης έχει επίσης πρόσβαση σε αρχεία βοήθειας.



Εικόνα 18: Στιγμιότυπο από το παιχνίδι Learn English Grammar.

Διαθέσιμο στο <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps/learnenglish-grammar-uk-edition>

Το σοβαρό παιχνίδι, IELTS Word Power είναι μια ιδιαίτερα σημαντική εφαρμογή για κινητό, το οποίο δημιουργήθηκε επίσης από το British Council. Το παιχνίδι αυτό είναι ιδανικό για όσους θα παρακαθίσουν σε εξετάσεις IELTS. Παρέχει πρακτική άσκηση στο λεξιλόγιο της ύλης των IELTS. Περιέχει πάνω από 100 ερωτήσεις οι οποίες είναι διαχωρισμένες σε κατηγορίες: Επιστήμη και Τεχνολογία, Εργασία και Επιχειρήσεις, Τέχνη και Πολιτισμός.



Εικόνα 19: Στιγμιότυπα του σοβαρού παιχνιδιού IELTS Word Power.

Διαθέσιμο στο <http://learnenglish.britishcouncil.org/en/apps/ielts-word-power>

Το σοβαρό παιχνίδι Destination Death δημιουργήθηκε από το BBC. Το σενάριο βασίζεται σε έναν νεαρό δημοσιογράφο, ο οποίος πηγαίνει για διακοπές και ενώ ταυτόχρονα αναζητά την αδερφή του. Αποστολή του είναι η συλλογή όσο πιο πολλών πληροφοριών διάφορους χαρακτήρες που συναντά σε διάφορες φάσεις του παιχνιδιού, ενώ ο ίδιος οφείλει να απαντά σωστά στις ερωτήσεις που του κάνουν. Υπάρχει η δυνατότητα επιλογής μιας χώρας, είτε Γερμανία, είτε Γαλλία είτε Ισπανία, που θα εξελιχθεί το παιχνίδι.



Εικόνα 20: Στιγμιότυπο από το σοβαρό παιχνίδι Destination Death.

Διαθέσιμο στο

www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize/games/

destination/flash/western/destinationdeath.swf

4. SiLang, ένα σοβαρό παιχνίδι εκμάθησης ξένων γλωσσών

Το SiLang είναι ένα σοβαρό παιχνίδι το οποίο δημιουργήθηκε και εξακολουθεί να αναπτύσσεται μέσα από την συνεργασία των ακολούθως εκπαιδευτικών ιδρυμάτων και φορέων: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Κέντρο Έρευνας, Τεχνολογίας και Ανάπτυξης Θεσσαλίας, HiST Contract Research, του Università degli Studi “Guglielmo Marconi”, Tallin University, και European Welding Federation.

Πρόκειται για ένα έργο το οποίο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στα πλαίσια της δράσης KA2 με την ονομασία Life Long Learning. Το πρόγραμμα ανάπτυξης είχε διάρκεια δύο χρόνων, από το Δεκέμβριο του 2012 μέχρι το Νοέμβριο του 2014 (Tramonti & Lavalley, 2014).

Οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στο κεφάλαιο αυτό με εξαίρεση τις περιοχές όπου παρατίθενται αναφορές σε επιστημονικά άρθρα και βιβλιογραφία έχουν ανασυρθεί από τους ιστοχώρους <http://si-lang.net/> και <http://si-lang.inf.uth.gr>.



Εικόνα 21: Το λογότυπο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang

Βασίζεται στην φιλοσοφία ότι πλέον μέσα από την κινητικότητα που παρατηρείται στον επιχειρηματικό κόσμο είναι πλέον απαραίτητο για τους επαγγελματίες, ακαδημαϊκούς, τους εργαζόμενους και τους φοιτητές να είναι εξοικειωμένοι με τις ξένες γλώσσες (Tramonti & Lavalley, 2014). Τα άτομα πλέον δεν περιορίζονται στα στενά πλαίσια της πατρίδας τους, οπότε χρειάζεται να γνωρίζουν κι άλλες γλώσσες, εκτός από τη μητρική. Η επικοινωνία στη ξένη γλώσσα μπορεί να γίνεται με φυσική ή εικονική επικοινωνία μέσω on-line εργαλείων. Και στις δύο περιπτώσεις χρειάζεται να υπάρχει πλήρης εξοικείωση, τόσο από πλευράς σύνταξης, γραμματικής και ορθογραφίας όσο και από πλευράς προφοράς και εκφοράς του λόγου. Άτομα συχνά καλούνται να επικοινωνούν σε μία ξένη γλώσσα σε ένα ξένο περιβάλλον, μέσα από συνθήκες που διαφέρουν από την απλή καθημερινότητα τους και το πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο έχουν συνηθίσει να ζουν.

Οι βασικές γλώσσες στις οποίες συνήθως απαιτείται από τους επαγγελματίες στη σύγχρονη αγορά να γνωρίζουν είναι οι λεγόμενες «κύριες γλώσσες», όπως είναι τα αγγλικά, τα γερμανικά, και σε ορισμένες περιπτώσεις τα γαλλικά.

Το SiLang επιχειρεί να καλύψει τις αδυναμίες των προγραμμάτων επαγγελματικής κατάρτισης τα οποία επιχειρούν να επιμορφώσουν τους επαγγελματίες και να τους φέρουν σε ένα επίπεδο γλωσσικής επάρκειας ώστε να μπορούν να ανταποκριθούν στις εργασιακές απαιτήσεις στα όρια μιας ξένης χώρας. Τέτοιου είδους προγράμματα συνήθως αποτυγχάνουν να μεταφέρουν τη χρήση της lingua franca στα επίπεδα εργασίας, γεγονός που προκαλεί αισθήματα ανεπάρκειας αλλά ακόμη και την αποτυχία των επαγγελματιών να δουλέψουν σε μια ξένη χώρα ή να συνεργαστούν με επαγγελματίες από μια ξένη χώρα.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το SiLang, αποσκοπεί στην δημιουργία επικοινωνίας και γλωσσικών δεξιοτήτων στις κύριες γλώσσες που χρησιμοποιούνται στον κόσμο της εργασίας, μέσω της φιλοσοφίας των σοβαρών παιχνιδιών, ώστε ο επαγγελματίας να νιώθει επαρκής ως προς τη χρήση της lingua franca στα επίπεδα εργασίας.

Το siLang, είναι ένα ιδιαίτερα φιλόδοξο εκπαιδευτικό εγχείρημα. Στοχεύει, ουσιαστικά, στην αύξηση της αποτελεσματικότητας στην επικοινωνία των επιχειρήσεων, την ανταγωνιστικότητα και την απασχολησιμότητα μέσα από μια εξατομικευμένη εκμάθηση γλωσσών, μέσα από το ανάλογο πολιτισμικό πλαίσιο της κάθε χώρας. Αποσκοπεί στο να κάνει την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας λιγότερο βεβιασμένη, περισσότερο φυσική δημιουργώντας στο άτομο που εκπαιδεύεται και ένα αίσθημα εκτίμησης του πολιτιστικού και γλωσσικού πλούτου της Ευρώπης.

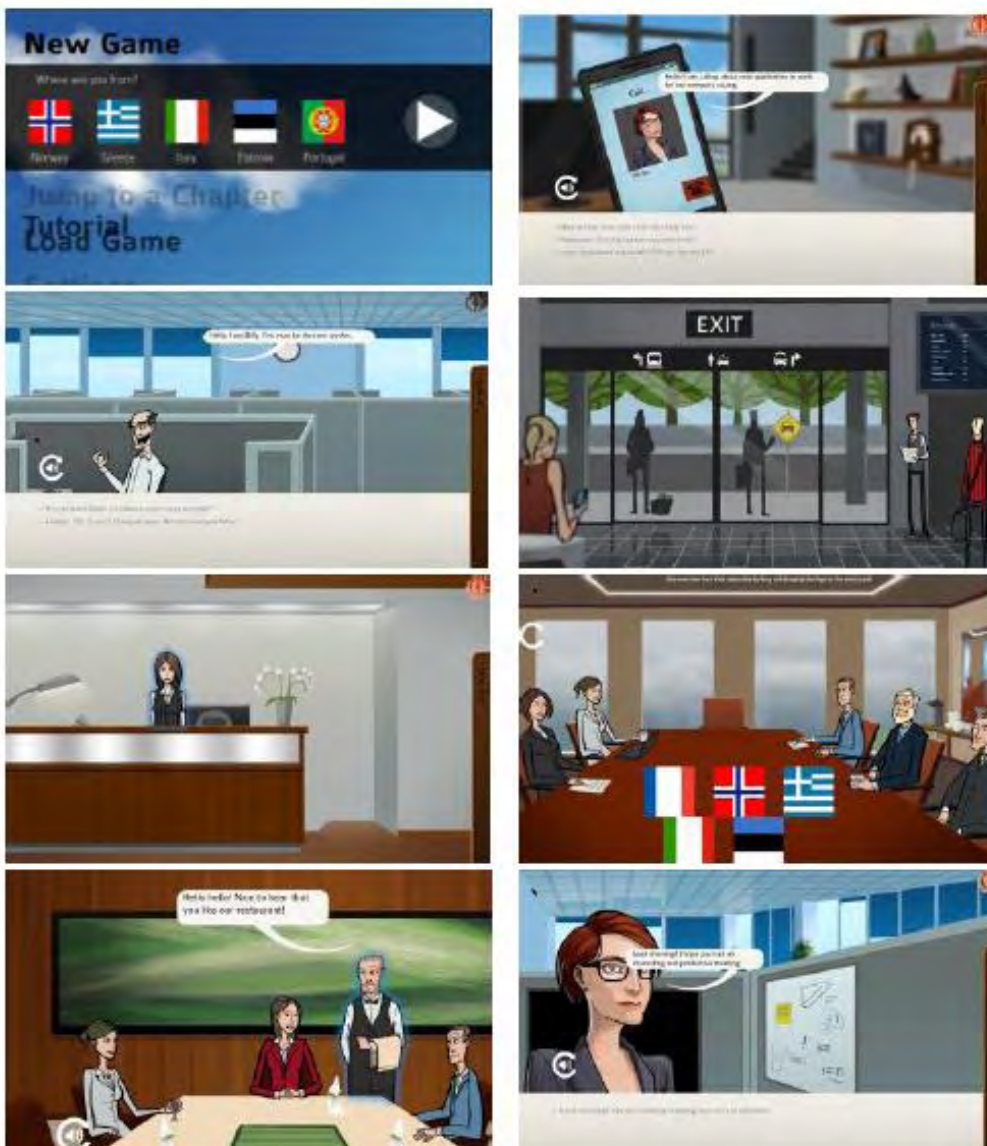
Ως μέθοδος διδασκαλίας το SiLang, επιχειρεί να πάρει τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας ξένων γλωσσών ένα βήμα παραπέρα, και αυτό επιχειρεί να το πετύχει μέσα από:

1. Την ενσωμάτωση των διαφορετικών τρόπων χρήση της γλώσσας από γηγενείς και μη γηγενείς ομιλητές
2. Την φιλοσοφία της ευέλικτης μάθησης σε σχέση με το περιεχόμενο, τους μαθησιακούς στόχους, τους ρόλους εργασίας, το κοινωνικό περιβάλλον, το επίπεδο της πολιτιστικής επικοινωνίας, και τη σημασιολογία.
3. Την αυτοματοποίηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων, ώστε ο εκπαιδευόμενος να έχει την κατάλληλη εκπαιδευτική υποστήριξη.

4. Τη χρήση εικονικών μικρό-κόσμων, ώστε η μάθηση να είναι πιο άμεση και συνυφασμένη με την πραγματικότητα, ώστε να προκαλεί την αφοσίωση του εκπαιδευόμενου στη διαδικασία εκμάθησης και να αυξάνει την αποτελεσματικότητα της εκπαίδευσης.

4.1 Περιγραφή Σοβαρού Παιχνιδιού Si-Lang

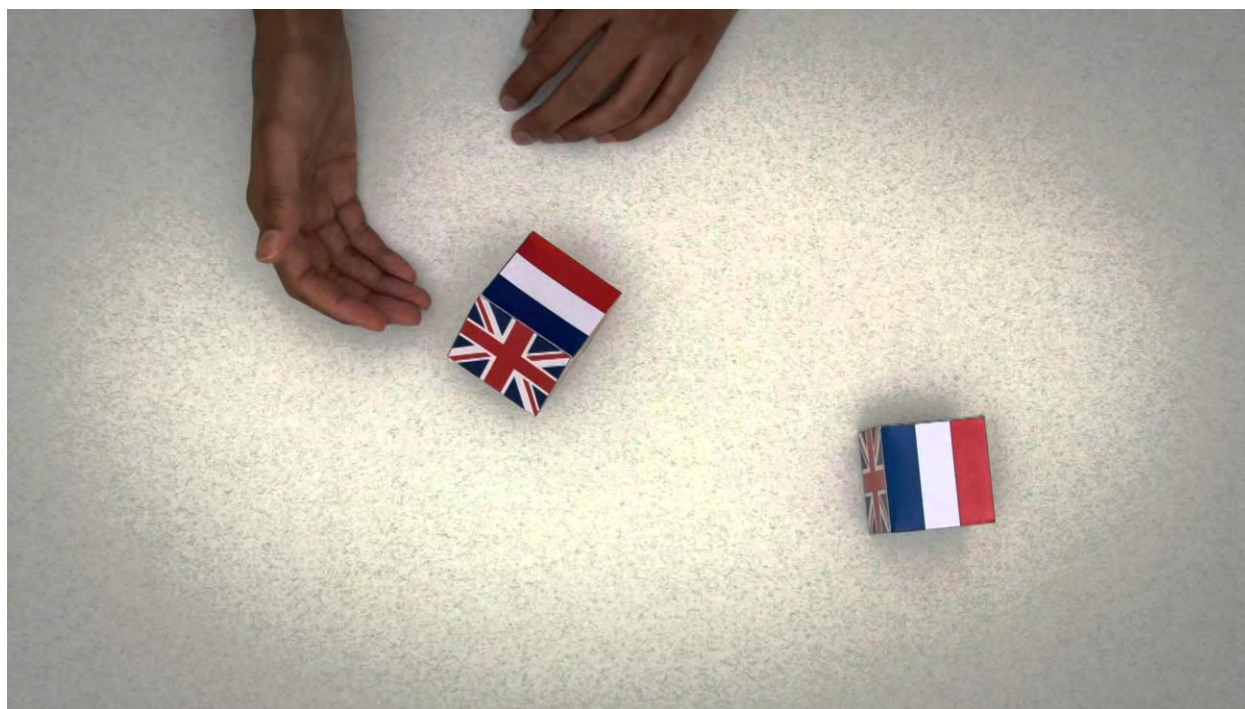
Όπως προαναφέρθηκε, το σοβαρό παιχνίδι SiLang αντιμετωπίζει την γλώσσα ως ένα εργαλείο εργασίας. Στόχος του να προετοιμάσει τους επαγγελματίες για την χρήση των «παγκόσμιων γλωσσών επικοινωνίας», δηλαδή τις ευρέως διαδεδομένες γλώσσες οι οποίες χρησιμοποιούνται από τα άτομα που δεν μοιράζονται μια κοινή μητρική γλώσσα στα εργασιακά πλαίσια. Στόχος του παιχνιδιού είναι πρωτεύων η δόμηση της επικοινωνιακής ικανότητας και δευτερεύων η ανάπτυξη ικανοτήτων για την δομή της γλώσσας.



Εικόνα 22:
Δείγματα
στιγμιότυπων από
το σοβαρό παιχνίδι
SiLang

Πρόκειται για ένα σοβαρό παιχνίδι χωρίς χαρακτήρες. Εμπλέκει τον χρήστη, καθιστώντας τον ίδιο πρωταγωνιστή και τον τοποθετεί σε ένα πλούσιο πολιτισμικό υπόβαθρο θέτοντας του ως αποστολή την εκτέλεση των επαγγελματικών του καθηκόντων, όπως για παράδειγμα την συνέντευξη για μια νέα εργασιακή θέση, τη συνάντηση νέων συναδέλφων και τη συναναστροφή στο εργασιακό πλαίσιο, την οργάνωση επαγγελματικών ταξιδιών, τη συμμετοχή σε επαγγελματικές συναντήσεις, τη συμμετοχή σε επαγγελματικά ή κοινωνικά δείπνα και πολλά άλλα.

Αξίζει επίσης να αναφερθεί ότι μέσα στα πλαίσια του παιχνιδιού εισάγεται στην επικοινωνιακή διαδικασία το «εφέ μεταφοράς» της μητρικής γλώσσας. Πρόκειται για επιρροές στην προφορά καθώς και κοινά λάθη τα οποία προκύπτουν ως αποτέλεσμα της γλωσσικής μεταφοράς (ο χρήστης σκέφτεται στη μητρική και προσπαθεί να μεταφέρει αυτά που σκέφτεται στην ξένη γλώσσα με τα συνεπαγόμενα αποτελέσματα – λάθη). Για το σκοπό αυτό υπάρχουν περασμένα στη δομή του παιχνιδιού πληροφορίες σχετικές με τις τυπικές πρακτικές που υπάρχουν στη χώρα καταγωγής του κάθε συμμετέχοντα.



Εικόνα 23: Στιγμιότυπο από το προωθητικό βίντεο του σοβαρού παιχνιδιού SiLang

Βέβαια, οι ειδικοί στόχοι του SiLang σε σχέση με την ικανοποίηση των απαιτήσεων μάθησης που προκύπτουν μέσα από την ανάγκη επαγγελματικής κατάρτισης για τη χρήση ξένων γλωσσών, είναι οι ακόλουθοι:

1. Η ανάλυση των ιδιαίτερων μαθησιακών αναγκών του εκπαιδευόμενου σε σχέση με τις ανάγκες που έχουν για να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά τις γλωσσες επικοινωνίας μέσα από τη διαντίδραση τους με άλλους επαγγελματίες στο εργασιακό πλαίσιο υπό την ομπρέλα της επαγγελματικής κινητικότητας, τόσο της πραγματικής – φυσικής κινητικότητας όσο και της εικονική κινητικότητας μέσω online εργαλείων.
2. Στην καταγραφή-παρουσίαση του τρέχοντος status quo που διέπει τις επαγγελματικές υπηρεσίες μάθησης σε σχέση με την εκμάθηση ξένων γλωσσών για σκοπούς επαγγελματικής επικοινωνίας με φυσικούς όσο και σε μη φυσικούς ομιλητές και την ανάπτυξη μιας lingua franca.
3. Την ανάπτυξη ένα διαδραστικού πλαισίου μάθησης προσαρμοσμένο στις μαθησιακές ανάγκες των επαγγελματιών για την ανάπτυξη των γλωσσικών και πολιτιστικών δεξιοτήτων με στόχο την αποτελεσματική επαγγελματική επικοινωνία. Το σχέδιο μάθησης βασίζεται στην εκμάθηση μέσα από την πράξη (learning-by-doing) και σε «χειροπιαστές» εκπαιδευτικές δραστηριότητες οι οποίες σταδιακά εκθέτουν ένα άτομο να σε σε τυπικά σενάρια επικοινωνίας και σε ποικίλα περιβάλλοντα. Όλα αυτά μέσα από την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχει ένα σοβαρό παιχνίδι.

4.2 Μεθοδολογία - Τρόπος Χρήσης του Σοβαρού Παιχνιδιού Si-Lang

Σύμφωνα με τους Tramonti και Lavallo (2014), το SiLang αναπτύσσει μεθοδολογίες μάθησης που βοηθούν τους επαγγελματίες, τους εργαζόμενους και τους σπουδαστές να αποκτήσουν βασικές γλωσσικές δεξιότητες γρήγορα και αποτελεσματικά σε σύντομο χρονικό διάστημα, με σκοπό την χρήση τους σε μια ποικιλία των πολιτιστικών και γλωσσικών περιβάλλοντων ώστε να μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις της επαγγελματικής και την προσωπικής τους καθημερινότητας.

Η μεθοδολογία του παιχνιδιού, επικεντρώνεται γύρω από τους πιο κάτω βασικούς άξονες:

- Σοβαρά παιχνίδια που επιτρέπουν στους επαγγελματίες να αναπτύξουν δεξιότητες βασισμένες σε τυπικές επαγγελματικές μορφές επικοινωνίας σε μια ποικιλία πολιτιστικών περιβάλλοντων.
- Μάθηση μέσω πρακτικής (Learning-by-doing), όπου η μάθηση μιμείται την πραγματική ζωή. Αυτό που γινόταν παλιότερα μέσα από την παραδοσιακή διδασκαλία με το παραδοσιακό παιχνίδι ρόλων (role play) γίνεται πλέον πιο άμεσα μέσα από ένα σοβαρό παιχνίδι παράγοντας έτσι και πιο άμεσα αποτελέσματα.
- Χρήση εικονικών μικρόκοσμων οι οποίοι ενθαρρύνουν την εξερεύνηση μέσα από σενάρια που βασίζονται σε πραγματικές καταστάσεις που βιώνει ένα επαγγελματία, αποφεύγοντας περιττές πληροφορίες, εξασφαλίζοντας έτσι ότι η μάθηση είναι πιο επικεντρωμένη και κατά συνέπεια πιο αποτελεσματική
- Χρήση της βιωματικής μάθησης η οποία υποστηρίζει την ατομική δόμηση της γνώσης μέσω δραστηριοτήτων σε αντίθεση με την παθητική μεταφορά της γνώσης που γίνεται μέσω της παραδοσιακής διδασκαλίας ξένων γλωσσών.
- Χρήση συμπεριληπτικών μαθησιακών δραστηριοτήτων οι οποίες εμπεριέχουν τη γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία μέσα από μια παράλληλη χρήση της γλώσσας
- Προσεκτικός και βήμα με βήμα σχεδιασμός της διαδικασίας μάθησης ο οποίος επιτρέπει την κατανομή των δραστηριοτήτων μάθησης, σε εύκολα υλοποιήσιμα στάδια στα οποία σταδιακά αυξάνεται ο βαθμός δυσκολίας.

4.3 Προοπτικές Εξέλιξης

Τα αποτελέσματα του, αξιολογήθηκαν σε πρώτη φάση στις συμβαλλόμενες χώρες, που ήταν η Ελλάδα, η Νορβηγία, η Ιταλία, η Πορτογαλία και η Εσθονία. Σε δεύτερη φάση, η αποτελεσματικότητα του προγράμματος αξιολογήθηκε στην Κύπρο, στη Σουηδία, στην Ελβετία, στη Ρουμανία και στην Ισπανία.

Βέβαια οι προοπτικές ανάπτυξης ενός τέτοιου εγχειρήματος είναι πολλές. Ένα σοβαρό παιχνίδι αυτού του βεληνεκού δεν μπορεί να είναι απλά ένα στατικό παιχνίδι, πρέπει διαρκώς να αναπροσαρμόζεται και να εξελίσσεται. Ίσως θα ήταν καλό να δημιουργηθούν διάφορες εκδόσεις του SiLang που να απευθύνονται σε διάφορες ηλικίες και ομάδες, όπως έκδοση για παιδιά, έκδοση για ανταλλαγές μαθητών, έκδοση για μαγειρική κλπ.

5. Υπηρεσίες Μάθησης σε Κίνηση (Mobile Based Services)

Δεν ήταν πολύ πίσω στο παρελθόν, σύμφωνα με τον Godwin-Jones (2011), η χρονική στιγμή όπου το μόνο που μπορούσε να κάνει ένας χρήστης με το κινητό του ήταν να κατεβάσει το ringtone της αρεσκείας του. Σήμερα πλέον με την ανάπτυξη της τεχνολογίας και των κινητών συσκευών ο κάθε χρήστης μπορεί να κάνει τα πάντα με την κινητή συσκευή³ του. Υπάρχουν άπειρες εφαρμογές που ο καθένας μπορεί να κατεβάσει και να εγκαταστήσει στο κινητό του (Godwin-Jones, 2011; Stockwell, 2013). Το φαινόμενο αυτό δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορους τους ερευνητές που ασχολούνται με την ανάπτυξη προγραμμάτων εκπαίδευσης (Godwin-Jones, 2011). Η επανάσταση επήλθε με την κυκλοφορία του iPhone της εταιρείας Apple το 2007 το οποίο πραγματικά έφερε την επανάσταση στο χώρο των κινητών συσκευών, οι οποίες πλέον τώρα, εκτός από την επικοινωνία και την ψυχαγωγία μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στην εκπαίδευση μέσω της χρήσης διάφορων σοβαρών εφαρμογών (Godwin-Jones, 2011).

Ταυτόχρονα αυτού του τύπου συσκευές άρχισαν να κυκλοφορούν στην αγορά από περισσότερες ανταγωνιστικές εταιρείες και κατά συνέπεια με πιο μειωμένες τιμές, γεγονός που τις έβαλε πλέον στα σπίτια και στην καθημερινότητα μεγάλης μερίδας του πληθυσμού (Stockwell, 2013).

5.1 Το φαινόμενο του m-learning – ΜΚΣ Μάθηση μέσω Κινητών Συσκευών

Το κλίμα της ανάπτυξης των κινητών συσκευών αλλά και των εφαρμογών που τις πλαισιώνουν σε συνδυασμό με την ανάγκη του σύγχρονου ανθρώπου να «μαθαίνει γρήγορα» προέκυψε η ανάγκη για ανάπτυξη του m-learning (mobile learning) ή ΜΚΣ – Μάθηση Μέσω Κινητών Συσκευών. Συγκεκριμένα η ΜΚΣ ή m-learning , είναι το είδος μάθησης που επιτυγχάνεται μέσω φορητών συσκευών, γεγονός που δεν απαιτεί από το χρήστη να βρίσκεται σε συγκεκριμένη τοποθεσία κατά τη διαδικασία μάθησης (Ο' Malley, et al., 2005). Έτσι ο χρήστης εκμεταλλεύομενος τα πλεονεκτήματα της κινητής συσκευής και των ΤΠΕ του αλλά και τα πλεονεκτήματα των σύγχρονων εφαρμογών που στοχεύουν στην εκπαίδευση και επιμόρφωση, μπορεί όπου και αν βρίσκεται να παρακολουθήσει κάποια μαθήματα και να επιμορφωθεί (Ο' Malley, et al., 2005).

³ Με τον όρο κινητή συσκευή, εννοούμε οποιαδήποτε συσκευή τύπου smartphone ή tablet

Η ΜΚΣ είναι μια προέκταση της ηλεκτρονικής μάθησης e-learning (electronic learning) και μπορεί να επιτευχθεί με μετάδοση εκπαιδευτικού υλικού (Godwin-Jones, 2011) και ασκήσεων μέσω των φορητών συσκευών που έχει στη διάθεσή του ο χρήστης (Trifona & Ronchetti, 2003). Αυτό είναι ιδιαίτερα εύκολο λόγω του μικρού μεγέθους της συσκευής, των μεγάλων δυνατοτήτων της αλλά και της αυτονομίας που παρέχει στο χρήστη ανά πάσα στιγμή (Trifona & Ronchetti, 2003).

Πρόκειται για μια σειρά υπηρεσιών αλλά και διευκολύνσεων οι οποίες βρίσκονται στη διάθεση του εκπαιδευόμενου αναφορικά με την παροχή εκπαιδευτικού περιεχόμενου και τον υποβοηθούν να αποκτήσει συγκεκριμένες γνώσεις, χωρίς να απαιτεί από τον εκπαιδευόμενο να βρίσκεται σε συγκεκριμένο χώρο μια συγκεκριμένη χρονική (Quinn, 2000).

Όσοι ορισμοί κι αν παρατεθούν για την ΜΚΣ, αυτό που την καθιστά ιδιαίτερη σε σχέση με άλλους τύπους μάθησης, ότι οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να είναι συνεχώς σε κίνηση - υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση. Θα μπορούσαμε να πούμε ΜΚ μπορεί να θεωρηθεί ως η μάθηση του μέλλοντος αφού έχει τη δυνατότητα να αξιοποιεί τεχνολογίες, όπως GSM, Wi-Fi, LAN, Bluetooth, GPS, multi-hop wireless, 3G, GPRS, και πολλά άλλα (O' Malley, και συν., 2005).

5.2 Ορισμός – Χαρακτηριστικά των Υπηρεσιών σε Κίνηση (Mobile Based Services)

Μέσα σε αυτό το κλίμα προέκυψε η ανάγκη δημιουργίας Υπηρεσιών σε Κίνηση, δηλαδή εφαρμογών που ο κάθε χρήστης μπορεί να κατεβάσει, να εγκαταστήσει και να χρησιμοποιήσει στην κινητή του συσκευή μια τέτοια υπηρεσία με σκοπό την ψυχαγωγία, την ενημέρωση, την οργάνωση, ακόμη και την επιμόρφωση.

Ο λόγος που αυτές οι υπηρεσίες είναι ιδιαίτερα ελκυστικές προς τους χρήστες, είναι λόγω του ότι παρέχουν στον χρήστη πολλαπλές δυνατότητες, όπως: επικοινωνία, αυτοπεποίθηση, δυνατότητα μελέτης σε διάφορα περιβάλλοντα, διασκέδαση και το αίσθημα της ιδιοκτησίας

Ως αναφορά την επικοινωνία, είναι γνωστό ότι κάθε κινητή συσκευή επιτρέπει στο χρήστη να ανταλλάσει μηνύματα αλλά και πολυμεσικά αρχεία με άλλους χρήστες γεγονός που από μόνο του αποτελεί ένα κίνητρο μάθησης. Για παράδειγμα, οι μαθητές που έχουν στη διάθεσή τους μια κινητή συσκευή έχουν τη δυνατότητα να θέτουν ερωτούν ή να ερωτούνται σε μια online συνομιλία, η οποία μπορεί να διεξάγεται ακόμη και κατά τη διάρκεια ενός μαθήματος (Ramsen, 2008). Οι χρήστες

βρίσκουν το γεγονός αυτό ιδιαίτερα χρήσιμο ενώ ταυτόχρονα νιώθουν να τους ελκύει προς τη διαδικασία μάθησης (Ramsen, 2008).

Επιπρόσθετα, η χρήση των κινητών συσκευών αναπτύσσει το αίσθημα της αυτοπεποίθησης. Ιδιαίτερα οι μαθητές με χαμηλή αυτοεκτίμηση, οι οποίοι υπό κανονικές συνθήκες θα δείλιαζαν να συμμετάσχουν ενεργά σε ένα παραδοσιακό μάθημα, χρησιμοποιώντας της συσκευή τους αποκτούν την τάση να γίνονται πιο τολμηροί (Trinder, 2005). Παράλληλα, το αίσθημα αυτό ενισχύεται από την γρήγορη απάντηση των ερωτημάτων και διεκπεραίωση εργασιών που ανατίθενται στους εκπαιδευόμενους αφού η κινητή συσκευή διευκολύνει την αναζήτηση πληροφοριών και βιβλιογραφικών πηγών.

Ταυτόχρονα υπάρχει δυνατότητα μελέτης σε διάφορα περιβάλλοντα γεγονός που είναι ιδιαίτερα ελκυστικό στους νεαρότερους χρήστες. Οι νεαροί μαθητές επηρεαζόμενοι μέσα από το κλίμα της εποχής, έχουν στην κατοχή τους τέτοιου είδους συσκευών, οπότε βρίσκουν ιδιαίτερα ελκυστική την ιδέα ένταξης των «αγαπημένων» τους συσκευών στη μαθησιακή διαδικασία. Γι' αυτούς είναι ευκολότερη αλλά και πιο ελκυστική η ανάγνωση σχολικών βιβλίων και η μελέτη των σχολικών μαθημάτων μέσω της φορητής τους συσκευής, μια και το συμβατικό διάβασμα συνήθως τους αποπνέει πίεση και άγχος.

Πέραν αυτών, στη χρήση κινητών συσκευών ενυπάρχει και ο παράγοντας διασκέδαση. Ο κάθε χρήστης χαροποιείται από την απόκτηση μιας νέας συσκευής και γοητεύεται από τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες της. Αυτό τον ωθεί να χρησιμοποιεί την συσκευή όλο και περισσότερο στην καθημερινότητά του αλλά και στην εργασία του.

Τέλος, οι χρήστες διεπόμενοι από το αίσθημα της ιδιοκτησίας τείνουν να προσαρμόζουν και να χρησιμοποιούν τις κινητές τους συσκευές ανάλογα με τις υποχρεώσεις τους, τον τόπο ζωής τους αλλά και σύμφωνα με τις δυνατότητες που τους παρέχουν. Χωρίς αμφιβολία, οι φορητές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως εκπαιδευτικά εργαλεία, μια και η γνώση που αποκτάται ή μεταφέρεται μέσω αυτών των συσκευών είναι πιο προσωπική, πιο άμεσα διαθέσιμη αλλά και ευκολότερα διαχειρίσιμη, ενώ παράλληλα ενισχύουν τα συναισθήματα συμμετοχής του μαθητή στο σύνολο της μαθησιακής διαδικασίας.

5.3 Η χρήση Κινητών Συσκευών και Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκπαίδευση

Οι υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση, ως εφαρμογές που αναπαράγονται μέσω κινητών συσκευών, θα πρέπει να σχεδιάζονται λαμβάνοντας υπόψη κάποιους σημαντικούς παράγοντες όπως την ασυμβατότητα που υπάρχει μεταξύ των διαφόρων συσκευών, των λειτουργικών συστημάτων και των εφαρμογών. Οι βασικοί παράγοντες που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά το σχεδιασμό υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση εκτός από το εκπαιδευτικό υλικό που θα παρέχουν είναι η δομή των μαθησιακών δραστηριοτήτων που θα υποστηρίζουν, η επιλογή του δικτύου υποδομής, η επιλογή του hardware (κινητές συσκευές, τεχνολογίες, κλπ) και η καταλληλότητα σχεδίασης του λογισμικού.

Υπάρχει μια άμεση αλληλεξάρτηση δικτύου υποδομής,, υλικού και λογισμικού, η οποία παρουσιάζεται παραστατικά στο πιο κάτω σχήμα:



Εικόνα 24: Η άμεση αλληλεξάρτηση δικτύου υποδομής,, υλικού και λογισμικού

Η βασική αρχή σχεδίασης είναι η σχεδίαση με σκοπό τη μάθηση και όχι για τη χρήση αυτής καθ' εαυτής της τεχνολογίας. Επίσης λαμβάνονται υπόψη οι δυνατότητες της συσκευής όπως: η υπολογιστική δύναμη, η διάρκεια μπαταρίας, η εκπεμπόμενη ακτινοβολία, η εργονομία (στάση χρήστη, βάρος, εύκολη μεταφορά) και τέλος η ανθεκτικότητα. Επίσης προσοχή δίνεται στο σενάριο το οποίο είναι άμεσα βασισμένο στο υλικό το οποίο παρέχεται από το εκπαιδευτικό ίδρυμα. Αξίζει να αναφερθεί ότι αναφορικά με τη σχεδίαση του λογισμικού, ο σχεδιασμός χαρακτηρίζεται έναν συγκεκριμένο βαθμό

πολυπλοκότητας, ο οποίος προκύπτει από διάφορες τεχνικές προκλήσεις, όπως το μέγεθος της οθόνης, τη μέθοδο πλοήγησης, καθώς και τον τρόπο αλληλεπίδρασης μάθησης και φορητών τεχνολογιών.

Επίσης τέτοιου είδους υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση θα πρέπει να υπόκεινται διαρκώς σε αξιολόγηση και βελτίωση. Θα πρέπει να υπάρχει διαρκής και συνεχής αξιολόγηση της μαθησιακής δραστηριότητας. Η αξιολόγηση θα πρέπει να επιτελείται με βασικό γνώμονα τους εκπαιδευτικούς στόχους, οι οποίοι τέθηκαν με την έναρξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας με τη χρήση υπηρεσιών σε κίνηση. Ταυτόχρονα η αξιολόγηση αυτή θα πρέπει να γίνεται με τη χρήση των κατάλληλων μέσων αξιολόγησης. Τέλος η αξιολόγηση πρέπει να γίνεται σε σχέση με την απόδοση και τη συμπεριφορά των εκπαιδευομένων πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τη χρήση της εφαρμογής, ενώ θα πρέπει να γίνεται και μία σύγκριση με τις επιδόσεις άλλων εκπαιδευομένων για την εκπαίδευση των οποίων δεν χρησιμοποιήθηκαν υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση.

5.4 Μέθοδοι μάθησης μέσω Κινητών Συσκευών και Υπηρεσιών Μάθησης σε Κίνηση

Οι μέθοδοι μάθησης μέσω Κινητών Συσκευών και Υπηρεσιών Μάθησης σε Κίνηση αυξάνονται ολοένα και περισσότερο, γεγονός που επαυξάνει το επίπεδο σημαντικότητας τους. Ο μέθοδοι που χρησιμοποιούνται για ΜΚΣ είναι ένα ραγδαία αναπτυσσόμενο πεδίο το οποίο ακόμη δεν έχει «ενηλικιωθεί». Σε ορισμένες περιπτώσεις βασίζεται στη θεωρία και την πρακτική που χρησιμοποιούν οι παιδαγωγικές μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στις μαθησιακές εικονικές κοινότητες και στην τεχνολογικά υποστηριζόμενη μάθηση. Πρόκειται όμως για ένα πεδίο ταχέως μεταβαλλόμενο αφού αλλάζει ανάλογα με τις αλλαγές που συντελούνται στις φορητές συσκευές.

Συνήθως οι Υπηρεσίες Μάθησης σε Κίνηση κατηγοριοποιούνται ανάλογα με το είδος τους σε: παιχνίδια μάθησης, ασκήσεις πειραμάτων, συστήματα επικοινωνίας και απόκρισης στην τάξη, υπηρεσίες παράδοσης εκπαιδευτικού υλικού, επιμορφωτικά σεμινάρια και υπηρεσίες συστάσεων σε φορητούς εκπαιδευομένους.

Έχει διαπιστωθεί ότι στη ΜΚΣ ιδιαίτερα δημοφιλής είναι οι υπηρεσίες μάθησης με τη μορφή παιχνιδιών μάθησης. Στην προκειμένη περίπτωση οι φορητές συσκευές χρησιμοποιούνται στα σχολικά προγράμματα για να προσελκύσουν και να ενδυναμώσουν τον ενδιαφέρον των εκπαιδευομένων, ιδιαίτερα μαθητών νεαρής ηλικίας, να καλλιεργήσουν την ενεργή συμμετοχής τους αλλά και τη

συνεργασία τους με τους εκπαιδευτές και τους συμμαθητές τους. Παραδείγματα τέτοιου είδους παιχνιδιών μάθησης είναι το Savannah (Benfort) που παρουσιάζει τις περιπέτειες ενός λιονταριού στη ζούγκλα, το GENEY που διδάσκει την εξέλιξη των ειδών, το Skills Arena που είναι στην ουσία ένα μαθηματικό βιντεοπαιχνίδι.

Υπάρχουν επίσης υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση για τη διεξαγωγή πειραματικών ασκήσεων και ερευνών, που αποσκοπούν στη διδασκαλία των φυσικών επιστημών. Τα συστήματα συνήθως περιλαμβάνουν βάσεις δεδομένων με διαφορετικά φυσικά φαινόμενα, είδη ζώων και εντόμων. Στο Duke οι φοιτητές χρησιμοποιούν φορητές συσκευές για να συλλέξουν δεδομένα για σκοπούς εργαστηριακής ανάλυσης, ή ακόμη για να κάνουν μια απλή καταγραφή διαλέξεων, νέων ή εκδηλώσεων του πανεπιστημίου για σκοπούς δημοσίευσης στο περιοδικό ή και την ιστοσελίδα του πανεπιστημίου (Zurita, Nussbaum, & Sharples, 2003).

Επίσης σε πολλά αμερικανικά πανεπιστήμια εφαρμόζονται διάφορα συστήματα απόκρισης τάξης, όπως το για παράδειγμα το Classtalk που χρησιμοποιείται από το πανεπιστήμιο της Μασαχουσέτης (Zurita, Nussbaum, & Sharples, 2003). Το Classtalk, απευθύνεται σε πρωτοετείς φοιτητές και βοηθά τους φοιτητές να αντιληφθούν νοηματικά τις έννοιες της φυσικής, ενώ παράλληλα τους επιτρέπει να διατυπώνουν και να επεξηγούν τις ιδέες τους, αλλά και να ανταλλάσσουν απόψεις (Zurita, Nussbaum, & Sharples, 2003).

Είναι πολλά τα παραδείγματα εκπαιδευτικών οργανισμών που έχουν εισάγει τη ΜΚΔ και ανάλογες υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση. Είναι ιδιαίτερα μεγάλες και σημαντικές οι επενδύσεις που έχουν γίνει τα τελευταία χρόνια, για τη ένταξη των κινητών και ασύρματων τεχνολογιών στη διαδικασία διδασκαλίας και εκμάθησης. Συγκεκριμένα το βρετανικό Συμβούλιο Μάθησης και Δεξιοτήτων (LSC) πραγματοποίησε επένδυση 12 εκατομμύρια στερλινών για να χρηματοδοτήσει το ονομαζόμενο Κινητό Δίκτυο Μάθησης για την περίοδο 2007–2010 (The Mobile Learning Network (MoLeNET)). Το δίκτυο αυτό ονομάστηκε MoLeNET – Mobile Learning Network και αποσκοπούσε στην εφαρμογή της μάθησης σε κίνηση για τη διενέργεια επιμορφωτικών σεμιναρίων. Τις χρονιές 2007/08, στα πλαίσια του προγράμματος αυτού υλοποιήθηκαν 32 προγράμματα σε διάφορα σχολεία και κολέγια σε όλο το Ηνωμένο Βασίλειο, περίπου 10.000 άτομα συμμετείχαν σε εκπαιδευτικά σενάρια με κινητές συσκευές (The Mobile Learning Network (MoLeNET)). Από την υλοποίηση αυτού του προγράμματος, διαφάνηκε ότι η ανάπτυξη της ΜΚΣ και των υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση έχει πολλές προοπτικές για την ανάπτυξη πρωτότυπων προϊόντων και υπηρεσιών οι οποίες αφορούν τους νέους αλλά και ενήλικες και

εστιάζουν σε εκπαιδευτικά θέματα και μαθησιακές ικανότητες αλλά και στην ευρύτερη ανάπτυξη της δια βίου μάθησης

5.5 Η χρήση των Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών

Ειδικά στον χώρο της διδασκαλίας ξένων γλωσσών, πλέον άρχισε να γίνεται λόγος για ένα νέο τρόπο εκπαίδευσης, με το ακρωνύμιο MALL – Mobile Assisted Learning ο οποίος αποτελεί προέκταση του CALL (Yang, 2013). Όπως παρατηρούμε, η ανάπτυξη των τεχνολογιών κινητής τηλεφωνίας διευκολύνει την παροχή μιας ποικιλίας δυνατοτήτων σε θέματα ανάπτυξης παιδείας, εκπαίδευσης, αλλά και εκμάθησης ξένων γλωσσών (Uther & Joseph, 2006).

Τα τελευταία χρόνια, έχει διεξαχθεί μια πλειάδα μελετών για τον τρόπο χρήσης της κινητής τεχνολογίας και των υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση για σκοπούς εκμάθησης γλωσσών (Paredes, et al., 2005) αλλά μέχρι και σήμερα, δεν υπάρχει καμία επίσημη θεωρία ή κάποιο συγκεκριμένο μοντέλο για τη χρήση υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση για την εκμάθηση – διδασκαλία ξένων γλωσσών (Uther & Joseph, 2006). Έτσι οι προσπάθειες που γίνονται για τη χρήση κινητών συσκευών είναι ακόμα σε «δοκιμαστικό» στάδιο.

5.5.1 Πλεονεκτήματα χρήση των Υπηρεσιών σε Κίνηση στην εκμάθηση ξένων Γλωσσών

Οι κινητές συσκευές και οι υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση γενικότερα, μπορούν να αποτελέσουν ιδιαίτερα χρήσιμα εργαλεία στην εκπαιδευτική διαδικασία λόγω των ελκυστικών χαρακτηριστικών που διαθέτουν, όπως: χαμηλό κόστος σε σχέση με ΗΥ, δυνατότητα εύκολης μεταφοράς, παροχή δυνατότητας ανεξάρτητης μάθησης χωρίς τοπικούς περιορισμούς, αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχουν οι ασύρματες φορητές τεχνολογίες, εύκολη πρόσβαση σε πληροφορίες, προώθηση της ανάπτυξης του ψηφιακού αλφαριθμητισμού και τέλος, διευκόλυνση ατόμων με ειδικές ανάγκες (Klopfer, Squire, & Jenkins, 2002).

Επίσης, λόγω της φύσης τους, οι κινητές συσκευές προσφέρουν και κάποια επιπρόσθετα πλεονεκτήματα. Πρώτον παρέχουν τη δυνατότητα κοινωνικής διαδραστικότητας, δηλαδή εύκολης ανταλλαγής δεδομένων και δυνατότητα εύκολης πρόσωπο- με-πρόσωπο συνεργασίας με άλλους εκπαιδευόμενους. Δεύτερον εμπεριέχουν μια γενικότερη ευαισθησία ως προς το πλαίσιο της μάθησης, αφού μέσω των κινητών συσκευών μπορούν να συγκεντρώνονται και να μεταδίδονται πραγματικά ή προσομοιωμένα δεδομένα που χαρακτηρίζονται από μια μοναδικότητα θέσης, περιβάλλοντος και

χρόνου. Τρίτον, υπάρχει συνδεσιμότητα, δηλαδή χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία, μπορεί να δημιουργηθεί ένα τοπικό δίκτυο (LAN – Local Area Network) που να επιτρέπει τη σύνδεση κινητών των κινητών συσκευών με τις συσκευές συλλογής δεδομένων, ή άλλες συσκευές, ή ακόμη και σε ένα κοινό δίκτυο. Τέταρτον υπάρχει η δυνατότητα διατήρησης της ατομικότητας, αφού παρέχεται εξατομικευμένη βοήθεια σε κάθε μαθητευόμενο (Trinder, 2005).

Τέλος, μέσα από έρευνες και μελέτες διαφάνηκες ότι ως πρόσθετα πλεονεκτήματα των υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση με βάση τις αυτούσιες απόψεις των ίδιων των χρηστών σε σχέση με τη χρηστικότητα των κινητών συσκευών στη διαδικασία μάθησης, θα μπορούσαν να αναφερθούν τα ακόλουθα: παροχή ερεθισμάτων, κινήτρων, ευκολία στη χρήση, ευκολία ως προς τη διόρθωση των γραπτών εργασιών, ευνοούν την καλύτερη γνώση της τεχνολογίας, διαθεσιμότητα, εύρος, ευελιξία, ευκολότερη πρόσβαση, δυνατότητα ανεξάρτητης εργασίας, με πιο ευχάριστο τρόπο, διατηρώντας το ενδιαφέρον του χρήστη, το οποίο ενδυναμώνεται από το αίσθημα ότι κατέχει τη συγκεκριμένη συσκευή (Lee, Luchini, Michael, Norris, & Soloway, 2004)

6. iLike, μια Υπηρεσία Μάθησης σε Κίνηση

Η υπηρεσία μάθησης σε κίνηση iLike, αποτελεί μια εφαρμογή η οποία συνδυάζει τη διδασκαλία ξένων γλωσσών και τη φιλοσοφία ενός λογισμικού νέας γενιάς με μοντέρνο σχεδιασμό. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ακολουθεί μια λειτουργική και επικοινωνιακή προσέγγιση, η οποία προωθεί την ενεργή συμμετοχή των εκπαιδευόμενων στην διαδικασία μάθησης.

Με τη χρήση του οι εκπαιδευτές μπορούν να ενεργοποιήσουν τους μαθητές, να δημιουργήσουν ένα κλίμα ευφορίας στην όλη εκπαιδευτική διαδικασία, να παρέχουν κίνητρα, μέσα από αυτές τις συνθήκες μπορούν με μεγάλη ευκολία να μεταδώσουν στους εκπαιδευόμενους τις γραμματικές και λεξιλογικές γνώσεις της διδασκόμενης γλώσσας και να είναι απόλυτα βέβαιοι ότι οι εκπαιδευόμενοι τις έχουν κατανοήσει και αφομοιώσει.

Οι πληροφορίες που παρουσιάζονται στο κεφάλαιο αυτό με εξαίρεση τις περιοχές όπου παρατίθενται αναφορές σε επιστημονικά άρθρα και βιβλιογραφία έχουν ανασυρθεί από τους ιστοχώρους <http://histproject.no/node/726> και <http://design.fh-joanneum.at/2014/09/mobile-devices-in-the-classroom-yes-indeed-ilike> καθώς επίσης και από το εγχειρίδιο χρήσης της υπηρεσίας iLike.



Εικόνα 25: Το εξώφυλλο του ενημερωτικού βιβλιαρίου που κυκλοφορεί για το iLike

6.1 Ιστορικό και Φιλοσοφία πίσω από τη Δημιουργία του iLike

Η πρωτοβουλία δημιουργίας του iLike, χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή στα πλαίσια του προγράμματος Education and Culture DG – Lifelong Learning Program. Το πρόγραμμα ήταν διετές και διεκπεραιώθηκε μεταξύ 1/12/2012 μέχρι 30/11/2014. Υπεύθυνος φορέας υλοποίησης του προγράμματος ήταν το Sør-Trøndelag University College, Trondheim, με έδρα τη Νορβηγία και οι συνεργαζόμενοι οργανισμοί ήταν το HiST Contract Research, με έδρα τη Νορβηγία, το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας με έδρα την Ελλάδα, το Osnova skola Drinka Pavlovic, με έδρα τη Σερβία και το Centrum for Flexible Learning, με έδρα τη Σουηδία.

Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα καινοτόμο πρόγραμμα το οποίο αποσκοπεί μέσα από το συνδυασμό της λογικής δομής των γλωσσών και των νέων διαδραστικών υπηρεσιών κινητής τηλεφωνίας, να αναπτύξει εναλλακτικές πρακτικές μάθησης. Αυτό επιχειρεί να το επιτύχει χρησιμοποιώντας νέες διαγνωστικές μεθόδους που αποσκοπούν στην ανάπτυξη των βασικών ικανοτήτων, καθώς και τη δημιουργία νέων μεθόδων αξιολόγησης.

Το iLike έχει ως στόχο να αναπτύξει νέες γνώσεις- έχοντας ως βάση τη κινητή τεχνολογία, εστιάζοντας ειδικότερα στην λογική δομή των γλωσσών για σκοπούς ενίσχυσης της εκμάθησης των βασικών στοιχείων μιας ξένης γλώσσας. Φιλοδοξεί ουσιαστικά να δημιουργήσει μια λεωφόρο για την ανάπτυξη των αναλυτικών, διαρθρωτικών και δημιουργικών δεξιοτήτων που απαιτούνται για την εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας. Μιας εκμάθησης, που θα οδηγήσει τους μαθητές, ιδίως άτομα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στην επαρκή εκμάθηση και χρήση της ξένης γλώσσας χρησιμοποιώντας μαθησιακές δραστηριότητες βασισμένες στην τεχνολογία και στη διαπεραστικότητα. Μακροχρόνιος στόχος του είναι η ενσωμάτωση του στα υφιστάμενα σχολικά προγράμματα ως συμπληρωματικό εκπαιδευτικό εργαλείο.

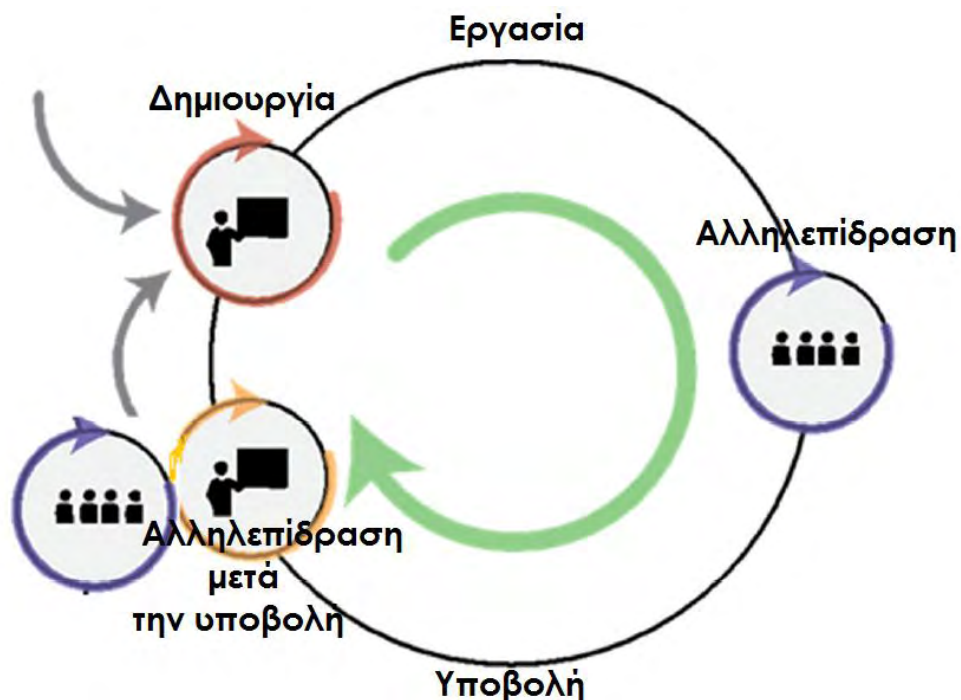
Οι δραστηριότητες, παρόλο που δομούνται από τους ίδιους τους εκπαιδευτές, έχουν τις βασικές προδιαγραφές που απαιτούνται για να ενθαρρύνουν τα παιδιά και τους μαθητές.

6.2 Περιγραφή και Τρόπος Λειτουργίας του Σοβαρού Παιχνιδιού iLike

Το λογισμικό του iLike είναι web-based (βασισμένο στον ιστό) και απαιτεί τη σύνδεση με το διαδίκτυο, τόσο των χρηστών – εκπαιδευόμενων όσο και του εκπαιδευτή. Ο εκπαιδευτής χρειάζεται να έχει από προηγουμένως εγκαταστήσει το λογισμικό στη συσκευή του και οι εκπαιδευόμενοι απλά να έχουν στη διάθεση τους μια κινητή συσκευή όπως smartphone, tablet ή ηλεκτρονικό υπολογιστή. Αυτό την καθιστά μια ευκολόχρηστη, ευέλικτη στη χρήση και χαμηλού κόστους επιλογή για τα εκπαιδευτήρια και τους μαθητές τους.

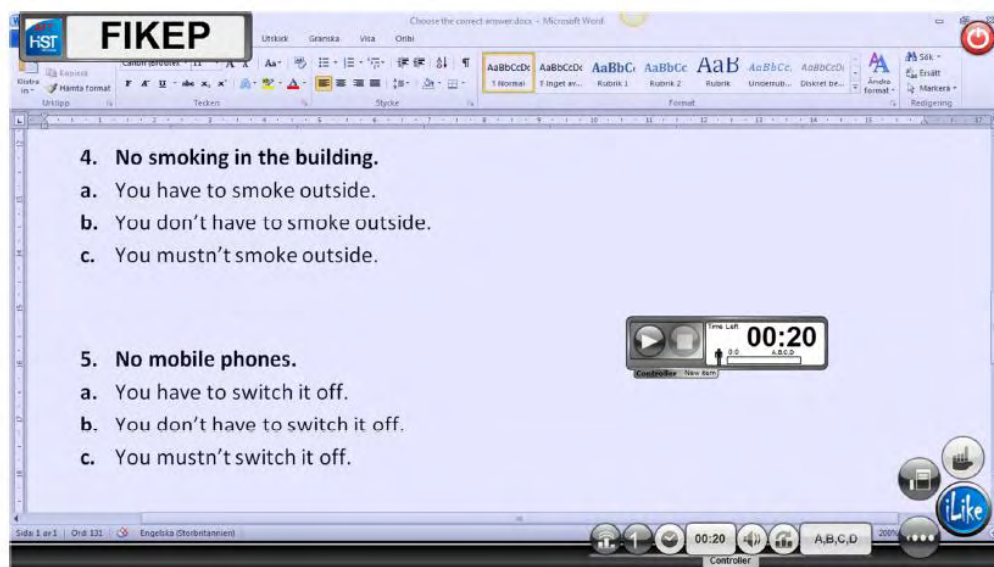
Το σύστημα είναι άδαιο, δεν περιέχει καμία άσκηση, αλλά παρέχει στον εκπαιδευτή, μέσα από μια σειρά από λειτουργίες τη δυνατότητα να δημιουργήσει τις ασκήσεις, να τις διαμοιράσει στους εκπαιδευόμενους, να δει την εργασία που υποβάλλουν και να τους δώσει τη ανάλογη αντροφοδότηση.

Ουσιαστικά πρόκειται για ένα πρόγραμμα το οποίο υλοποιείται μέσα από μια σειρά κύκλων διαντίδρασης. Η πιο κάτω εικόνα (εικόνα 26) παρουσιάζει σχηματικά τον τρόπο λειτουργίας του προγράμματος.



Εικόνα 26: Ο τρόπος λειτουργίας του iLike, μέσα από πολλαπλές αλληλεπιδράσεις διδάσκοντα εκπαιδευόμενου και εκπαιδευόμενου.

Ο εκπαιδευτής, προετοιμάζει την άσκηση για τους εκπαιδευόμενους και την αποστέλλει σε αυτούς. Οι εκπαιδευόμενοι επιλύουν την άσκηση και την υποβάλλουν μέσω των κινητών τους συσκευών. Παρουσιάζονται τα αποτελέσματα, ακολουθεί συζήτηση και ανατροφοδότηση μέσα σε ένα ευχάριστο κλίμα που παρέχει διαρκή κίνητρα εκμάθησης στους εκπαιδευόμενους.



Εικόνα 27: Παράδειγμα άσκησης στο iLike

Υπάρχει δυνατότητα δημιουργίας εργασιών βασισμένων στη γραμματική, το λεξιλόγιο και το συντακτικό μέσα από ασκήσεις επιλογής λέξεων (tag word mode), πολλαπλής επιλογής (multiple choice mode), συμπλήρωσης κειμένου (text mode), τοποθέτησης λέξεων σε ορθή σειρά (word order mode), δημιουργίας προτάσεων (word pool mode) και αλλαγής προτάσεων (reference mode).

Οι ειδικοί στόχοι του προγράμματος iLike είναι, μέσα από τη χρήση του προγράμματος, να αναπτύξει τις κατάλληλες μεθόδους για κάθε ηλικιακή ομάδα εκπαιδευομένων με βάση τις κατάλληλες διδακτικές μεθοδολογίες για προώθηση της απόκτησης της ξένης γλώσσας σε παιδιά και μαθητές ηλικίας 13-18. Επιπρόσθετα επιχειρεί να καλλιεργήσει τη λογική ότι οι κινητές συσκευές μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ως εκπαιδευτικό εργαλείο το οποίο έχει τη δυνατότητα να παρακινεί τους εκπαιδευόμενους και να δημιουργεί ένα ευχάριστο κλίμα αμοιβαίας μάθησης μέσα στην τάξη. Μέσω των δραστηριοτήτων που μπορεί να καταχωρεί σε αυτό ο εκπαιδευτής, ενθαρρύνει τους μαθητές να θέτουν στόχους, να εξερευνούν και να εξερευνούν εναλλακτικές λύσεις στις ασκήσεις τους. Παράλληλα παρέχει τη δυνατότητα της άμεσης αξιολόγησης των ασκήσεων μέσα από μια απλή και κατανοητή αλληλεπίδραση, γεγονός που ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες ακόμη περισσότερο.

Το iLike επεκτείνει την παραδοσιακή διδασκαλία και τη δυναμικής εκμάθηση γλωσσών μέσα από τη μεθοδολογία της μεταφοράς της κάθετης μετάδοσης πληροφοριών και γνώσεων από τον εκπαιδευτικό στους μαθητές, σε μια διερευνητική νέα οριζόντια αμφίδρομη διαδικασία η οποία επεκτείνει το μαθησιακό περιβάλλον.

6.3 Προοπτικές Εξέλιξης

Το έργο iLike απευθύνεται κυρίως σε εκπαιδευτικούς οργανισμούς δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Οι μαθητές, επωφελούνται από τις ενισχυμένες δραστηριότητες μάθησης που συμπεριλαμβάνονται στο πρόγραμμα για την οικοδόμηση των θεμελιωδών γνώσεων της ξένης γλώσσας ενώ ταυτόχρονα, αποκτούν δεξιότητες τις οποίες θα μπορούν να εφαρμόζουν σε μακροπρόθεσμη βάση

Ως αναφορά τους εκπαιδευτικούς, το iLike φιλοδοξεί να γίνει ένα «πολύτιμο όπλο στο οπλοστάσιο τους» αφού μπορούν να το χρησιμοποιήσουν σε συνδυασμό με τα ανάλογα πολυμέσα με μεγάλη ευκολία, προσαρμόζοντας τη διδασκαλία περισσότερο στο πνεύμα της εποχής και κατά συνέπεια στο πνεύμα των νεαρών εκπαιδευομένων.

Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, οι οποίοι θα επωφεληθούν από τα αποτελέσματα της αξιολόγησης σχετικά με την ορθότητα, την εφαρμοσιμότητα, την αποδοχή και την αποτελεσματικότητα των προτεινόμενων μεθοδολογιών και γλωσσικής τεχνολογίας

Το iLike επιχειρεί να καθιερωθεί στο χώρο της εκπαίδευσης ξένων γλωσσών και διαθέτει τις βασικές δυνατότητες για να το κατορθώσει.

7. Αξιολόγηση λογισμικών με χρήστες (Ειδικό Θέμα) - Μεθοδολογία

Για σκοπούς αξιολόγησης του σοβαρού παιχνιδιού SiLang και της εφαρμογής σε κίνηση iLike, πραγματοποιήθηκαν δύο ειδών αξιολογήσεις. Η πρώτη αφορούσε την αξιολόγηση από πλευράς του μαθητή και πώς αυτός βιώνει την εμπειρία μάθησης μέσω αυτών και η δεύτερη αφορούσε την αξιολόγηση από πλευράς του εκπαιδευτή, μέσα από τη δική του προσωπική εμπειρία διδασκαλίας με τη χρήση των υπό μελέτη εφαρμογών.

Έτσι σχεδιάστηκε η καταλληλότερη μεθοδολογία για την διεκπεραίωση της αξιολόγησης των δύο εφαρμογών σύμφωνα με τα μέσα που είχε στη διάθεσή του ο ερευνητής. Η μεθοδολογία ή μεθοδολογικός σχεδιασμός, είναι κατά βάση ένα οργανωμένο σύνολο κανόνων που έχει τη δυνατότητα να ρυθμίζει μια ανθρώπινη διαδικασία ακολουθώντας συγκεκριμένες διαδικασίες (Καραγεώργος, 2002). Βασικά, καθορίζεται από τον ίδιο τον σκοπό της έρευνας αλλά και τα ερευνητικά ερωτήματα όπως αυτά έχουν τεθεί από τον ερευνητή (Cohen, Manion & Morrison, 2008). Στη συνέχεια γίνεται μια σειρά οργανωμένων ενεργειών να καταστεί δυνατός ο εντοπισμός και η ερμηνεία (Παπαναστασίου, 1996) της ουσίας της έρευνας αυτής καθ' εαυτής. Έτσι, θα μπορούσαμε να πούμε μεθοδολογία, επιλέγεται με βασικό άξονα τον τύπο των ερευνητικών ερωτημάτων (Manstead & Semin, 1988; Παπαναστασίου, 1996; Cohen, Manion, & Morrison, 2008).

Η εν λόγω έρευνα αποσκοπεί στη συλλογή ποσοτικών και ποιοτικών δεδομένων. Τα ποσοτικά στοιχεία (ερωτηματολόγιο προς μαθητές) αλλά και τα ποιοτικά στοιχεία (απόψεις εκπαιδευτικών) θα συγκεντρωθούν και θα αναλυθούν (Creswell, 2011) αλλά και θα διασταυρωθούν ώστε να μελετηθούν τυχόν προοπτικές αξιοποίησης των ευρημάτων από την έρευνα αυτή προς όφελος των υπό μελέτη εφαρμογών και τη μετέπειτα αξιοποίησή τους στην εκμάθηση ξένων γλωσσών.

7.1 Οι Συμμετέχοντες

Τα αποτελέσματα της έρευνας αυτή, προέκυψαν μέσα από τις απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές-εκπαιδευόμενοι δύο ιδιωτικών εκπαιδευτήρια στο ερευνητικό εργαλείο (ερωτηματολόγιο), και μέσα από τις προσωπικές απόψεις – αξιολόγηση των εκπαιδευτών που εφάρμοσαν πιλοτικά τις υπό διερεύνηση και αξιολόγηση εφαρμογές στο μάθημά τους. Επιχειρείτε έτσι μια σφαιρική αξιολόγηση

Υπηρεσιών Μάθησης σε Κίνηση (iLike) και Μέσω Σοβαρών Παιχνιδιών (SiLang) για την εκμάθηση ξένων γλωσσών μέσα από την οπτική τόσο του εκπαιδευτή όσο και του εκπαιδευόμενου.

Τα ιδιωτικά εκπαιδευτήρια που συμμετείχαν στην έρευνα ήταν το Φροντιστήριο Γιώργου Σοφοκλέους κατά τη σχολική χρονιά 2014-15 με 4 συμμετέχοντες στην αξιολόγηση του iLike και 9 συμμετέχοντες στην αξιολόγηση του SiLang και το CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης κατά τη σχολική χρονιά 2014-15 με 16 συμμετέχοντες στην αξιολόγηση του iLike και 20 συμμετέχοντες στην αξιολόγηση του SiLang. Και τα δύο εκπαιδευτήρια, επιλέγηκαν λόγω εύκολης πρόσβασης και εύκολης συνεννόησης με τις διευθύνσεις τους. Βρίσκονται στην Πάφο της Κύπρου.

Θα μπορούσαμε να δηλώσουμε ότι στην προκειμένη περίπτωση έχει χρησιμοποιηθεί Βολική Δειγματοληψία⁴ που είναι ένα είδος Δειγματοληψίας χωρίς Πιθανότητα⁵. Βασικά έγινε επιλογή ατόμων που ήταν διαθέσιμα, που είχαν τα τεχνικά μέσα και συναινούσαν να μελετηθούν. Βέβαια ως γνωστό λόγω της μεθόδου δειγματοληψίας, που έγινε για πρακτικούς λόγους: προσβασιμότητα, άμεση διαθεσιμότητα, χρόνος (Cohen, Manion, & Morrison, 2008) είναι αδύνατο να γενικεύσουμε τα αποτελέσματα στον ευρύτερο πληθυσμό (Creswell, 2011).

7.2 Εργαλείο Συλλογής Δεδομένων – Ερωτηματολόγιο

Ως εργαλείο διερεύνησης των απόψεων των ίδιων των μαθητών χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο. Το ερωτηματολόγιο (questionnaire), είναι βασικά μια σειρά από ερωτήσεις οι οποίες αφορούν ένα συγκεκριμένο θέμα. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα καλούνται να απαντήσουν σε αυτές τις ερωτήσεις γραπτά. Σκοπός του ερωτηματολογίου είναι τη συλλογή των αναγκαίων ερευνητικών πληροφοριών, γι' αυτό και είναι το βασικότερο μέσο συλλογής δεδομένων στις ποσοτικές έρευνες (Καραγεώργος, 2002).

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ετοιμασία ενός ερωτηματολογίου αποτελεί ένα δύσκολο, πολύπλοκο και πολλές φορές χρονοβόρο εγχείρημα (Cohen, Manion, & Morrison, 2008), όμως παράλληλα αποτελεί ένα μέσο λιγότερο παρεμβατικό, ιδιαίτερα οικονομικό και ιδιαίτερα εύκολο στη συλλογή δεδομένων που απαιτούνται για την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων παράλληλα βοηθά στη συλλογή δεδομένων, που μπορούν πολύ εύκολα να τύχουν στατιστικής .

⁴ Convenience Sampling

⁵ Nonprobability Sampling

Ο ερευνητής, ο οποίος επιλέγει να χρησιμοποιήσει ένα ερωτηματολόγιο για τη συλλογή των απαραίτητων στοιχείων, έχει να επιλέξει από τρεις επιλογές: να χρησιμοποιήσει ένα ήδη έτοιμο ερωτηματολόγιο που έχει δημιουργηθεί από άλλους ερευνητές, να χρησιμοποιήσει ένα υφιστάμενο εργαλείο κατόπιν τροποποιήσεων που θα πραγματοποιήσει, ή να ετοιμάσει ο ίδιος εξ αρχής ένα ερωτηματολόγιο το οποίο να είναι προσαρμοσμένο στις ανάγκες της έρευνάς του (Creswell, 2011). Στην εν λόγω έρευνα, δεν έγινε κατορθωτό να εντοπιστεί έτοιμο εργαλείο έτσι τα ερωτηματολόγια που χρησιμοποιήθηκαν έχουν σχεδιαστεί ειδικά για την έρευνα αυτή.

Για τους σκοπούς της έρευνας, δημιουργήθηκαν δύο διαφορετικά ερωτηματολόγια, με ελαφρώς διαφοροποιημένες ερωτήσεις το καθένα αλλά με παραπλήσια μορφή. Το πρώτο αφορούσε στην αξιολόγηση του σοβαρού παιχνιδιού SiLang και το δεύτερο την εφαρμογή σε κίνηση iLike. Όλες οι ερωτήσεις και στα δύο ερωτηματολόγια που χρησιμοποιήθηκαν ήταν γραμμένες σε πολύ απλή και ιδιαίτερα κατανοητή γλώσσα ώστε να μπορούν να γίνονται εύκολα κατανοητές από όλους ανεξαιρέτως τους ερωτώμενους. Δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο διατύπωσης των ερωτήσεων, ώστε να μην παρερμηνεύονται ή να περιέχουν ασάφειες. Τέλος υπήρξε μέριμνα για την εμφάνιση των ερωτηματολογίων, ώστε να είναι εμφανίσιμο, λιτό και να ενθαρρύνει τους ερωτώμενους με τρόπο ώστε να το συμπληρώσουν (Cohen, Manion, & Morrison, 2008).

Στην αρχή του κάθε ερωτηματολογίου υπήρχε μια μικρή σημείωση από τον ερευνητή η οποία απευθυνόταν στους ερωτώμενους. Σε αυτήν παρουσιάζονται εν συντομία ο σκοπός της έρευνας, και η σημασία της συμμετοχής τους σε αυτή.

Τα ερωτηματολόγια, αποτελούνταν από επτά ερωτήσεις. Όλες οι ερωτήσεις και των δύο ερωτηματολογίων είναι κλειστού τύπου με κλίμακα σημασιολογικής αξιολόγησης αριθμημένες από το 1 έως το 5 με το 1 ως πιο χαμηλή βαθμολογία και το 5 ως την πιο ψηλή βαθμολογία. Εξαιρέση αποτελεί η τελευταία ερώτηση και στα δύο ερωτηματολόγια, η οποία είναι ανοικτού τύπου και την καταγραφή των προσωπικών σχολίων του ερωτώμενου.

Συγκεκριμένα οι ερωτήσεις κλειστού τύπου είχαν ως ακολούθως:

Η πρώτη ερώτηση ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις εισαγωγικές πληροφορίες που παρέχονται για τη διδακτική μέθοδο του SiLang και του iLike αντίστοιχα. Η δεύτερη ερώτηση ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τη διδακτική μέθοδο του SiLang και του iLike αντίστοιχα. Η τρίτη ερώτηση ζητούσε την αξιολόγηση των μαθημάτων που συμπεριλαμβάνει το SiLang

και το iLike αντίστοιχα σε σχέση με παραδοσιακά μαθήματα διαλόγων και γραμματικής αντίστοιχα. Η τέταρτη μετρούσε τη γνώμη των συμμετεχόντων αναφορικά με το πόσο φιλική προς το χρήστη είναι η διαντίδραση (user friendly interface) που χρησιμοποιείται από το SiLang και του iLike αντίστοιχα. Η πέμπτη ερώτηση ζητούσε από τους ερωτώμενους να καταγράψουν πόσο εύκολο ήταν να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να διεκπεραιώσουν τις δραστηριότητες του SiLang και του iLike αντίστοιχα. Η έκτη ερώτηση μια αξιολόγηση των γραφικών του SiLang και του iLike αντίστοιχα. Τέλος η έβδομη ερώτηση κατά πόσο θεωρούν ότι διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες χρήσης ΗΥ ώστε να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το SiLang και το iLike αντίστοιχα.

7.2 Αξιολόγηση από τους εκπαιδευτές

Οι εκπαιδευτές αγγλικής γλώσσας που συμμετείχαν στην έρευνα και εκπαιδεύτηκαν για τη χρήση των λογισμικών, η κ. Ειρήνη Σοφοκλέους από το φροντιστήριο Γιώργου Σοφοκλέους και η κ. Χρύσα Ξενοφώντος από το CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης, κατέγραψαν σε μια σύντομη αναφορά τις προσωπικές γνώμες απόψεις και εμπειρίες που προέκυψαν μέσα από τη χρήση του SiLang και το iLike αντίστοιχα.

7.3 Αξιοπιστία και εγκυρότητα.

Η αποτελεσματικότητα μιας έρευνας εξαρτάται άμεσα από την εγκυρότητα της (Cohen, Manion, & Morrison, 2008). Για να θεωρηθεί μια έρευνα έγκυρη, θα πρέπει τα αποτελέσματά που προκύπτουν από αυτή να είναι χρήσιμα και σημαντικά και ταυτόχρονα να εξυπηρετούν το σκοπό για τον οποίο συλλέχθηκαν (Creswell, 2011).

Ο ερευνητής χρησιμοποιώντας τα παρεχόμενα μέσα οφείλει να διασφαλίσει την αξιοπιστία και την εγκυρότητα της υπό διεξαγωγή έρευνας.

7.4. Ηθικά διλήμματα.

Ο Creswell (2011) κάνει λόγο για το πόσο σημαντική είναι η τήρηση όλων των κανόνων δεοντολογίας ανεξαιρέτως, από το άτομο που διεξάγει την έρευνα. Ο ερευνητής πρέπει να επιδεικνύει το δέοντα σεβασμό προς τους συμμετέχοντες αλλά και ταυτόχρονα στο χώρο που φιλοξενεί την έρευνα. ο ερευνητής επιχείρησε διασφαλιστούν όλα αυτά στο μέγιστο δυνατό βαθμό: Τηρήθηκαν όλες οι διαδικασίες έγκρισης, ενημέρωσης κ.λπ. Η παρουσία του στο χώρο των εκπαιδευτηρίων υπήρξε

ιδιαίτερα διακριτική με σεβασμό πάντα προς τους μαθητές και το χώρο. Οι εκπαιδευτρίες και οι συμμετέχοντες αντιμετωπίστηκαν με απόλυτο σεβασμό.

Εξαρχής, οι στόχοι της έρευνας είχαν γνωστοποιηθεί στους συμμετέχοντες και αυτό απέκλισε αισθήματα αμφιβολίας, ανασφάλειας και καχυποψίας. Οι συμμετέχοντες αντιμετωπίστηκαν με θετικότητα και με σεβασμό προς την προσωπικότητα τους

7.5 Περιορισμοί Έρευνας

Το υπό μελέτη θέμα της εργασίας αυτής είναι ένα θέμα με πολλές προοπτικές. Βέβαια λόγω της χρήσης βολικής δειγματοληψίας, τα αποτελέσματα δεν μπορούν να γενικευθούν στον ευρύτερο πληθυσμό.

Επίσης άλλη μια αδυναμία της έρευνας είναι ότι Δεν γνωρίζουμε εάν υπάρχει πρόσβαση σε smartphones ή tablets, δεν μπορούμε να ξέρουμε τις γνώσεις που έχουν οι μαθητές για τη χρήση ΗΥ, smartphones ή tablets. Το πρόβλημα αυτό ήταν ιδιαίτερα εμφανές στο φροντιστήριο Γιώργου Σοφοκλέους, όπου από τους 12 μαθητές, μόνο οι 4 είχαν smartphone για να μπορέσουν να δουλέψουν με το iLike. Βέβαια στο δεύτερο εκπαιδευτήριο, στο CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης το πρόβλημα αυτό υπερπηδήθηκε λόγω του ότι το εκπαιδευτήριο διέθετε αίθουσα ΗΥ, η οποία χρησιμοποιήθηκε για τους σκοπούς της έρευνας αυτής.

8. Αποτελέσματα Αξιολόγησης

8. 1 Si Lang

Η παρουσίαση έγινε μέσω ενός προτζέκτορα στην τάξη και παρουσιάστηκαν συνοπτικά και τα 7 κεφάλαια του παιχνιδιού. Πριν αλλά και κατά την διάρκεια της παρουσίασης έγινε εκτενής αναφορά στο τι θα παρουσιαζόταν αλλά και απαντήσεις σε διάφορες ερωτήσεις από την καθηγήτρια αλλά και από τους μαθητές.

Οι μαθητές κατά την διάρκεια και στα δύο εκπαιδευτήρια με το πέρας της παρουσίασης έδειξαν ενθουσιασμένοι αλλά και εντυπωσιασμένοι, γιατί δεν γνώριζαν ότι υπάρχουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Όμως μια μικρή μειονότητα μαθητών λόγω ηλικίας αδιαφόρησαν γιατί δεν τους ενδιέφερε το θέμα προς το παρών. Υπήρχαν μαθητές οι οποίοι τελείωσαν τις σπουδές τους και έψαχναν για δουλειά. Μετά την παρουσίαση βοηθήθηκαν για το πως είναι η σύνταξη και η αποστολή ενός βιογραφικού, η επικοινωνία με άτομο της εργασίας, η συνέντευξη αλλά και οι πρώτες μέρες στη δουλειά. Επίσης, μερικοί από τους μαθητές μου ζήτησαν περισσότερες πληροφορίες για το πρόγραμμα siLang όπως για το από πού μπορούν να το βρουν.

Όσον αφορά την καθηγήτρια κ. Ειρήνη Σοφοκλέους στο Ιδιωτικό Φροντιστήριο του κ. Γιώργου Σοφοκλέους, έμεινε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Μου ανέφερε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε μία τάξη γιατί έχει ωραία χρώματα, σχεδιασμό, είναι αρκετά επεξηγηματικό αλλά και απλό. Επίσης η καθηγήτρια παρατήρησε ότι οι μαθητές είχαν την περιέργεια να δουν την συνέχεια του παιχνιδιού. Διαπίστωσε μάλιστα ότι είναι αρκετά βοηθητικό για τους μαθητές που μελλοντικά θα ήθελαν να περάσουν από μια συνέντευξη στο εξωτερικό και λόγω γλώσσας ίσως να τους ήταν δύσκολο. Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα θα μπορούσαν εύκολα σε κάποια από τα κεφάλαια να ακούσουν και να μάθουν διάφορες προφορές. Θεωρεί ότι είναι καλή ευκαιρία το siLang για κάποιον ο οποίος δεν έχει την οικονομική ευχέρεια, να εξασκήσει τα αγγλικά του για μελλοντική συνέντευξη. Επιπρόσθετα οι υποψήφιοι για εργασία μπορούν να μάθουν κάποιες από τις ερωτήσεις που θα τους υποβληθούν σε μία συνέντευξη και έτσι να είναι πιο προετοιμασμένοι. Επίσης το πρόγραμμα βοηθά και τον εργοδότη να είναι πιο προετοιμασμένος στο τι θα ακούσει αλλά και να πάρει ιδέες για νέες ερωτήσεις.

Όσο αφορά μειονεκτήματα δεν βρήκε κάτι το ιδιαίτερο απλώς εισηγήθηκε την δημιουργία ενός κεφαλαίου στο παιχνίδι, όπου να υπάρχουν μερικές συμβουλές από βιώματα ανθρώπων που

πέρασαν από συνέντευξη. Αυτό θα βοηθούσε ένα υποψήφιο να ανταπεξέλθει σε ιδιαίτερες περιπτώσεις όπως για παράδειγμα συμβουλές για το πώς να σπάσει το πάγο σε περίπτωση σοβαρότητας του εργοδότη.

Το πρόγραμμα siLang παρουσιάστηκε στο φροντιστήριο CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης στις 2/4/2015 στην Πάφο της Κύπρου. Η παρουσίαση έγινε με τη συνεργασία της εκπαιδευτριάς κ. Χρύσας Ξενοφώντος σε ομάδα ενηλίκων οι οποίοι παρακολουθούσαν μαθήματα επαγγελματικής κατάρτισης. Επρόκειτο για συγκεκριμένο τμήμα ανέργων οι οποίοι παρακολουθούσαν τη σειρά μαθημάτων «Αγγλικά για το χώρο εργασίας, η οποία παρέχεται από το εκπαιδευτήριο δωρεάν σε άτομα τα οποία είναι άνεργοι για διάστημα πέραν των δύο χρόνων.

Οι ηλικίες κυμαίνονταν από 25-45. Χρησιμοποιήθηκε προτζέκτορας για την παρουσίαση των 7 κεφαλαίων του παιχνιδιού καθώς και του τρόπου χρήσης. Οι εκπαιδευόμενοι αρχικά είχαν αντιδράσεις του τύπου «Πώς μπορεί ένα παιχνίδι να με βοηθήσει», αλλά με το πέρας της παρουσίασης και αργότερα της κατ' ιδίαν συμμετοχής τους άλλαξαν εντελώς γνώμη. Για το εγχείρημα αυτό, χρησιμοποιήθηκε η αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών που διέθετε το εκπαιδευτήριο. Από προηγουμένως είχε εγκατασταθεί το SiLang σε κάθε υπολογιστή, ώστε να μπορούν με ευκολία οι εκπαιδευόμενοι να το χρησιμοποιήσουν.

Τόσο οι εκπαιδευόμενοι όσο και η εκπαιδευτριά τους ενθουσιάστηκαν με το παιχνίδι και τις δυνατότητές του. Λόγω του ότι η αναζήτηση εργασίας ήταν ένα θέμα που τους απασχολούσε, και επιπρόσθετα κάποιοι από αυτούς έκαναν σκέψεις για να μεταβούν στο εξωτερικό για να εργαστούν, οι εκπαιδευόμενοι βρήκαν το παιχνίδι ιδιαίτερα χρήσιμο και βοηθητικό, δηλώνοντας ότι μια τέτοια εφαρμογή θα τους διευκόλυνε ιδιαίτερα στο «κυνήγι» εργασίας και στην επιβίωση τους στην σύγχρονη αγορά εργασίας.

Είχαν ακόμη και μια αλλαγή στην ψυχολογία τους, γιατί ενώ προηγουμένως όλη η διαδικασία προς αναζήτηση εργασίας, π.χ σύνταξη βιογραφικού, επικοινωνία με τους υπευθύνους των επιχειρήσεων και των οργανισμών που προσφέρουν θέσεις εργασίας, καθώς και η διαδικασία διενέργειας μιας συνέντευξης εργασίας, τους φαινόταν βουνό, πλέον όλα φαίνονται πολύ πιο εύκολα.

Τέλος ανέφεραν ότι έτσι μπορούσαν να εξασκηθούν όχι μόνο στη χρήση της ξένης γλώσσας αλλά και στα «βιώματα» της διαδικασίας αναζήτησης εργασίας, καθιστώντας την όλη διαδικασία λιγότερο αγχωτική.

Όπως εισηγήθηκε η καθηγήτρια, θα μπορούσαν να δημιουργηθούν εκδόσεις του SiLang για παιδιά (π.χ ένα παιδί, αλλάζει σχολείο και φοιτά σε ένα σχολείο ξένης χώρας) ή ακόμη και εκδόσεις που να καλύπτουν διάφορες επαγγελματικές κατηγορίες (π.χ SiLang για γιατρούς) ώστε να υπάρχει μια συνέχεια στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας με σκοπό την εξειδίκευση των ατόμων στο λεξιλόγιο που διέπει τον επαγγελματικό τους χώρο.

Σε ερωτηματολόγια που δόθηκαν σε 20 μαθητές του ιδιωτικού εκπαιδευτηρίου CGS Κέντρο Δημιουργικής ανάπτυξης προέκυψαν τα ακόλουθα αποτελέσματα:

Για την πρώτη ερώτηση ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις εισαγωγικές πληροφορίες που παρέχονται για τη διδακτική μέθοδο του SiLang, είχαμε τα ακόλουθα αποτελέσματα:

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του SiLang;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	5	25,0	25,0	25,0
4,00	3	15,0	15,0	40,0
5,00	12	60,0	60,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Με την πλειοψηφία – 60% να τις αξιολογεί πολύ καλές στο μέγιστο βαθμό

Η δεύτερη ερώτηση ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τη διδακτική μέθοδο του SiLang, σε αυτή πήραμε τα ακόλουθα αποτελέσματα:

Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του SiLang;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	2	10,0	10,0	10,0
4,00	6	30,0	30,0	40,0
5,00	12	60,0	60,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Η τρίτη ερώτηση ζητούσε την αξιολόγηση των μαθημάτων που συμπεριλαμβάνει το SiLang αντίστοιχα σε σχέση με παραδοσιακά μαθήματα διαλόγων και γραμματικής. Σε αυτήν προέκυψαν οι πιο κάτω απαντήσεις:

Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβαναν το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	2	10,0	10,0	20,0
	5,00	16	80,0	80,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Η τέταρτη μετρούσε τη γνώμη των συμμετεχόντων αναφορικά με το πόσο φιλική προς το χρήστη είναι η διαντίδραση (user friendly interface) που χρησιμοποιείται από το SiLang. Οι απαντήσεις που ελήφθησαν ήταν οι ακόλουθες:

Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	4	20,0	20,0	20,0
	4,00	3	15,0	15,0	35,0
	5,00	13	65,0	65,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Η πέμπτη ερώτηση ρωτούσε το πόσο εύκολη ήταν η διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων του σοβαρού παιχνιδιού SiLang και λήφθηκαν οι ακόλουθες απαντήσεις:

Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	2	10,0	10,0	20,0
	5,00	16	80,0	80,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Η έκτη ερώτηση ρωτούσε από τους ερωτώμενους να αξιολογήσουν τα γραφικά του SiLang. Σε αυτή πήραμε τις πιο κάτω απαντήσεις:

Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	3	15,0	15,0	25,0
	5,00	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Η έβδομη ερώτηση ζητούσε από τους ερωτώμενους να απαντήσουν εάν είχαν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση του προγράμματος. Τα αποτελέσματα ήταν τα ακόλουθα:

**Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να
χρησιμοποιήσεις το SiLang;**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	2	10,0	10,0	10,0
2,00	2	10,0	10,0	20,0
3,00	2	10,0	10,0	30,0
4,00	7	35,0	35,0	65,0
5,00	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Η έβδομη ερώτηση η οποία ήταν ανοικτού τύπου, δεν απαντήθηκε από κανένα ερωτώμενο.

8.2 iLike

Το πρόγραμμα iLike παρουσιάστηκε και στα δύο εκπαιδευτήρια.

Σύμφωνα με την κ. Ειρήνη Σοφοκλέους, από το Ιδιωτικό Φροντιστήριο Γιώργου Σοφοκλέους, το μόνο πλεονέκτημα που iLike πρόγραμμα σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο διδασκαλίας αγγλικών είναι ότι ακολουθεί τις τάσεις της τεχνολογίας. Ο δάσκαλος, μέσω του προγράμματος, εισάγει στο σύστημα τις ασκήσεις, που μπορούν να απαντηθούν είτε στην τάξη κατά τον χρόνο των μαθημάτων ή στο σπίτι. Μέσω μιας διεπαφής που εμφανίζεται στις οθόνες των κινητών τηλεφώνων τους, οι μαθητές εισάγουν τις απαντήσεις τους και ο δάσκαλος τις αξιολογεί σε σύντομο χρονικό διάστημα. Με τον τρόπο αυτό ο δάσκαλος γνωρίζει σε ποιο επίπεδο είναι οι φοιτητές.

Βέβαια η κ. Σοφοκλέους επισημάνει ότι υπήρχαν πολλά μειονεκτήματα κατά την παρουσίαση του λογισμικού, όπως:

α) Πρώτα απ' όλα ο σχεδιασμός του δεν είναι φιλικό προς τα παιδιά. Δεν υπάρχουν φωτεινά χρώματα και ενδιαφέροντες χαρακτήρες κινουμένων σχεδίων, προκειμένου να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των νεότερων μαθητών. Επισημαίνει ότι υπάρχουν πολλά προϊόντα στην αγορά που προσφέρουν

πολύχρωμα φόντα και συναρπαστικές ιστορίες που προσελκύουν τα παιδιά. Κατά τη γνώμη της, η εφαρμογή αυτού του λογισμικού έχει λίγα να προσφέρει στους νεαρούς μαθητές, οι οποίοι το βρήκαν βαρετό και χωρίς ενδιαφέρον.

β) Επιπλέον, ένα άλλο σοβαρό μειονέκτημα είναι ο χρόνος που χρειάζεται να αφιερώσει ο δάσκαλος, προκειμένου να δημιουργήσει μια άσκηση. Το εγχείρημα αυτό είναι ιδιαίτερα δύσκολο, ιδίως σε μικρούς μαθητές οι οποίοι έχουν ένα πολύ περιορισμένο εύρος προσοχής και το λογισμικό είναι πολύ χρονοβόρο. Όπως προσθέτει η κ. Σοφοκλέους στην τάξη τα παιδιά ήταν πολύ ανυπόμονα να δουν την άσκηση, να απαντήσουν σε αυτή και χρειάστηκε πολύς χρόνος για να γίνει για να γίνει μία άσκηση.

γ) Επίσης, επισημαίνει ότι το πιο σημαντικό μειονέκτημα είναι ότι το λογισμικό αυτό πρέπει να συνδεθεί με κάποια κινητή συσκευή ή smartphones, προκειμένου να είναι αποτελεσματική. Ωστόσο, επισημαίνει, δύο προβλήματα έχουν προκύψει από αυτό. Πρώτον, η πλειοψηφία των μικρών παιδιών δεν έχουν smartphones ή κάποια κινητή συσκευή, όπως ισχύει για τους εφήβους, ως εκ τούτου, το πρόβλημα αυτό θα ήταν πολύ δαπανηρό για τους μαθητές και τους γονείς τους. Μόνο 4 από τους 12 μαθητές είχαν ένα smartphone για να ολοκληρώσουν την άσκηση, γεγονός που θα μπορούσε να επισημάνει και την αποτυχία στην παρουσίαση του προγράμματος. . Δεύτερον, κάποια από τα παιδιά μπορεί να μην έχουν τη δυνατότητα να απαντήσουν σε μια ερώτηση με τη χρήση ενός smartphone ή tablet τόσο αποτελεσματικά όσο τα άλλα παιδιά γιατί ίσως μπορεί να μην μπορούν να χρησιμοποιήσουν σωστά το τηλέφωνο τους. Κατά τη διάρκεια του μαθήματος πολλά παιδιά είχαν δυσκολίες, επειδή δεν μπορούσε να χρησιμοποιήσει το smartphone τους το συντομότερο τα άλλα παιδιά. Ως εκ τούτου, το λογισμικό αυτό δεν με ακρίβεια δείχνουν πόσα πράγματα τα παιδιά γνωρίζουν πραγματικά.

Βέβαια, αντιφατικές φάνηκαν οι απόψεις της κ. Χρύσας Ξενοφώντος από το εκπαιδευτήριο CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης, η οποία αναφέρει ότι, πρόκειται για μια εφαρμογή που βρίσκεται ακόμη στην αρχή, ότι έχει με πολλές δυνατότητες εξέλιξης. Επισημαίνει ότι δεδομένου ότι χρόνο με το χρόνο ολοένα και περισσότεροι μαθητές αποκτούν κάποια φορητή συσκευή ή smartphone, η διαδικασία εφαρμογής του θα γίνεται ευκολότερη ενώ παράλληλα θα είναι προσαρμοσμένη στο κλίμα της εποχής αφού ιδίως οι έφηβοι και οι νεαροί ενήλικες απεχθάνονται τα βιβλία και το γράψιμο ενώ λατρεύουν να χρησιμοποιούν τις φορητές τους συσκευές. Στο εκπαιδευτήριο CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης η εφαρμογή του προγράμματος έγινε μέσω των ΗΥ που υπάρχουν στην αίθουσα Ηλεκτρονικών

Υπολογιστών που διαθέτει το εκπαιδευτήριο ώστε να μπορούν να συμμετάσχουν και άτομα που δεν έχουν δική τους φορητή συσκευή ή smartphone.

Όλοι βρήκαν την διαδικασία αυτή πολύ πιο ενδιαφέρουσα σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία. Βέβαια αυτό ίσχυσε περισσότερο για τους εκπαιδευόμενους πιο μεγάλης ηλικίας 16+ μιας και τα παιδιά χρειάζονται πιο «πολύχρωμα» περιβάλλοντα με βασικούς χαρακτήρες – ήρωες που να τους καθοδηγούν προς την επίλυση των ασκήσεων τους. Ένα άλλο μειονέκτημα είναι ότι ο εκπαιδευτής μπορεί να βάζει μια άσκηση κάθε φορά.

Τα ερωτηματολόγια για τη αξιολόγηση του iLike, δόθηκαν στους μαθητές και των δύο εκπαιδευτηρίων. Μέσα από την επεξεργασία των αποτελεσμάτων του ερωτηματολογίου που δόθηκε για το iLike, προέκυψαν τα ακόλουθα αποτελέσματα:

Στην πρώτη ερώτηση, η οποία ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τις εισαγωγικές πληροφορίες που παρέχονται για τη διδακτική μέθοδο του iLike, δόθηκαν οι πιο κάτω απαντήσεις:

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του iLike;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	10	50,0	50,0	60,0
	4,00	4	20,0	20,0	80,0
	5,00	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Η δεύτερη ερώτηση, η οποία ζητούσε από τους συμμετέχοντες να αξιολογήσουν τη διδακτική μέθοδο του iLike είχαμε την ακόλουθη ανταπόκριση:

Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του iLike;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	5	25,0	25,0	35,0
	4,00	9	45,0	45,0	80,0
	5,00	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Στην τρίτη ερώτηση, που ζητούσε την αξιολόγηση των μαθημάτων που συμπεριλαμβάνει το το iLike αντίστοιχα σε σχέση με παραδοσιακά μαθήματα διαλόγων και γραμματικής., πήραμε τα πιο κάτω αποτελέσματα:

Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα που συμπεριλάμβαναν το iLike σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	3	15,0	15,0	25,0
	4,00	12	60,0	60,0	85,0
	5,00	3	15,0	15,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Η τέταρτη μετρούσε τη γνώμη των συμμετεχόντων αναφορικά με το πόσο φιλική προς το χρήστη είναι η διαντίδραση (user friendly interface) που χρησιμοποιείται από το iLike. Τα αποτελέσματα ήταν τα ακόλουθα:

Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το iLike (να συνδεθείς, να το βάλεις ως σελιδοδείκτη, ο κωδικός Q-R, η ψηφοφορία, ο χρόνος κλπ);

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	2	10,0	10,0	10,0
3,00	4	20,0	20,0	30,0
4,00	8	40,0	40,0	70,0
5,00	6	30,0	30,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Η πέμπτη ερώτηση ζητούσε από τους ερωτώμενους να καταγράψουν πόσο εύκολο ήταν να ακολουθήσουν τις οδηγίες και να διεκπεραιώσουν τις δραστηριότητες του iLike.

Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το iLike;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	3	15,0	15,0	15,0
3,00	2	10,0	10,0	25,0
4,00	6	30,0	30,0	55,0
5,00	9	45,0	45,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Η έκτη ερώτηση μια αξιολόγηση των γραφικών του iLike αντίστοιχα.

Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του iLike;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	1	5,0	5,0	5,0
3,00	9	45,0	45,0	50,0
4,00	3	15,0	15,0	65,0
5,00	7	35,0	35,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Τέλος η έβδομη ερώτηση κατά πόσο θεωρούν ότι διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες χρήσης ΗΥ ώστε να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το iLike.

Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το iLike;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	5	25,0	25,0	25,0
4,00	5	25,0	25,0	50,0
5,00	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Μόνο ένας συμμετέχοντας απάντησε στην τελευταία ερώτηση που ήταν ανοικτού τύπου, αναφέροντας ότι:

«Το πρόγραμμα δεν με έχει ενθουσιάσει, ήταν πολύ χρονοβόρο χωρίς γραφικά, έτσι ώστε να κρατά σε ενδιαφέρον τους μαθητές. Θα συνιστούσα περισσότερα γραφικά και εικόνες έτσι ώστε να είναι διασκεδαστικά για το μαθητή»

9. Συζήτηση - Συμπεράσματα

Ο βασικότερος στόχος των μαθημάτων μιας ξένης γλώσσας, είναι η απόκτηση από μέρους των εκπαιδευομένων της επικοινωνιακής. Για να επιτευχτεί αυτό θα πρέπει ο εκπαιδευόμενος να αποκτήσει συγκεκριμένες λεκτικές ικανότητες, οι οποίες αποτελούν τους ακρογωνιαίους λίθους της επικοινωνίας. Η εκμάθηση θα πρέπει να γίνεται με τέτοιο τρόπο ώστε ο εκπαιδευόμενος να μπορεί να συμμετέχει στο «επικοινωνιακό παιχνίδι» και να μπορεί να πετύχει σε αυτό μια και μια επικοινωνιακή διαδικασία στην πραγματική ζωή μπορεί να είναι μια απρόβλεπτη διαδικασία.

Η χρήση των σοβαρών παιχνιδιών και των υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση (ΜΚΣ) προσφέρει στον εκπαιδευόμενο τη δυνατότητα να κάνουν χρήση της ξένης γλώσσα με ιδιαίτερα παιγνιώδη και χαλαρό τρόπο τρόπο, μέσα από σε διάφορες πραγματικές καταστάσεις της καθημερινότητας, χωρίς όμως η χαλαρότητα και ο παιγνιώδης τρόπος να υπονομεύουν τα αποτελέσματα.

Τα σοβαρά παιχνίδια και οι υπηρεσιών μάθησης σε κίνηση (ΜΚΣ) μπορούν άμεσα να βοηθήσουν κάθε εκπαιδευόμενο, ο οποίος έχει κάποιες γνώσεις χρήσης ΗΥ και κινητών συσκευών, που λίγο ή πολύ όλοι έχουν στις μέρες μας να αποκτήσει γλωσσική επάρκεια. Με απλό και ευχάριστο τρόπο αποκτά κατανόηση της γλώσσας μέσα από συγκεκριμένες κινητικές δυνατότητες, που μέχρι πρότινος μόνο στον πραγματικό κόσμο θα μπορούσε να αποκτήσει. Από τη μια τα σοβαρά παιχνίδια, έχουν την δυνατότητα να εμπλουτίσουν τη διαδικασία εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας εισάγοντας στην όλη διαδικασία και μια εξομοίωση του περιβάλλοντος στο οποίο ομιλείται η διδασκόμενη γλώσσα με στοιχεία από την κουλτούρα αλλά και από την ίδια τη γλώσσα του σώματος και από την άλλη οι υπηρεσίες μάθησης σε κίνηση που προσφέρουν τη δυνατότητα μιας ανεξαρτησίας και μιας ευελιξίας στην εκμάθηση.

Τόσο τα σοβαρά παιχνίδια όσο και οι υπηρεσίες μάθησης μέσω κινητών συσκευών για την εκμάθηση ξένων γλωσσών, είναι ένας ιδιαίτερα σημαντικός τομέας έρευνας και ανάπτυξης. Μπορεί να προσφέρει δυνατότητες στην εκπαίδευση ξένων γλωσσών που η παραδοσιακή διδασκαλία αδυνατεί να προσφέρει, όπως νέες μορφές στην επικοινωνία, τη μάθησης ακόμη και τη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευομένων ή εκπαιδευομένων - εκπαιδευτή. Βέβαια πρόκειται για ένα τομέας που βρίσκεται ακόμη στην αρχή της εξελικτικής πορείας του, μιας πορείας όμως με τρομερές προοπτικές.

Βέβαια για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα σοβαρά παιχνίδια αλλά και οι εφαρμογές σε κίνηση στη διδασκαλία ξένων γλωσσών, θα πρέπει και οι ίδιοι οι εκπαιδευτές να είναι πρόθυμοι, να κάνουν την δική τους υπέρβαση και να υιοθετήσουν αυτού του είδους τις τεχνολογίες. Εάν είναι απρόθυμοι να τις υιοθετήσουν, επικαλούμενοι χίλιες δυο δικαιολογίες είτε έλλειψη υλικοτεχνικής υποδομής, είτε αδυναμία στα γραφικά, τότε αυτό το παντοδύναμο εργαλείο, παραμένει αδρανές, και η διδασκαλία ξένων γλωσσών γίνεται κάτι ανιαρό αφού πραγματοποιείται με απαρχαιωμένες μεθόδους.

Το SiLang όσο και το iLike είναι δύο εγχειρήματα με τεράστιες προοπτικές εξέλιξης. Ακόμη και τώρα στην υπό εξέλιξη μορφή τους προσφέρουν ήδη πολλά ως προς την εκμάθηση της γλώσσας παρέχοντας ευελιξία και ανεξαρτησία συνεισφέροντας σε αυτό που ονομάζεται ολιστική εκμάθηση της ξένης γλώσσας κατορθώνοντας να συνδυάσουν σχολικούς, εξωσχολικούς και οι εικονικούς χώρους εκμάθησης.

Βιβλιογραφία

- The Experiential Learning Cycle*. (2013, April 2013). Ανάκτηση από [learningandteaching.info](http://www.learningandteaching.info/learning/experience.htm): <http://www.learningandteaching.info/learning/experience.htm>
- Abt, C. (1970). *Serious Games*. New York: Viking Press.
- Aldrich, C. (2014). *Designing Sims: Create Award Winning Educational Simulations and Serious Games*. Kindle Edition.
- Alhadeff, E. (2015, May 27). *Serious Games Market Expected To Grow At 16.38% CAGR Between 2015 - 2020*. Ανάκτηση από [seriousgamesmarket](http://seriousgamesmarket.blogspot.com/): <http://seriousgamesmarket.blogspot.com/>
- Benfort, S. (n.d.). *Savannah: Designing a Location-Based Game Simulating Lion Behaviour*. Ανάκτηση από mediawiki: <http://140.115.126.240/mediawiki/images/4/43/Savannah.pdf>
- Blake, R. (2009). The Use of Technology for Second Language Distance Learning. *The Modern Language Journal*, 93, 822-835.
- Brown. (2001, January 8). *Mobile learning explorations at the Stanford Learning*.
- Burek Pierce, J. (2009). Youth Matters: Its Not All Fun and Games. *American Libraries*, 40 (4), 61.
- Buro, M. (2003). Real-Time Strategy Games: A New AI Research Challenge. *Poster Papers*, 1534-1535.
- Can ICT Reduce Social Exclusion? The Case of an Adult's English Language Learning Programme. (2006). *British Educational Research Journal*, 32 (3), 481-507.
- Can Mobile Phones Improve Learning? Evidence from a Field Experiment in Niger. (2012). *American Economic Journal: Applied Economics*, 4 (4), 94-120.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2008). *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας*, (Σ. Κυρανάκης, Μ. Μαυράκη, Χ. Μητσοπούλου, Π. Μπιθαρά, Μ. Φιλοπούλου, Μετάφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο. (Πρωτότυπη έκδοση 2007 6th edition).

- Corti, K. (2006, February). *Gamesbased Learning; a serious business application*. Ανάκτηση από www.cs.auckland.ac.nz:
<https://www.cs.auckland.ac.nz/courses/compsci777s2c/lectures/lan/serious%20games%20business%20applications.pdf>
- Creswell, J. (2011). *Η Έρευνα στην Εκπαίδευση*. (N. Κουβαράκου μεταφρ). Αθήνα: Ίων (Πρωτότυπη Έκδοση 2008).
- Crocco, F. (2011). Critical Gaming Pedagogy. *University of Illinois Press, No 91*, 26-41.
- Csikszentmihalyi, M. (2008). *Flow-The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial Modern Classics.
- de Freitas, S. (2007). *Learning in Immersive worlds*. JISC report. In: <http://www.jisc.ac.uk/elioutcomes.html>.
- Derryberry, A. (2007, September). *Serious Games: Online Games for Learning*. Ανάκτηση από www.imserious.net.
- Djaouti, D., Alvarez, J., Jessel, J.-P., & Rampnoux, O. (2012). *Origins of Serious Games*. Toulouse: European Center for Children's Products (CEPE).
- Foster, A. (2011). The Process of Learning in a Simulation Strategy Game: Disciplinary Knowledge Construction. *Journal of Educational Computing Research*, vol. 45 (1), 1-27.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation and Gaming*, 441 - 467.
- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave MacMillan.
- Gilbert, H. (1970). Language Learning. *3rd Language Learning Symposium* (σσ. 33-43). Princeton: Nous.
- Godwin-Jones, R. (2011). Emerging Technologies: Mobile Apps for Language Learning. *Language learning and Technology*, 15 (2), 2-11.

- Goethe. (2015). *ADVENTURE GERMAN*. Ανάκτηση από goethe.de:
<https://www.goethe.de/en/spr/ueb/him.html>
- Harman, G. (1970). Language Learning. *3rd Language Learning Symposium* (σσ. 33-43). Princeton: Nous, 4 (1).
- Hlodan, O. (2008). Digital Games: Learning Through Play. *BioScience*, 58 (9), 791.
- Hlodan, O. (2010). Mobile Learning Anytime, Anywhere. *BioScience*, 60 (9), 682.
- <http://si-lang.inf.uth.gr>. (n.d.). Ανάκτηση από The siLang Project: http://si-lang.inf.uth.gr/index.php?title=Main_Page
- Johnson, L., & Valente, A. (2009). TacticalLanguage and Culture Training SystemsQ Using AI to Tech Foreign Language and Cultures. *AI Magazine*, 73-83.
- Kelley, T., & Johnston, E. (2012). Discovering The Appropriate Role of Serious Games Design of Oppen Governance Platforms. *Public Administration Quarterly*, 36 (4), 504-554.
- Kim, P. (2009). Action Research Approach on Mobile Learning Design for the Underserved. *Educational Technology Research and Development*, 57 (3), 415-435.
- Kim, P., Hagashi, T., Carillo, L., Gonzales, I., Makany, T., Lee, B., & Garate, A. (2011). Socioeconomic Strata, Mobile Technology and education: A Comparative Analysis. *Educational Technology Research and Development*, 59 (4), 465-486.
- Kinkley, J. (2009). Art Thief: An Educational Computer Game Model for Art Historical Instruction. *Leonardo*, 42 (2), 133-137.
- Kirriemuir, J. (2002). *Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies: Relevance and Opportunities*. Ανάκτηση από www.dlib.org:
<http://www.dlib.org/dlib/february02/kirriemuir/02kirriemuir.html>
- Klopfer, E., Squire, K., & Jenkins, H. (2002). *Environmental Detectives PDAs as a window into a virtual Simulated World*.

- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Krystalli, P., Arvanitis, P., & Panagiotidis, P. (2011). *Evaluating Serious Games for Foreign Language Learning: An Online Grading and Visualization Tool*. Ανάκτηση από academia.edu: http://www.academia.edu/3666837/Evaluating_Serious_Games_for_Foreign_Language_Learning_An_Online_Grading_and_Visualization_Tool
- Lee, J., Luchini, K., Michael, B., Norris, C., & Soloway, E. (2004). More than just fun and games: assessing the value of educational video games in the classroom. Conference on. *Conference on Human Factors in Computing Systems*. Vienna.
- Lee, K. (2000). English Teachers Barriers to the Use of Computer-assisted Language Learning. *The Internet TESL Journal*, 6 (12).
- Levy, M. (2009). Technologies in Use for Second Language Learning. *The Modern Language Learning*, 769-782.
- Liarokapis, F., Anderson, E., & Oikonomou, A. (2010). Serious Games for Use In A Higher Education Environment. *15th Annual International Computer Games Conference CGAMES*. Liarokapis, F., Anderson, E. F., & Oikonomou, A. (2010). Serious Games for Use In A Higher Education Environment. *15th Annual International Computer Games Conference CGAMES 2010*.
- Lipovszki, G., & Molvar, I. (2006)). Mobile Learning for Mechanical Engineers. *Society and Economy*, 28 (1), 81-94.
- Little, D. (2004). Learner autonomy, teacher autonomy and the European Language Portfolio. *UNTELE, Université de Compiègne, 17–20 March*, 1-3.
- Manolo's Business Trip*. (2014). Ανάκτηση από web20erc.eu: <http://www.web20erc.eu/node/240>
- mheducation. (2014, December 1). *Practice Spanish: Study Abroad - A New Immersive Digital Environment for Language Learning*. Ανάκτηση από mheducation.com: <http://www.mheducation.com/about/blog/practice-spanish-study-abroad-new-immersive-digital-environment-language-learning>

- mhpractice. (2014). *Practice Spanish: Study Abroad*. Ανάκτηση από mhpractice.com:
http://www.mhpractice.com/products/Practice_Spanish
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. USA: Course Technology Cengage Learning PTR .
- O' Malley, C., Vavoula, G., Glew, J., Taylor, J., Sharples, M., Lefrere, P., . . . Waycolt, J. (2005). O'Malley et al (2003), «Guidelines for Learning, Teaching and Tutoring in a Mobile Environment. *MOBIlearn Project Deliverable D4.1*.
- Oldfield, B. (1991). Games in the Learning of Mathematics: 1: AClassification. *Mahtematics in School*, 20 (1), 41-43.
- Otto, S., & Pusack, J. (2009). Computer-Assisted Language Learning Authoring Issues. *The Modern Language Journal*, 93, 784-801.
- Papert, S. (1998). *Does Easy Do It? Children, Games, and Learning*. Ανάκτηση από from Game Developer issue: <http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html>
- Paredes, R., Ogata, H., Saito, N., Yin, C., Yano, Y., Oishi, Y., & Uede, T. (2005). LOCH: Supporting Informal Language Learning Outside the Classroom with Handhelds. *Proceedings of the IEEE Wireless and Mobile Technologies in Education* (σσ. 182-186). LOCH.
- Peirce, N., & Wade, V. (2010). Personalised Learning for Casual Games: The Language Trap. Online Language Learning. *4th European Conference on Games Based Learning* (σσ. 306-315). Copenhagen: Danish School of Education.
- Philips, V., & Popovie, Z. (2012). More than Child's Play: Games have potential learning and Assessment Tools. *The Phi Delta Kappan*, 94 (2), 26-30.
- Prensky, M. (2007). *Digital Game-Based Learning*. St. Paul, Minnesota: Paragon House.
- Prensky, M. (2006). *Don't Bother Me Mom-I'm Learning: How Computer and Video Games are Preparing your kids for twenty first Century Success - and how you can help*. Paragon House: St Paul Minnesota.

- Quinn, C. (2000, Fall). *Mobile, Wireless, In-Your-Pocket Learning, Linezine*. Ανάκτηση από linezine:
<http://www.linezine.com/2.1/features/cqmmwiyp.htm>
- Ramsen, A. (2008). *A future for mobile learning*». IAS Mobile Workshop.
- Rankin, J., & Vargas, S. (2008). A Review of Serious Games and other Game Categories for Education.
Unpublished manuscript.
- Richards, P. (1952). On Game-Learning Machines. *The Scientific Monthly*, 74 (4), 201-205.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., . . . Salimas, M. (2003). Beyond nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade stude.
Computers and Education, 40 (1), 71-94.
- Ryan, R., Rigby, C., & Przybylski, A. (2006). *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination*.
Ανάκτηση από selfdeterminationtheory.org:
http://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2006_RyanRigbyPrzybylski_MandE.pdf
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play*. MIT Press.
- Sanchez, E. (2011, August). *When games meet learning*. Ανάκτηση από hal.archives-ouvertes.fr:
<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00618291/document>
- Schaffhauser, D. (2011, February 16). *Middlebury College Takes Language Program Online for Younger Students*.
Ανάκτηση από thejournal.com:
<http://thejournal.com/articles/2011/02/16/middlebury-college-takes-language-program-online-for-younger-students.aspx>
- Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. (2005). Video games and the future. *Phi Delta Kappan*, 87 (2), 104-111. Ανάκτηση από meaningfulplay.msu.edu:
http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_22.pdf
- Shute, V., Ventura, M., & Zapata-Rivera, D. (2009). Melding the Power of Serious Games and Embedded Assessment to Monitor and Foster Learning: Flow and Grow. Στο U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer, *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Routledge.

- si-lang.net*. (n.d.). Ανάκτηση από Serious Games for Situated Learning of Vehicular Languages Addressing Work Needs: <http://si-lang.net/>
- Spiegel, S. (1965). Games are for Learning. *The Clearing House*, 39 (5), 275-277.
- Squire, K. (2006). From Content to Context: Videogames as Designed Experience. *Educational Researcher*, 35 (8), 19-29.
- Stockwell, G. (2013). Some Emerging Principles for Mobile-assisted Language Learning. *The International Research Foundation for English Language Education*.
- Sussi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2007). Serious Games – An Overview. *Technical Report, HS-IKI-TR-07-001*.
- The Mobile Learning Network (MoLeNET)*. (n.d.). Ανάκτηση από molenet: <http://www.molenet.org.uk>
- Tramonti, M., & Lavallo, A. (2014). SiLang Project: Situated Learning and "Serious Games" Towards an Effective Multicultural Communication. *International Conference: The Future of Education* (σσ. 85-87). Florence, Italy: Pixel.
- Trifona, A., & Ronchetti, M. (2003). Where is Mobile Learning Going? *World Conference on E-learning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education* (σσ. 1994-1801). Phoenix, Arizona: E-Learn 2003.
- Trinder, J. (2005). Mobile Technologies and Systems. Στο A. Kukulska-Hulme, & J. Traxler, *Mobile Learning— A Handbook for Educators and Trainers* (σσ. chapter 2, pp. 7-24). Routledge.
- Trinder, J. (2005). *Mobile technologies and systems, Mobile Learning: A Handbook for Educators and Trainers*. London, UK: Roudledge.
- Ulicsak, M. (2010, June). *Games in Education: Serious Games*. Ανάκτηση από <http://media.futurelab.org.uk/>:
http://media.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Serious-Games_Review.pdf

- Uther, M., & Joseph, S. (2006). Mobile language learning with multimedia and multi-modal interfaces. *Fourth IEEE International Workshop on Wireless, Mobile and Ubiquitous Technology in Education, 2006. WMUTE'06.* (σσ. 124-128). IEEE.
- Van Eck, R. (2006, March/April). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *EDUCAUSE Review*, 41 (2), 16-30.
- Wastiau, P., Keaney, C., & Van de Berghe, W. (2009). Quels usages pour les jeux électroniques en classe? *European Schoolnet EUN Partnership AISBL*, Bruxelles.
- Weitzner, D. (2008, October 22). *Information Accountability: Re-thinking legal and technical approaches to privacy.* Ανάκτηση από dig.csail.mit.edu/: <http://dig.csail.mit.edu/2008/Talks/InfoAccountability-Weitzner-cens.ppt.pdf>
- Wik, P., Hjalmarson, A., & Brusik, J. (2007). *DEAL A Serious Game For CALL Practicing Conversational Skills In The Trade Domain.* Ανάκτηση από [cs.cmu.edu:](http://www.cs.cmu.edu/~max/mainpage_files/files/SLaTE07_Wik_Deal.pdf) http://www.cs.cmu.edu/~max/mainpage_files/files/SLaTE07_Wik_Deal.pdf
- Wikipedia. (2015, February 18). *Cathode ray tube amusement device.* Ανάκτηση από [http://en.wikipedia.org:](http://en.wikipedia.org/wiki/Cathode_ray_tube_amusement_device) http://en.wikipedia.org/wiki/Cathode_ray_tube_amusement_device
- Wikipedia. (2015, Απρίλιος 15). *Βιντεοπαιχνίδια.* Ανάκτηση από Wikipedia: <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%92%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9>
- Wouters, P., Van der Spek, E., & Van Oostendorp, H. (2011). Measuring Learning in Serious Games: A case study with structural assessment. *Educational Technology Research and Development*, 59 (6), 741-763.
- Yang, J. (2013). Mobile Assisted Language Learning: Review of the Recent Applications of Emerging Mobile Technologies. *English Language Teaching*, 6 (7), 19-25.
- Zurita, G., Nussbaum, M., & Sharples, M. (2003). Encouraging face-to-face collaborative learning through the use of hand-held computers in the classroom. *Mobile HCI*, 193-208.
- Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *IEEE Computer Society*, 25-32.

Γαλανάκη, Κ. (2013, Ιούλιος 5). *Η εκμάθηση ξένων γλωσσών αποτελεί αναγκαιότητα για τους σύγχρονους νέους.* Ανάκτηση από <http://www.tovima.gr/>: <http://www.tovima.gr/opinions/article/?aid=520863>

Καραγεώργος, Δ. (2002). *Μεθοδολογία Έρευνας στις Επιστήμες της Αγωγής: Μια Διδακτική Προσέγγιση.* Αθήνα: Σαββάλας.

MIT. (2001, February 11). *Games-to-Teach Project.* Ανάκτηση από groups.csail.mit.edu: <http://groups.csail.mit.edu/mac/projects/icampus/projects/games.html>

Οικονόμου, Κ. (2013). *ΤΠΕ και Διδασκαλία Ξένων Γλωσσών: Ιστορική Αναδρομή, Αναγκαιότητα και Προοπτικές.* Ανάκτηση από Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών Θεμάτων: <http://www.pi-schools.gr/download/publications/epitheorisi/teyχος9/OIKONOMOU.pdf>

Παπαναστασίου, Κ. (1996). *Μεθοδολογία Εκπαιδευτικής Έρευνας.* Λευκωσία: Theopress LTD.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Μαθημάτων Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με τη χρήση του σοβαρού παιχνιδιού SiLang

Είδος μαθημάτων: Διδασκαλία αγγλικών

Σχολική χρονιά: (από-μέχρι): 2014- 2015

Ο σκοπός αυτού του ερωτηματολογίου είναι να δει τις απόψεις, τα σχόλια και τις προτάσεις σας για τη χρήση του σοβαρού παιχνιδιού SiLang στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Οι εποικοδομητικές σας προτάσεις θα ενισχύσουν το επίπεδο παρόμοιων μαθημάτων στο μέλλον.

Σε μια κλίμακα από το 1-5 σημειώστε την αξιολόγησή σας (1 είναι η πιο χαμηλή βαθμολογία, το 5 σημαίνει την πιο υψηλή βαθμολογία).

1. Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του SiLang;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

2. Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του SiLang;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

3. Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβανε το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα ξένης γλώσσας;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

4. Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);

1———— 2———— 3———— 4———— 5

5. Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

6. Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

7. Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το SiLang;

1———— 2———— 3———— 4———— 5

7. Πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ευχαριστώ πολύ!

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Οι απόψεις των εκπαιδευτών για το Si Lang

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3

Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης Μαθημάτων Αγγλικής ως ξένης γλώσσας με Χρήση μεθοδολογίας iLike

Είδος μαθημάτων: Διδασκαλία αγγλικών

Σχολική χρονιά: (από-μέχρι): 20/9/2013- 30/11/2014

Ο σκοπός αυτού του ερωτηματολογίου είναι να δει τις απόψεις, τα σχόλια και τις προτάσεις σας για τη χρήση του εργαλείου και της μεθοδολογίας iLike. Οι εποικοδομητικές σας προτάσεις θα ενισχύσουν το επίπεδο παρόμοιων μαθημάτων στο μέλλον.

Σε μια κλίμακα από το 1-5 σημειώστε την αξιολόγησή σας (1 είναι η πιο χαμηλή βαθμολογία, το 5 σημαίνει την πιο υψηλή βαθμολογία).

1. Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του iLike;

1————— 2————— 3————— 4————— 5

2. Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του iLike;

1————— 2————— 3————— 4————— 5

3. Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα που συμπεριλάμβαναν το iLike σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

1————— 2————— 3————— 4————— 5

4. Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το iLike (να συνδεθείς, να το βάλεις ως σελιδοδείκτη, ο κωδικός Q-R, η ψηφοφορία, ο χρόνος κλπ);

1——— 2——— 3——— 4——— 5

5. Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το iLike;

1——— 2——— 3——— 4——— 5

6. Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του iLike;

1——— 2——— 3——— 4——— 5

7. Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το iLike;

1——— 2——— 3——— 4——— 5

7. Πρόσθετα σχόλια ή προτάσεις

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Ευχαριστώ πολύ!

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4

Οι απόψεις των εκπαιδευτών για τα προγράμματα SiLang και iLike

George Sophocleous Private Institute in Paphos: Software Review

The program iLike was presented on 29.11.2014 at George Sophocleous Private Institute in Paphos, Cyprus. The presentation took place during Mrs Irene Sophocleous' lesson and the program was presented to elementary level students. All the students in the class were 12 but only 4 of them owned a smartphone in order to be able to use the application.

The only advantage which iLike program has compared to the traditional way of learning English in an institute is that it follows technology trends. The teacher, through the program, inserts into the system the questions of which can be answered either in the classroom at the time of the course or at home. Through an interface that appears on the screens of their mobile phones, students enter their answers and the teacher evaluates their answers in a short time. In this way the teacher knows at what level the students are.

However, the software that was presented in the classroom had a lot of disadvantages:

a) First of all its design is not child-friendly. There are no bright colours or interesting cartoon characters in order to attract the interest of the younger students. Consider how many products there are in the market that offer colourful backgrounds and exciting storylines which fascinate the children. Unfortunately, the layout of this software has little to offer to young English learners, who found it boring and unattractive.

b) Moreover, another serious disadvantage is the time that the teacher dedicates in order to create an exercise. It is true that if the learners are older you can spend more time trying to create an exercise for them, but if you are teaching English to young pupils who have a very limited attention span then this

software is very time-consuming. In the classroom the children were very impatient to see what the exercise was about and it took a lot of time in order to even do one exercise.

c) Also the most important drawback is that this software must be connected to tablets or smartphones in order to be effective. However, two problems have resulted from this. Firstly, the majority of young children does not have smartphones or tablets-as teenagers do-and, therefore, this problem would be very costly for the learners and their parents. Only 4 out of 12 students had a smartphone in order to complete the exercise so the experiment was not very successful in that case. Secondly, some of the children may not have the ability to answer a question by using a smartphone or a tablet as efficiently as other children. During the lesson a lot of children had difficulties because they could not use their smartphone as quickly as other children. Therefore, this software does not accurately illustrate how many things the children actually know.

Το πρόγραμμα siLang παρουσιάστηκε στις 19/12/2014 στο ιδιωτικό φροντιστήριο αγγλικών Γιώργου Σοφοκλέους στην Πάφο της Κύπρου. Η παρουσίαση έγινε στο τμήμα της κυρίας Ειρήνης Σοφοκλέους και σε μαθητές οι οποίοι παρακολουθούσαν αγγλικά επιπέδου IELTS. Το σύνολο των μαθητών στο τμήμα ήταν 9.

Η παρουσίαση έγινε μέσω ενός προτζέκτορα στην τάξη και παρουσιάστηκαν συνοπτικά και τα 7 κεφάλαια του παιχνιδιού. Πριν αλλά και κατά την διάρκεια της παρουσίασης έγινε εκτενής αναφορά στο τι θα παρουσιαζόταν αλλά και απαντήσεις σε διάφορες ερωτήσεις από την καθηγήτρια αλλά και από τους μαθητές.

Αξιολόγηση Προγράμματος siLang

Οι μαθητές κατά την διάρκεια αλλά και με το πέρας της παρουσίασης έδειξαν ενθουσιασμένοι αλλά και εντυπωσιασμένοι, γιατί δεν γνώριζαν ότι υπάρχουν τέτοιου είδους παιχνίδια. Όμως μια μικρή μειονότητα μαθητών λόγω ηλικίας αδιαφόρησαν γιατί δεν τους ενδιέφερε το θέμα προς το παρών. Υπήρχαν μαθητές οι οποίοι τελείωσαν τις σπουδές τους και έψαχναν για δουλειά. Μετά την παρουσίαση βοηθήθηκαν για το πως είναι η σύνταξη και η αποστολή ενός βιογραφικού, η επικοινωνία με άτομο της εργασίας, η συνέντευξη αλλά και οι πρώτες μέρες στη δουλειά. Επίσης, μερικοί από τους μαθητές μου ζήτησαν περισσότερες πληροφορίες για το πρόγραμμα siLang όπως για το από πού μπορούν να το βρουν.

Όσον αφορά την καθηγήτρια έμεινε με τις καλύτερες εντυπώσεις. Μου ανέφερε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί σε μία τάξη γιατί έχει ωραία χρώματα, σχεδιασμό, είναι αρκετά επεξηγηματικό αλλά και απλό. Επίσης η καθηγήτρια παρατήρησε ότι οι μαθητές είχαν την περιέργεια να δουν την συνέχεια του παιχνιδιού. Διαπίστωσε μάλιστα ότι είναι αρκετά βοηθητικό για τους μαθητές που μελλοντικά θα ήθελαν να περάσουν από μια συνέντευξη στο εξωτερικό και λόγω γλώσσας ίσως να τους ήταν δύσκολο. Με το συγκεκριμένο πρόγραμμα θα μπορούσαν εύκολα σε κάποια από τα κεφάλαια να ακούσουν και να μάθουν διάφορες προφορές. Θεωρεί ότι είναι καλή ευκαιρία το siLang για κάποιον ο οποίος δεν έχει την οικονομική ευχέρεια, να εξασκήσει τα αγγλικά του για μελλοντική συνέντευξη. Επιπρόσθετα οι υποψήφιοι για εργασία μπορούν να μάθουν κάποιες από τις ερωτήσεις που θα τους υποβληθούν σε μία συνέντευξη και έτσι να είναι πιο προετοιμασμένοι. Επίσης το πρόγραμμα βοηθά και τον εργοδότη να είναι πιο προετοιμασμένος στο τι θα ακούσει αλλά και να πάρει ιδέες για νέες ερωτήσεις.

Όσο αφορά μειονεκτήματα δεν βρήκε κάτι το ιδιαίτερο απλώς εισηγήθηκε την δημιουργία ενός κεφαλαίου στο παιχνίδι, όπου να υπάρχουν μερικές συμβουλές από βιώματα ανθρώπων που πέρασαν από συνέντευξη. Αυτό θα βοηθούσε ένα υποψήφιο να ανταπεξέλθει σε ιδιαίτερες περιπτώσεις όπως για παράδειγμα συμβουλές για το πώς να σπάσει το πάγο σε περίπτωση σοβαρότητας του εργοδότη.

CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης (Πάφος): Software Review

SiLang

Το πρόγραμμα siLang παρουσιάστηκε στο φροντιστήριο CGS Κέντρο Δημιουργικής Ανάπτυξης στις 2/4/2015 στην Πάφο της Κύπρου. Η παρουσίαση έγινε με τη συνεργασία της εκπαιδύτριας κ. Χρύσας Ξενοφώντος σε ομάδα ενηλίκων οι οποίοι παρακολουθούσαν μαθήματα επαγγελματικής κατάρτισης. Επρόκειτο για συγκεκριμένο τμήμα ανέργων οι οποίοι παρακολουθούσαν τη σειρά μαθημάτων «Αγγλικά για το χώρο εργασίας, η οποία παρέχεται από το εκπαιδευτήριο δωρεάν σε άτομα τα οποία είναι άνεργοι για διάστημα πέραν των δύο χρόνων.

Οι ηλικίες κυμαίνονταν από 25-45. Χρησιμοποιήθηκε προτζέκτορας για την παρουσίαση των 7 κεφαλαίων του παιχνιδιού καθώς και του τρόπου χρήσης. Οι εκπαιδευόμενοι αρχικά είχαν αντιδράσεις του τύπου «Πώς μπορεί ένα παιχνίδι να με βοηθήσει», αλλά με το πέρας της παρουσίασης και αργότερα της κατ' ιδίαν συμμετοχής τους άλλαξαν εντελώς γνώμη. Για το εγχείρημα αυτό, χρησιμοποιήθηκε η αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών που διέθετε το εκπαιδευτήριο. Από προηγουμένως είχε εγκατασταθεί το SiLang σε κάθε υπολογιστή, ώστε να μπορούν με ευκολία οι εκπαιδευόμενοι να το χρησιμοποιήσουν.

Τόσο οι εκπαιδευόμενοι όσο και η εκπαιδύτριά τους ενθουσιάστηκαν με το παιχνίδι και τις δυνατότητές του. Λόγω του ότι η αναζήτηση εργασίας ήταν ένα θέμα που τους απασχολούσε, και επιπρόσθετα κάποιοι από αυτούς έκαναν σκέψεις για να μεταβούν στο εξωτερικό για να εργαστούν, οι εκπαιδευόμενοι βρίκταν το παιχνίδι ιδιαίτερα χρήσιμο και βοηθητικό, δηλώνοντας ότι μια τέτοια εφαρμογή θα τους διευκόλυνε ιδιαίτερα στο «κυνήγι» εργασίας και στην επιβίωση τους στην σύγχρονη αγορά εργασίας.

Είχαν ακόμη και μια αλλαγή στην ψυχολογία τους, γιατί ενώ προηγουμένως όλη η διαδικασία προς αναζήτηση εργασίας, π.χ σύνταξη βιογραφικού, επικοινωνία με τους υπευθύνους των επιχειρήσεων και των οργανισμών που προσφέρουν θέσεις εργασίας, καθώς και η διαδικασία διενέργειας μιας συνέντευξης εργασίας, τους φαινόταν βουνό, πλέον όλα φαίνονται πολύ πιο εύκολα.

Τέλος ανέφεραν ότι έτσι μπορούσαν να εξασκηθούν όχι μόνο στη χρήση της ξένης γλώσσας αλλά και στα «βιώματα» της διαδικασίας αναζήτησης εργασίας, καθιστώντας την όλη διαδικασία λιγότερο αγχωτική.

Όπως εισηγήθηκε η καθηγήτρια, θα μπορούσαν να δημιουργηθούν εκδόσεις του SiLang για παιδιά (π.χ ένα παιδί, αλλάζει σχολείο και φοιτά σε ένα σχολείο ξένης χώρας) ή ακόμη και εκδόσεις που να καλύπτουν διάφορες επαγγελματικές κατηγορίες (π.χ SiLang για γιατρούς) ώστε να υπάρχει μια συνέχεια στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας με σκοπό την εξειδίκευση των ατόμων στο λεξιλόγιο που διέπει τον επαγγελματικό τους χώρο.

iLike

πρόκειται για ένα πρόγραμμα με πολλές δυνατότητες εξέλιξης. Δεδομένου ότι χρόνο με το χρόνο ολοένα και περισσότεροι μαθητές αποκτούν κάποια φορητή συσκευή ή smartphone, η διαδικασία εφαρμογής του θα γίνεται ευκολότερη ενώ παράλληλα θα είναι προσαρμοσμένη στο κλίμα της εποχής αφού ιδίως οι έφηβοι και οι νεαροί ενήλικες απεχθάνονται τα βιβλία και το γράψιμο ενώ λατρεύουν να χρησιμοποιούν τις φορητές τους συσκευές.

Στο εκπαιδευτήριο μας η εφαρμογή του προγράμματος έγινε μέσω των ΗΥ που υπάρχουν στην αίθουσα Ηλεκτρονικών Υπολογιστών που διαθέτει το εκπαιδευτήριο ώστε να μπορούν να συμμετάσχουν και άτομα που δεν έχουν δική τους φορητή συσκευή ή smartphone.

Όλοι βρίκταν την διαδικασία αυτή πολύ πιο ενδιαφέρουσα σε σχέση με την παραδοσιακή διδασκαλία. Βέβαια αυτό ίσχυσε περισσότερο για τους εκπαιδευόμενους πιο μεγάλης ηλικίας 16+ μια και τα παιδιά χρειάζονται πιο «πολύχρωμα» περιβάλλοντα με βασικούς χαρακτήρες – ήρωες που να τους καθοδηγούν προς την επίλυση των ασκήσεων τους.

Ένα άλλο μειονέκτημα είναι ότι ο εκπαιδευτής μπορεί να βάζει μια άσκηση κάθε φορά.

```
GET FILE='C:\Users\pc\Desktop\SiLang.sav'. SAVE OUTFILE='C:\Users\pc\Desktop\SiLang.sav'  
/COMPRESSED. FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005  
VAR00006 VAR00007 /STATISTICS=STDDEV MEAN /BARCHART PERCENT /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

	Output Created	28-louv-2015 20:55:52
	Comments	
Input	Data	C:\Users\pc\Desktop\SiLang.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>

	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		20
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
	Syntax	<pre> FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 /STATISTICS=STDDEV MEAN /BARCHART PERCENT /ORDER=ANALYSIS. </pre>	
Resources	Processor Time		0:00:02.559
	Elapsed Time		0:00:03.060

[DataSet1] C:\Users\pc\Desktop\SiLang.sav

Statistics

		Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του SiLang;	Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του SiLang;	Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβαναν το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;	Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
	Mean	4,3500	4,5000	4,7000	4,4500
	Std. Deviation	,87509	,68825	,65695	,82558

Statistics

		Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;	Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;	Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το SiLang;
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
	Mean	4,7000	4,6500	3,7500
	Std. Deviation	,65695	,67082	1,33278

Frequency Table

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη
διδασκτική μέθοδο του SiLang;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	5	25,0	25,0	25,0
	4,00	3	15,0	15,0	40,0
	5,00	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πώς αξιολογείτε την διδασκτική μέθοδο του SiLang;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	6	30,0	30,0	40,0
	5,00	12	60,0	60,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβαναν το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	2	10,0	10,0	20,0
	5,00	16	80,0	80,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	4	20,0	20,0	20,0
	4,00	3	15,0	15,0	35,0
	5,00	13	65,0	65,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	2	10,0	10,0	20,0
	5,00	16	80,0	80,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;

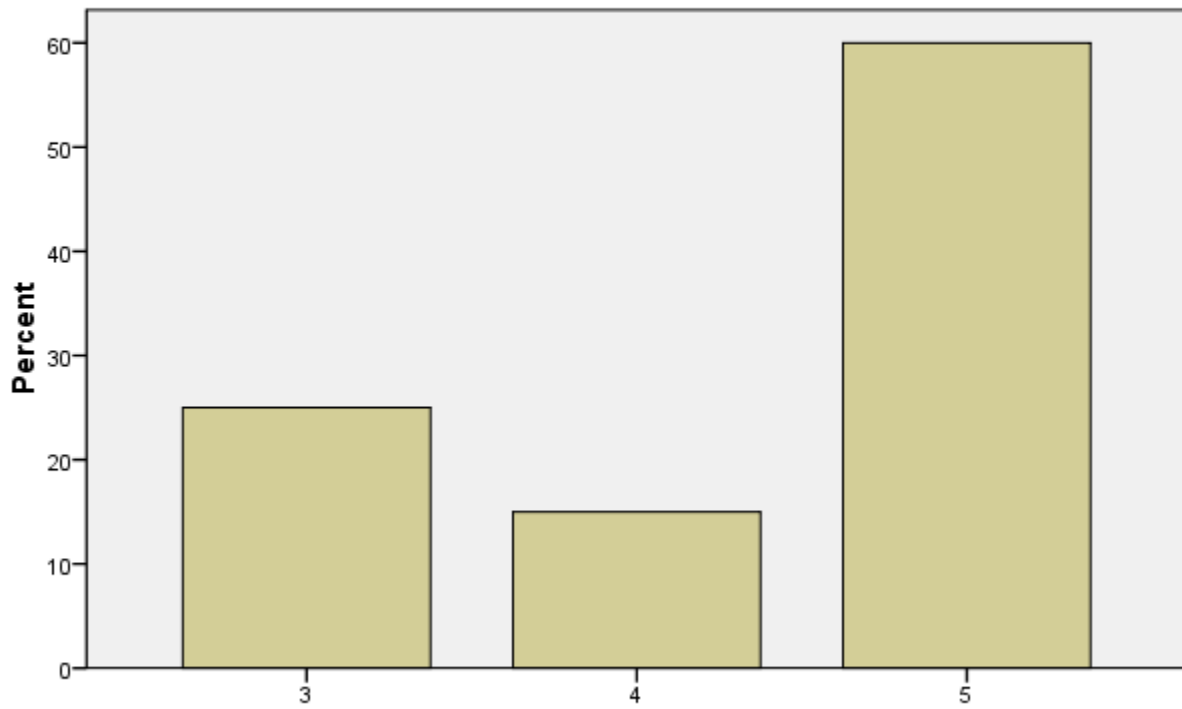
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	10,0	10,0	10,0
	4,00	3	15,0	15,0	25,0
	5,00	15	75,0	75,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

**Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να
χρησιμοποιήσεις το SiLang;**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1,00	2	10,0	10,0	10,0
	2,00	2	10,0	10,0	20,0
	3,00	2	10,0	10,0	30,0
	4,00	7	35,0	35,0	65,0
	5,00	7	35,0	35,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

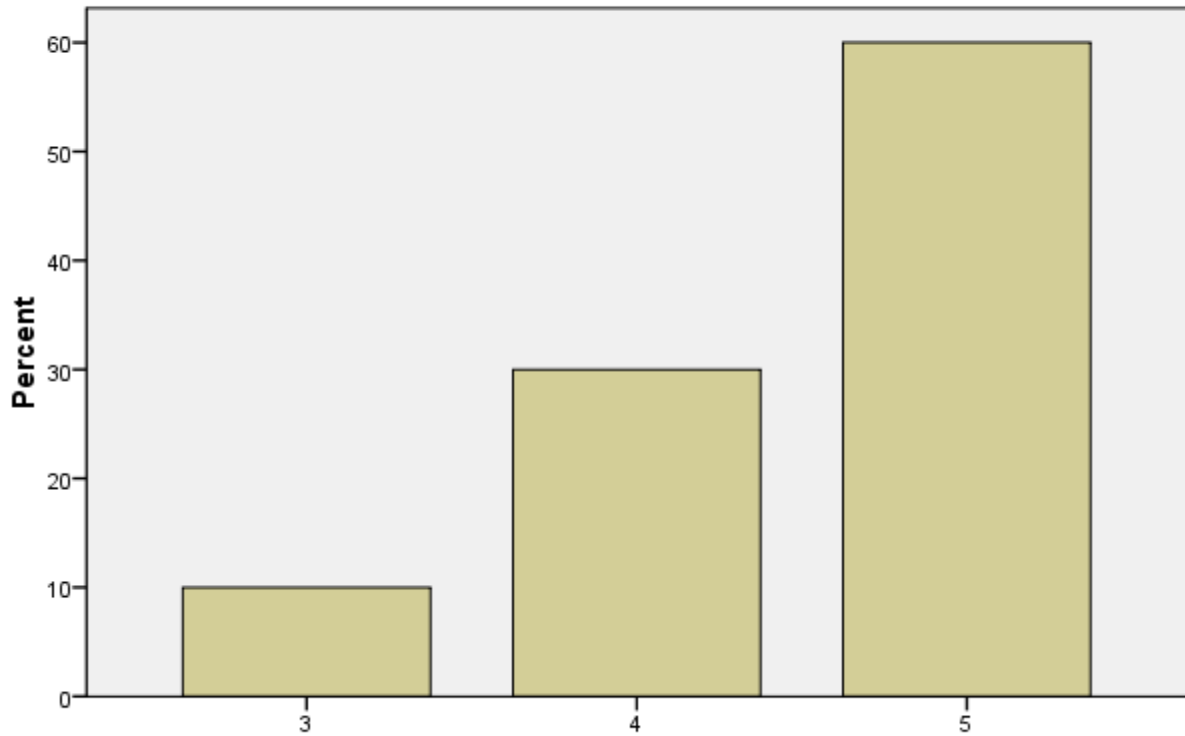
Bar Chart

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του SiLang;



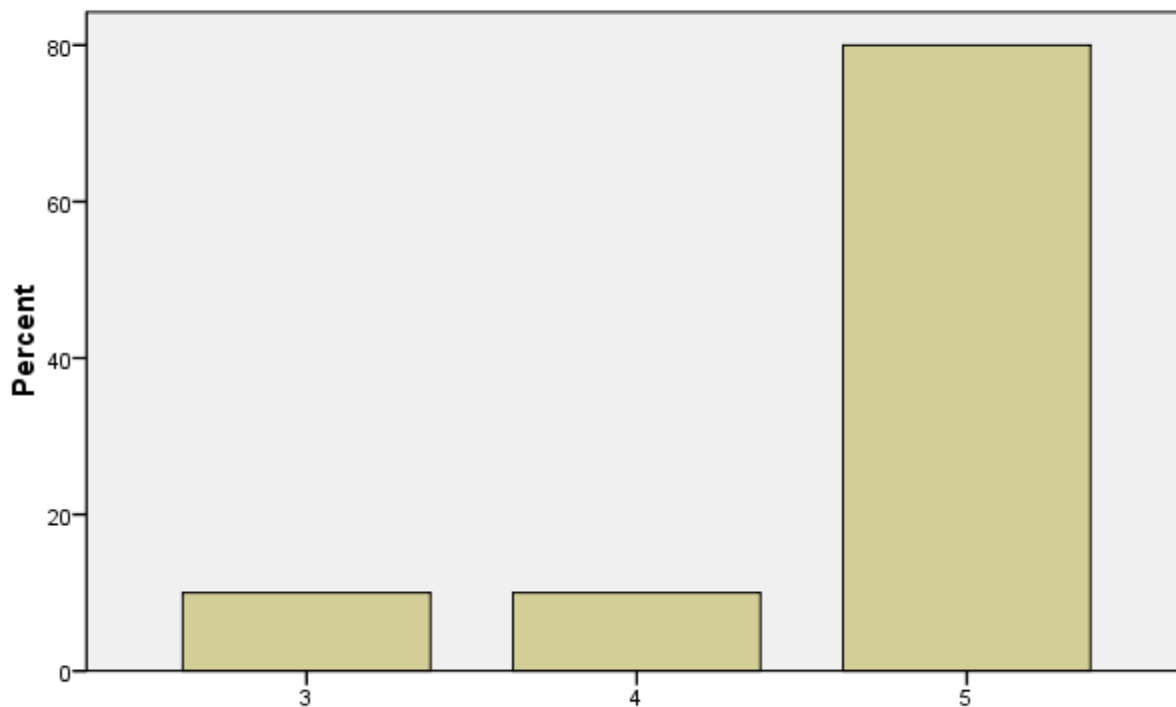
Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του SiLang;

Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του SiLang;



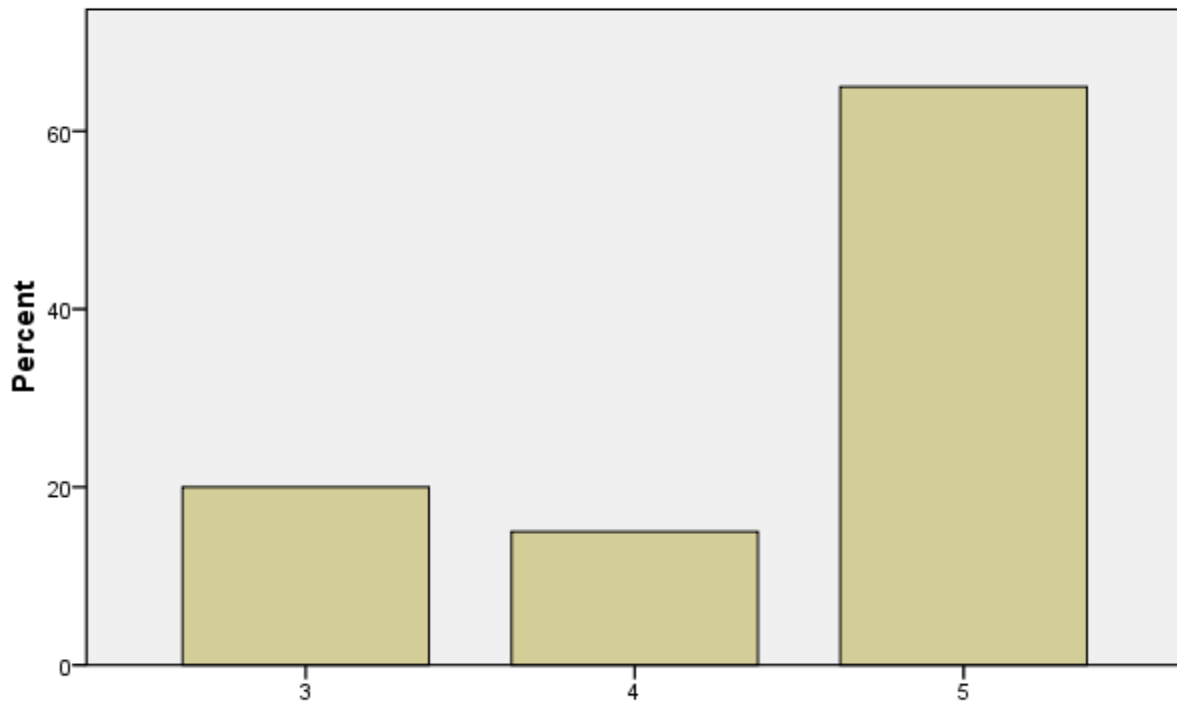
Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του SiLang;

Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβαναν το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;



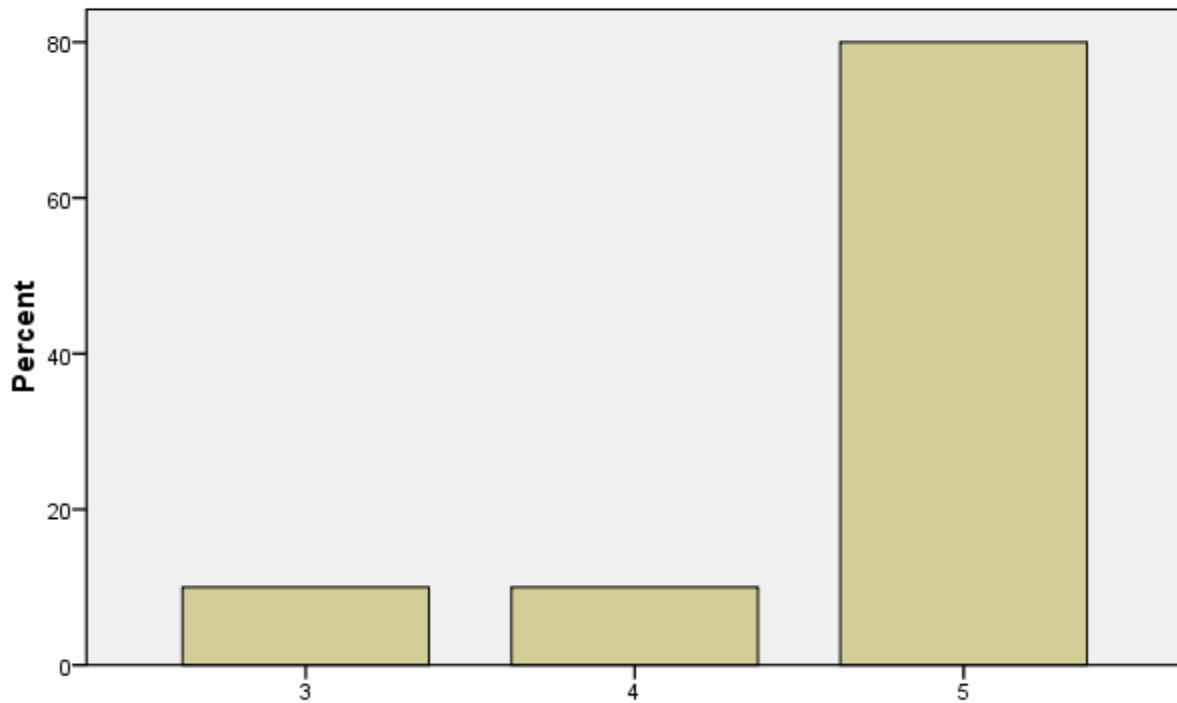
Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα και τα παραδείγματα που συμπεριλάμβαναν το SiLang σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);



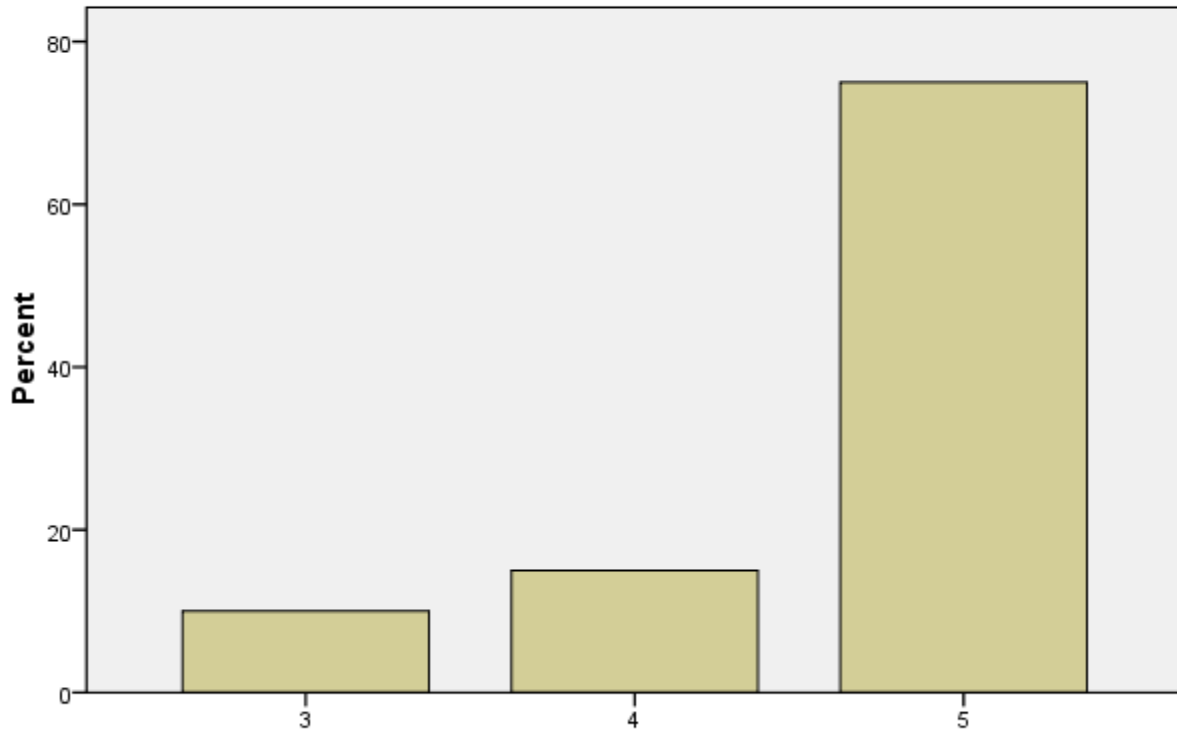
Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το SiLang (να συνδεθείς, να επιλέξεις γλώσσα, να επιλέξεις διαλόγους κλπ);

Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;



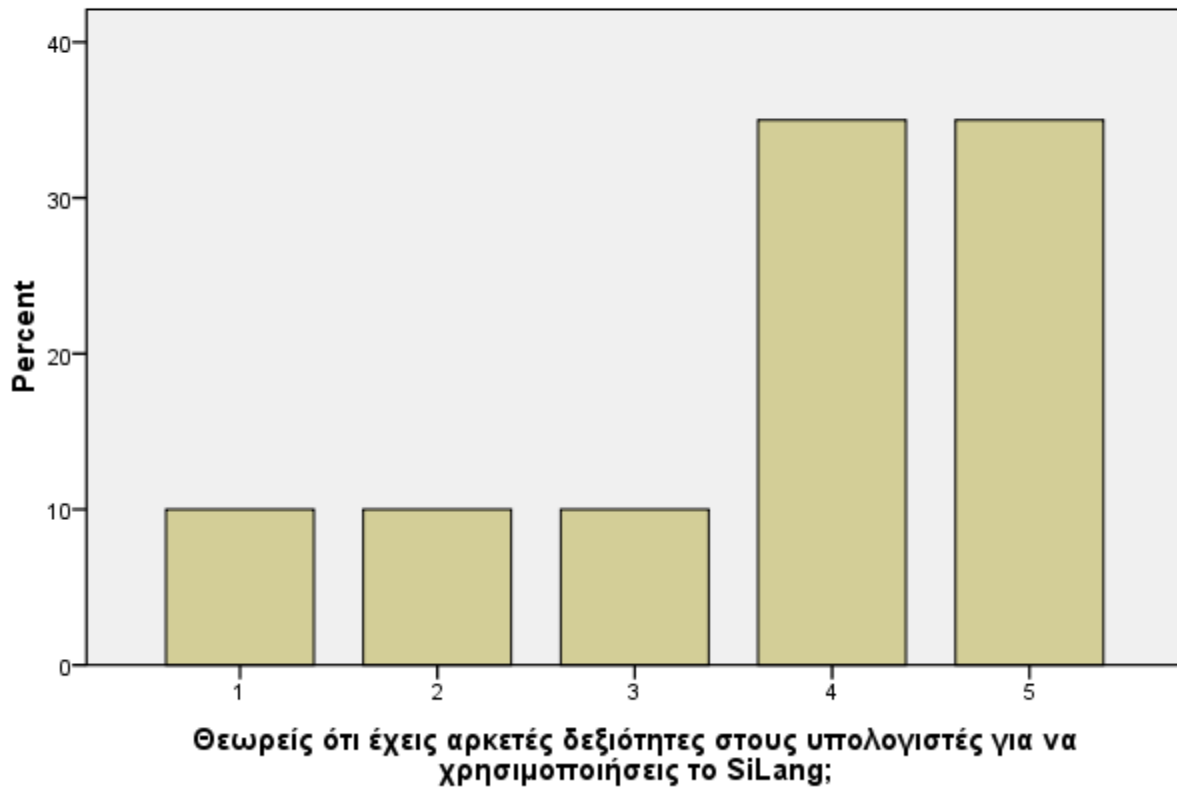
Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το SiLang;

Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;



Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του SiLang;

Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το SiLang;




```
SAVE OUTFILE='C:\Users\pc\Desktop\iLike.sav' /COMPRESSED. FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001  
VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 /STATISTICS=STDDEV MEAN  
/PIECHART PERCENT /ORDER=ANALYSIS.
```

Frequencies

Notes

	Output Created	28-louv-2015 20:13:36
	Comments	
Input	Data	C:\Users\pc\Desktop\iLike.sav
	Active Dataset	DataSet1
	Filter	<none>
	Weight	<none>

	Split File	<none>	
	N of Rows in Working Data File		20
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.	
	Cases Used	Statistics are based on all cases with valid data.	
	Syntax	<pre> FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006 VAR00007 /STATISTICS=STDDEV MEAN /PIECHART PERCENT /ORDER=ANALYSIS. </pre>	
Resources	Processor Time		0:00:01.732
	Elapsed Time		0:00:01.729

[DataSet1] C:\Users\pc\Desktop\iLike.sav

Statistics

		Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του iLike;	Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του iLike;	Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα που συμπεριλάμβαναν το iLike σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;	Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το iLike (να συνδεθείς, να το βάλεις ως σελιδοδείκτη, ο κωδικός Q-R, η ψηφοφορία, ο χρόνος κλπ);
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
	Mean	3,5000	3,7500	3,8000	3,9000
	Std. Deviation	,94591	,91047	,83351	,96791

Statistics

		Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το iLike;	Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του iLike;	Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το iLike;
N	Valid	20	20	20
	Missing	0	0	0
	Mean	4,0500	3,8000	4,2500
	Std. Deviation	1,09904	1,00525	,85070

Frequency Table

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη
διδασκτική μέθοδο του iLike;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	10	50,0	50,0	60,0
	4,00	4	20,0	20,0	80,0
	5,00	4	20,0	20,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του iLike;

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	2	10,0	10,0	10,0
3,00	5	25,0	25,0	35,0
4,00	9	45,0	45,0	80,0
5,00	4	20,0	20,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα που συμπεριλάμβαναν το iLike σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	3	15,0	15,0	25,0
	4,00	12	60,0	60,0	85,0
	5,00	3	15,0	15,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το iLike (να συνδεθείς, να το βάλεις ως σελιδοδείκτη, ο κωδικός Q-R, η ψηφοφορία, ο χρόνος κλπ);

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	2	10,0	10,0	10,0
	3,00	4	20,0	20,0	30,0
	4,00	8	40,0	40,0	70,0
	5,00	6	30,0	30,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το iLike;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	3	15,0	15,0	15,0
	3,00	2	10,0	10,0	25,0
	4,00	6	30,0	30,0	55,0
	5,00	9	45,0	45,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του iLike;

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	1	5,0	5,0	5,0
	3,00	9	45,0	45,0	50,0
	4,00	3	15,0	15,0	65,0
	5,00	7	35,0	35,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να
χρησιμοποιήσεις το iLike;

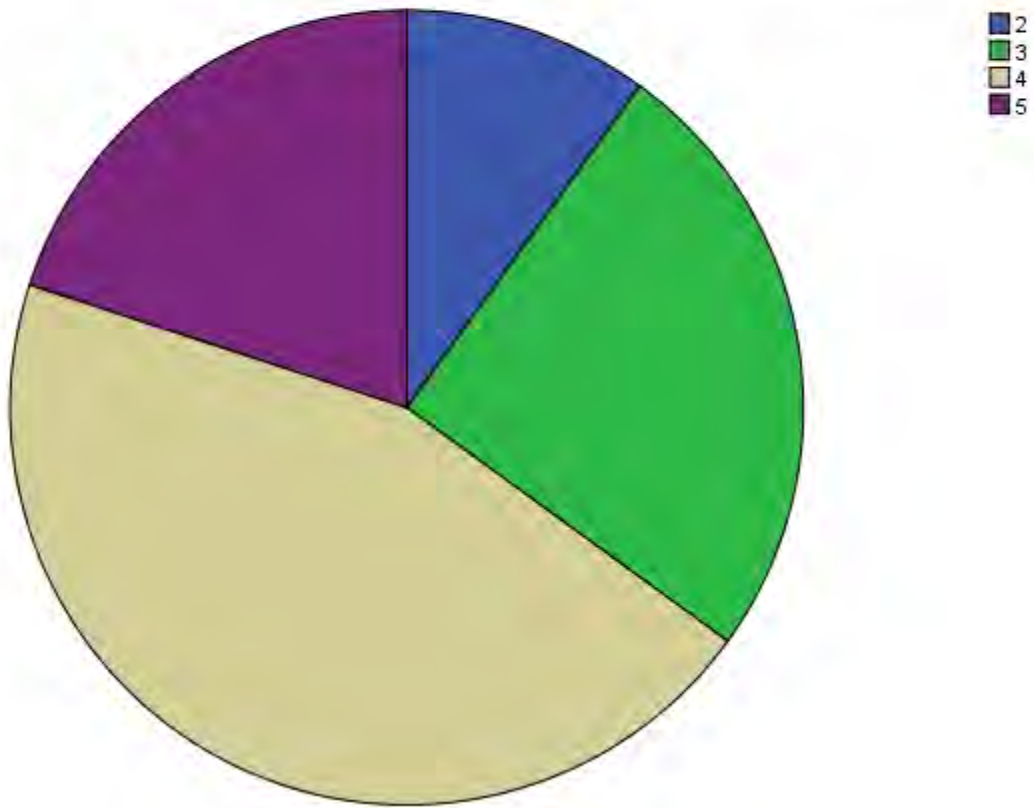
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	5	25,0	25,0	25,0
	4,00	5	25,0	25,0	50,0
	5,00	10	50,0	50,0	100,0
Total		20	100,0	100,0	

Pie Chart

Πώς αξιολογείτε τις εισαγωγικές πληροφορίες που σχετίζονται με τη διδακτική μέθοδο του iLike;



Πώς αξιολογείτε την διδακτική μέθοδο του iLike;



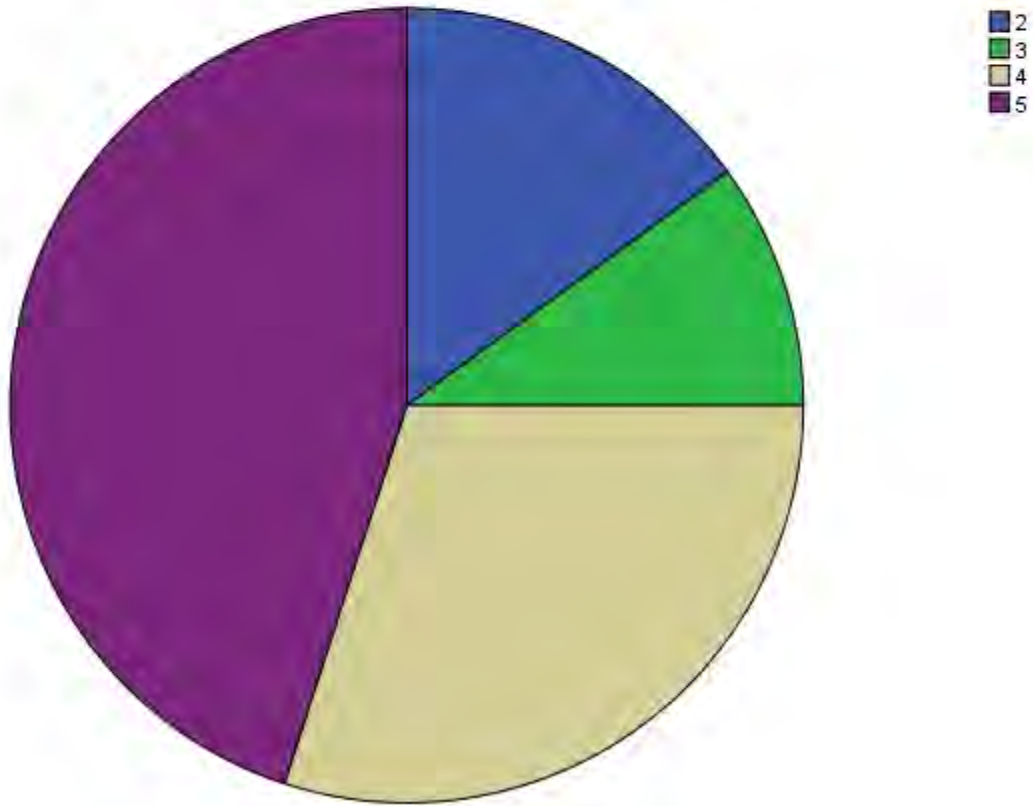
Πώς αξιολογείτε τα μαθήματα που συμπεριλάμβαναν το iLike σε σύγκριση με πιο παραδοσιακά μαθήματα γραμματικής;



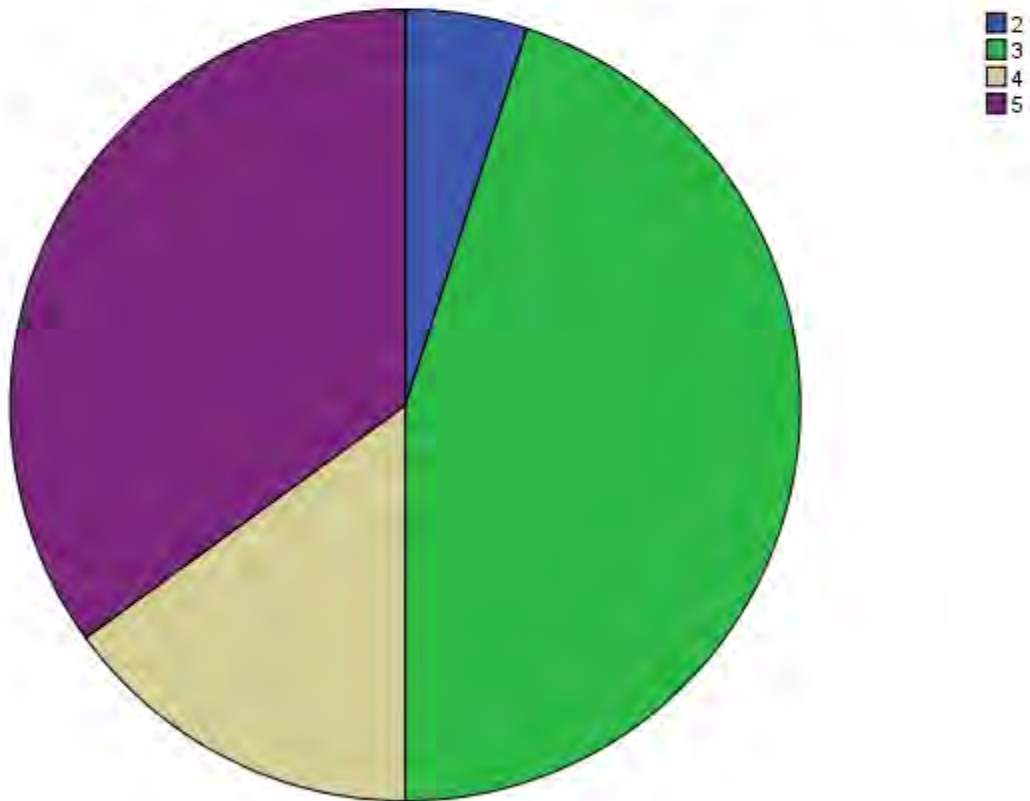
Πόσο εύκολο (φιλικό στο χρήστη) είναι να ξεκινήσεις με το iLike (να συνδεθείς, να το βάλεις ως σελιδοδείκτη, ο κωδικός Q-R, η ψηφοφορία, ο χρόνος κλπ);



Πόσο εύκολο είναι να ακολουθήσεις τις οδηγίες και να κάνεις τις δραστηριότητες με το iLike;



Πώς θα αξιολογούσες τα γραφικά του λογισμικού του iLike;



Θεωρείς ότι έχεις αρκετές δεξιότητες στους υπολογιστές για να χρησιμοποιήσεις το iLike;

