



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**

Πτυχιακή εργασία με τίτλο:
**Σχεδίαση ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για παιδιά με στόχο την
εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας**

**Designing digital educational material for children aiming at learning Greek as a
second language**

Της φοιτήτριας: **Ρωμανά Ολυμπίας, Α.Μ. 0113123**



Α' επιβλέπουσα: Βασιλάκη Ευγενία

Β' επιβλέπων: Γιαννέλος Λεγαντής

Βόλος, 2018

Ευχαριστίες – Αφιερώσεις

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τους καθηγητές μου, Ευγενία Βασιλάκη και Λεγαντή Γιαννέλο, για την υποστήριξη και επιστημονική καθοδήγηση που μου παρείχαν καθ' όλη την διάρκεια συγγραφής της εργασίας. Ευχαριστώ επίσης την οικογένεια μου, που πίστεψε σε εμένα και με ενθάρρυνε σε αυτό μου το εγχείρημα.

Αφιερώνω την εργασία στον πολυαγαπημένο μου παππού Γιάννη, που έφυγε χωρίς να την δει ολοκληρωμένη.

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία θίγεται το ζήτημα της εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης σε παιδιά. Τονίζοντας την σημασία της εκμάθησης αυτής, δηλώνεται πως πλέον και θεσμικά τεκμηριώνονται οι προσπάθειες διδασκαλίας της ελληνικής σε πληθυσμούς πέραν του ελληνικού, έχοντας προκαλέσει και ανάλογες μετατροπές στο εκπαιδευτικό αναλυτικό πρόγραμμα. Για τον λόγο αυτό, μεθοδολογικές προσεγγίσεις έχουν κάνει την εμφάνισή τους, οι οποίες επιθυμούν να βοηθήσουν στην νέα αυτή διδασκαλία. Σε αυτές τις μεθόδους δεν κυριαρχεί αποκλειστικά η παραδοσιακή εκμάθηση του λεξιλογίου και η ικανότητα εφαρμογής των κανόνων γραμματικής και συντακτικού που φέρει η ελληνική γλώσσα, αλλά αντίθετα τονίζεται ο έντονος επικοινωνιακός χαρακτήρας αυτής, υπό την έννοια ότι η εκμάθηση χρειάζεται να στοχεύει στην καλύτερη επικοινωνία και όχι απλά στη χρήση της γλώσσας σε στενά ακαδημαϊκά πλαίσια.

Καθώς, όμως, οι Τ.Π.Ε.¹ έχουν κυριαρχήσει πλέον στην εκπαίδευση, η όλη εκμάθηση προσπαθεί να γίνει και μέσω της χρήσης ψηφιακών εκπαιδευτικών λογισμικών που όμως, δεν αναιρούν το ρόλο του εκπαιδευτικού, αλλά αντιθέτως δρουν συμπληρωματικά. Τα λογισμικά, όπως τείνουν να ονομάζονται τέτοιου είδους ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά, συντελούν στην γνώση, κατανόηση, εφαρμογή και αξιολόγηση του γνωστικού αντικειμένου με τρόπο ενεργητικό και δυναμικό. Στην βιβλιογραφία συναντάται πληθώρα τέτοιων λογισμικών, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, εντός και εκτός σχολικού περιβάλλοντος.

Εντός των εκπαιδευτικών αυτών πλαισίων και επιταγών, παρουσιάζεται η σχεδίαση ενός λογισμικού που έχει ως στόχο την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά (6-12 ετών). Βασίζεται στις διδακτικές αρχές της μεθόδου Montessori, ενώ πρεσβεύει την επικοινωνιακή προσέγγιση της διδασκαλίας των ελληνικών. Θα απαρτίζεται από δραστηριότητες κλιμακωτής δυσκολίας, ενώ θα απομακρύνεται από συμπεριφοριστικές μεθόδους αξιολόγησης.

Abstract

This paper deals with the topic of learning Greek as a second language as far as it concerns children. Emphasizing in the importance of this learning objective, it is stated that the efforts to teach Greek in populations beyond the Greek one have been institutionally documented, and have caused similar changes in the educational curriculum. For this reason, teaching approaches have made their appearance, wishing to help with this new teaching.

¹ Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας.

These methods include not only the learning of the vocabulary and the ability to apply the rules of grammar and syntax of the Greek language but, on the contrary, they emphasize their intense communicative character, in the sense of learning should aim at better communication rather than simply the use of language in academic contexts.

However, as ICT² has now become dominant in the pedagogic field, all learning is also trying to be achieved through the use of digital educational software, which, however, does not negate the role of the educator but on the contrary, is complementary. Software, as these kind of digital educational materials tend to be called, contribute to the knowledge, understanding, application and evaluation of the cognitive object in an active and dynamic way. Numerous software can be found in the literature and can be used in all educational levels as well as further than the school environment.

Within these educational frameworks, the design of a software aiming at teaching Greek as a second language to children (aged 6-12) is presented. This software is based on the didactic principles of the Montessori Method while it abstracts the communicative approach of teaching the Greek language. There will be scalar activities a departed from behavioral evaluation methods concept.

Λέξεις-κλειδιά: Ελληνική γλώσσα, δεύτερη γλώσσα, παιδιά, εκμάθηση, Τ.Π.Ε., ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό, λογισμικό, μέθοδος Montessori, επικοινωνιακή προσέγγιση.

² Information and Communications Technology.

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες – Αφιερώσεις.....	2
Περίληψη	3
Abstract.....	3
Λέξεις-κλειδιά:.....	4
Εισαγωγή	7
1. Η ανάγκη εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης. Στόχοι και σύγχρονα μέσα	9
1.1. Τα ισχύοντα θεσμοθετημένα αναλυτικά προγράμματα για την διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας	10
1.2. Η αναγκαιότητα ένταξης των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση μαθητών για τους οποίους τα ελληνικά αποτελούν δεύτερη γλώσσα.	15
2. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις γλωσσικής διδασκαλίας της δεύτερης/ξένης γλώσσας (Γ2/ΞΛ)	20
2.1. Η Παραδοσιακή- Δομική Προσέγγιση	21
2.2 Η Διδασκαλία με Βάση το Περιεχόμενο	22
2.3 Η Εργασιοκεντρική Προσέγγιση.....	23
2.4 Η Επικοινωνιακή Προσέγγιση.....	26
3. Αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών με σκοπό την διδασκαλία της δεύτερης/ξένης γλώσσας (Γ2/ΞΛ)	28
3.1 Το Εκπαιδευτικό Λογισμικό.....	29
3.2 Αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών	32
3.3 Η μέθοδος Montessori και η χρήση της στην τεχνολογία.....	35
4. Ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά με σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας	38
4.1 Υλικά που απευθύνονται σε παιδιά έως 12 ετών.....	38
4.2 Υλικά που απευθύνονται σε χρήστες άνω των 12 ετών	41

5. Εκπαιδευτική πρόταση σχεδιασμού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας.....	43
Μέθοδος διδασκαλίας.....	43
Προσέγγιση.....	44
Προφίλ μαθητών.....	44
Διδακτικοί Στόχοι.....	44
Το λογισμικό.....	45
Εμπλοκή εκπαιδευτικού.....	51
Μοντέλο διόρθωσης.....	52
6. Συμπεράσματα.....	54
Βιβλιογραφία.....	56
Παραρτήματα.....	62

Εισαγωγή

Το έντονο μεταναστευτικό ρεύμα που έχει παρατηρηθεί τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα αλλά και γενικότερα στη Μεσόγειο προέρχεται ως επί το πλείστον από χώρες της Ανατολής και έχει προκαλέσει ραγδαίες αλλαγές σε κοινωνικό, οικονομικό αλλά και πολιτισμικό επίπεδο. Νέοι πληθυσμοί έχουν εισαχθεί στη χώρα μας και η ανάγκη για προσαρμογή τους στα ελληνικά δεδομένα εμμένει καθημερινά. Η ανάγκη αυτή δεν αφορά μόνο την ένταξη των μεταναστών από την πλευρά της ελληνικής κοινωνίας, ώστε να διασφαλίζεται η εύρυθμη λειτουργία της αλλά αποσκοπεί και στην προσωπική ανάπτυξη των νέων μελών της. Δεν είναι βέβαιο ότι όλοι όσοι κατέφθασαν στην χώρα θα παραμείνουν σε αυτή, καθώς αρκετοί είναι εκείνοι που θέλουν να συνεχίσουν το “ταξίδι” τους με σκοπό να καταλήξουν σε κάποια άλλη χώρα-προορισμό. Κάποιοι τα καταφέρνουν ενώ άλλοι όχι. Όπως και να ‘χει, είναι κρίσιμος ο πρώτος καιρός που καταφθάνουν στην δική μας χώρα τόσο για εκείνους τους ίδιους όσο και για τους πολίτες της χώρας που τους υποδέχεται. Τα εμπόδια και οι δυσκολίες πολλές και συχνά αφορούν στοιχειώδεις ανάγκες όπως αυτές της σίτισης και της στέγασης. Εφόσον καλυφθούν αυτές οι βασικές ανάγκες, εκείνο που έρχεται στη σειρά είναι η βελτίωση των συνθηκών διαβίωσης, η ανάπτυξη και εν τέλει η ένταξη των νέων μελών στην ελληνική κοινωνία. Τότε, τον λόγο παίρνει η Παιδεία και η εκπαίδευση των μεταναστών, ιδιαίτερα των παιδιών, καθίσταται ένα ζήτημα μείζονος σημασίας. Προς τον σκοπό της διευθέτησης του ζητήματος αυτού, εργάζονται διάφοροι κρατικοί και μη κρατικοί φορείς, στηρίζοντας τους μετανάστες κατά την προσαρμογή τους στα νέα δεδομένα. Το σημείο-κλειδί όμως, που αποτελεί πρωταρχικό παράγοντα για μια ομαλή ένταξη στην ελληνική κοινωνία είναι η εκμάθηση και η χρήση της ελληνικής γλώσσας.

Η εκπαιδευτική έρευνα εργάζεται για τη συλλογή και εφαρμογή των καταλληλότερων μεθόδων εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας σε άτομα που έχουν κάποια άλλη γλώσσα ως πρώτη (μητρική). Αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης εκπαιδευτικής διαδικασίας δε, αποτελεί η χρήση των Τ.Π.Ε. και η υποβοήθηση της διδασκαλίας με ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά. Επομένως, η δημιουργία και η χρήση τέτοιου είδους υλικών, τα επονομαζόμενα ως εκπαιδευτικά λογισμικά, που βασίζονται σε σύγχρονες θεωρίες σχεδίασης και εκμάθησης μιας γλώσσας ως δεύτερης, καθίστανται αναγκαίες στις παρούσες συνθήκες. Στα πλαίσια αυτά, όλο και περισσότερες ενέργειες πραγματοποιούνται για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, οι οποίες αποσκοπούν όχι μόνο στην κατανόηση της αλλά και στη βελτίωση των δεξιοτήτων επικοινωνίας των νέων ομιλητών, έτσι ώστε να μπορούν να την χρησιμοποιήσουν στην καθημερινότητά τους χωρίς να εγκλωβίζονται σε μία στείρα και άσκοπη εκμάθηση.

Στην παρούσα εργασία, λαμβάνοντας υπ' όψιν όλους τους παραπάνω παράγοντες, παρουσιάζονται οι τελευταίες τάσεις στον χώρο της παιδαγωγικής και των Τ.Π.Ε. που σχετίζονται με την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας και η πρόταση σχεδίασης ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού που εναρμονίζεται με τον στόχο αυτό.

Στο πρώτο κεφάλαιο, αναλύεται η σπουδαιότητα της ανάγκης για εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης και το εκπαιδευτικό πλαίσιο με όλες τις επιταγές του αντίστοιχου Αναλυτικού Προγράμματος που έχουν θεσμοθετηθεί. Στο δεύτερο κεφάλαιο, προσπαθώντας να γίνει μία πιο ειδική αναφορά, παρουσιάζονται προσεγγίσεις διδασκαλίας εκμάθησης μιας γλώσσας ως δεύτερης, ενώ στο τρίτο κεφάλαιο δίνονται οι βασικές αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών ψηφιακών υλικών που μπορούν να συνδράμουν αποτελεσματικά στην εκμάθηση της γλώσσας. Εν συνεχεία, στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζονται μετά από προσωπική έρευνα τα περισσότερα από τα ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά που στοχεύουν στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας και απευθύνονται τόσο σε παιδιά όσο και σε ενήλικες. Έπειτα στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται εκπαιδευτική πρόταση σχεδίασης ενός εκπαιδευτικού λογισμικού που θα απευθύνεται σε παιδιά (6-12 ετών) με προοπτικές να υλοποιηθεί και να χρησιμοποιηθεί κατά τη συγκεκριμένη εκπαιδευτική διαδικασία.

1. Η ανάγκη εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης. Στόχοι και σύγχρονα μέσα

«Η διδασκαλία του μαθήματος της γλώσσας στο Δημοτικό αποσκοπεί στην ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να χειρίζονται με επάρκεια και αυτοπεποίθηση, συνειδητά, υπεύθυνα, αποτελεσματικά και δημιουργικά το γραπτό και τον προφορικό λόγο, ώστε να συμμετέχουν ενεργά στη σχολική και την ευρύτερη κοινωνία τους.» (Δ.Ε.Π.Π.Σ. Ελληνικής γλώσσας για το Δημοτικό Σχολείο, ΦΕΚ 303Β/13-03-2003, σ. 3745).

Αυτό είναι το όραμα και οι στόχοι που αφορούν τη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών που φοιτούν στο ελληνικό Δημοτικό Σχολείο. Οι ίδιοι στόχοι αφορούν όμως και άλλους ανθρώπους πέραν του ελληνικού πληθυσμού, που χρειάζεται να διδαχθούν την ελληνική γλώσσα και ας μην είναι -ακόμα- μαθητές του ελληνικού Δημοτικού σχολείου. Μια από αυτές τις περιπτώσεις, μια σύγχρονη ανάγκη που αφορά την διδακτική της ελληνικής γλώσσας, απορρέει από τις νεότερες παγκόσμιες κοινωνικοπολιτικές εξελίξεις. Τα προσφυγικά ρεύματα από τις ανατολικές χώρες που καταφθάνουν στην Ελλάδα τα τελευταία δέκα χρόνια έχουν αυξηθεί ραγδαία. Οι λόγοι έγκεινται στις δυσμενείς συνθήκες διαβίωσης των χωρών προέλευσης των προσφύγων, με συχνότερη αιτία τον πόλεμο και την φτώχεια. Έτσι, εκατομμύρια είναι πια οι άνθρωποι, όλων των ηλικιών και διαφόρων εθνικοτήτων, που έχουν καταφύγει στη χώρα μας, δεν γνωρίζουν όμως την ελληνική γλώσσα. Για την ακρίβεια, σύμφωνα με τα επίσημα στατιστικά στοιχεία της Ύπατης Αρμοστείας του ΟΗΕ³, από τον Ιούνιο του 2014 έως τον Ιούλιο του 2018, προσήχθησαν στη χώρα μας μέσω θαλάσσης 1.114.655 άνθρωποι. Άλλοι 1.699 δεν έφτασαν ποτέ· χάθηκαν ή απεβίωσαν στην διαδρομή. Για όσους επιβίωσαν και κατάφεραν να διαφύγουν φτάνοντας τελικά στην Ελλάδα, η γλώσσα που καλούνται να κατακτήσουν και να την κάνουν δεύτερη τους, είτε παραμείνουν μόνιμα σε αυτή, είτε αποχωρήσουν κάποια στιγμή, είναι η ελληνική. Στο σημείο αυτό χρειάζεται να διασαφηνιστεί η διαφοροποίηση που υπάρχει ανάμεσα στην πρώτη, τη δεύτερη και στην ξένη γλώσσα. Όπως εύστοχα σημείωσε η Σκούρτου (1998), όταν η επικοινωνία για ένα άτομο δίγλωσσο πραγματοποιείται στο παρόν, τότε γίνεται λόγος για πρώτη ή δεύτερη γλώσσα. Όταν η επικοινωνία αφορά το μέλλον, τότε η γλώσσα αποκαλείται ξένη. Δηλαδή, ο ομιλητής δεν χρειάστηκε ακόμα να ενεργήσει ως δίγλωσσος. Η ξένη γλώσσα με άλλα λόγια, αφορά μελλοντική χρήση, δεν χρησιμοποιείται στο παρόν, δεν συνίσταται αναγκαία και δεν

³ Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών, επίσημη ιστοσελίδα στατιστικών στοιχείων που αφορούν την εισροή προσφύγων στην Ελλάδα: https://data2.unhcr.org/en/situations/mediterranean/location/5179#_ga=2.228594332.1816012198.1530572885-575075299.1529428850

αποτελεί συνθήκη διγλωσσίας. Εν αντιθέσει, ως δεύτερη γλώσσα ορίζεται εκείνη η οποία χρησιμοποιείται παράλληλα με την μητρική, είναι αναγκαία για την επικοινωνία του ομιλητή σε καθημερινή βάση και επηρεάζει τουλάχιστον έναν από τους τομείς της ζωής του.

Καθίσταται αναγκαίο λοιπόν, από ξένη να γίνει δεύτερη η ελληνική γλώσσα για τους πρόσφυγες καθώς χρησιμοποιώντας την, επικοινωνούν με τους ντόπιους και αποτελεί την γλώσσα εκπαίδευσής τους, εφόσον ενταχθούν στις ελληνικές εκπαιδευτικές δομές.

1.1. Τα ισχύοντα θεσμοθετημένα αναλυτικά προγράμματα για την διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

Εστιάζοντας στη θλιβερή περίπτωση όπου η ανάγκη για εκμάθηση των ελληνικών καθίσταται επείγουσα και η ελληνική γλώσσα από ξένη χρειάζεται να γίνει δεύτερη γλώσσα εντοπίζουμε όλους αυτούς τους πρόσφυγες που έχουν έρθει στην Ελλάδα και τα προσφυγόπουλα. Διάφορα έργα μέριμνας έχουν πραγματοποιηθεί για την ενσωμάτωση των παιδιών κυρίως στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα αλλά και την ευρύτερη ελληνική κοινωνία. Η αλήθεια είναι, ότι αρκετοί από τους Έλληνες απέρριψαν τους ανθρώπους αυτούς και τους γύρισαν την πλάτη, υπήρχαν όμως και εκείνοι που ενδιαφερόταν να συνδράμουν στην ομαλή ένταξη τους και έτσι δημιουργήθηκαν δομές για την υποδοχή, ένταξη και εκπαίδευσή τους.

Σημαντικότερη είναι η αναφορά στις Δομές Υποστήριξης Εκπαίδευσης Προσφύγων (Δ.Υ.Ε.Π). Οι ΔΥΕΠ δημιουργήθηκαν από το ελληνικό Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων(ΥΠ.Π.Ε.Θ.) σε συνεργασία με το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής (Ι.Ε.Π.) με στόχο την εκπαιδευτική ένταξη των ανήλικων προσφύγων. Σύμφωνα με το άρθρο 38 του Ν. 4415/2016, Α' 159 εφαρμόζεται εβδομαδιαίο εκπαιδευτικό πρόγραμμα είκοσι (20) ωρών (τέσσερις ώρες ημερησίως) και αφορά τη διδασκαλία της ελληνικής, των μαθηματικών, των αγγλικών και των Τ.Π.Ε., ενώ περιλαμβάνονται καλλιτεχνικές και αθλητικές δραστηριότητες. Οι ΔΥΕΠ λειτουργούν είτε εντός των κέντρων φιλοξενίας προσφύγων, είτε εντός των σχολικών μονάδων κατά το απογευματινό πρόγραμμα, ώστε να μην επιβαρύνουν οργανωτικά τις σχολικές μονάδες. Ως εκπαιδευτικό σχήμα οργανώνονται στη βάση ενός ανοιχτού προγράμματος σπουδών που ανταποκρίνεται στις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες των παιδιών προσφύγων, ώστε να διαμορφωθούν οι κατάλληλες προϋποθέσεις για τη σχολική τους επιτυχία στο μέλλον είτε στον ελληνικό είτε σε άλλον χώρο. Η προσπάθεια αυτή συνδυάζει την παιδαγωγική ευελιξία και την διακριτικότητα, καθώς καλό είναι να μην λησμονείται η τραυματική για τα περισσότερα παιδιά εμπειρία του τρόπου άφιξης στην

Ελλάδα. Επίσης, μέσω αυτών των δράσεων δίνονται ευκαιρίες για επικοινωνία και αλληλεπίδραση των προσφυγόπουλων που φοιτούν στις δομές ΔΥΕΠ με τους μαθητές των σχολικών μονάδων όπου στεγάζονται ή ανήκουν, καθώς κάποιες από τις δραστηριότητες που πραγματοποιούν είναι κοινές. Ο ιδεολογικός άξονας πάνω στον οποίο στηρίζονται τέτοιου είδους δομές συνοψίζεται στην επιδίωξη να υιοθετηθεί εν καιρώ από την ευρύτερη σχολική κοινότητα (εκπαιδευτικοί, μαθητές, γονείς, κοινωνικός περίγυρος) μια στάση κατανόησης της πολυεπίπεδης ταυτότητας των προσφύγων ως νέα μέλη της κοινωνίας, στάση που θα ξεπερνά πολιτιστικές, θρησκευτικές, εθνικές ή όποιες άλλες διαφορές με σεβασμό στον άνθρωπο, στα ανθρώπινα δικαιώματα και στην διαφορετικότητα.

Άλλωστε τα παιδιά μαθαίνουν μέσα από συνεργασιακές διεπιδράσεις (Βυγκότσκι, 1993), συμμερίζονται κοινές εμπειρίες γραμματισμού, και οικοδομούν τη νέα τους γνώση μέσα από τις προσωπικές τους εμπειρίες αλλά και με την αλληλεπίδραση των εμπειριών και των γνώσεων των συνυποκειμένων τους (Paras, 2006, Barton κ.ά., 2000, Bakhtin, 1986, Halliday, 1985)⁴ (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 2)

Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο επίσημο κείμενο του Αναλυτικού Προγράμματος των δομών ΔΥΕΠ,

Ο Οδηγός Περιεχομένου για τη Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας στις μονάδες ΔΥΕΠ στηρίζεται στα ΔΕΠΠΣ 2003 των τάξεων Α', Β, Γ' και Δ' Δημοτικού και στα ΑΠΣ 2012 (Πιλοτικά Πρόγραμμα- Νέο Σχολείο). Επίσης, λαμβάνονται υπόψη το ΚΕΠΑ⁵ καθώς και τα επίπεδα ελληνομάθειας (Α1:Στοιχειώδης Γνώση, Α2: Βασική Γνώση) του Κέντρου Ελληνικής Γλώσσας (ΚΕΓ) προσαρμοσμένα στις εκπαιδευτικές γλωσσικές ανάγκες του συγκεκριμένου μαθητικού πληθυσμού. Σύμφωνα με τον οδηγό αυτόν, οι διδακτικοί στόχοι και τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα των εκπαιδευτικών δράσεων των ΔΥΕΠ όσον αφορά το διδακτικό αντικείμενο της ελληνικής Γλώσσας, είναι κοινοί για όλες τις ηλικιακές ομάδες που θα φοιτήσουν στις ΔΥΕΠ. Για τις ηλικίες από 10 έως 15 έχουν τεθεί επιπλέον στόχοι λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορετικές εμπειρίες των παιδιών (υπόβαθρο της τυπικής

⁴ Barton, D. (2009) *Εγγραμματισμός. Εισαγωγή στην οικολογία της γραπτής γλώσσας*. (Επιμ.) Τζ. Βαρνάβα-Σκούρα, (Ι. Βλαχόπουλος, Μετάφρ.). Αθήνα: Παπαζήση, Baynham M.(2002) *Πρακτικές γραμματισμού*. (Μ. Αραποπούλου, Μετάφρ.). Μεταίχμιο: Αθήνα, Βυγκότσκι, Λ. (1993) *Σκέψη και Γλώσσα*. (Α. Ρόδη, Μετάφρ.). Αθήνα: Γνώση, Pappas Ch. C. & Zecker - Barfol, L.,(2006). *Αναδομώντας τα κειμενικά είδη του σχολικού γραμματισμού. Δεδομένα από τη συνεργασία με δασκάλους ερευνητές σε δημόσια σχολεία αστικών περιοχών*. (Γ. Κουρμεντάλα Μετάφρ). Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

⁵ Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο αναφοράς για τη γλώσσα (ΚΕΠΑ): εκμάθηση, διδασκαλία, αξιολόγηση, Συμβούλιο για την Πολιτιστική Συνεργασία Επιτροπή Παιδείας Τμήμα Σύγχρονων Γλωσσών, Στρασβούργο.

εκπαίδευσης στα σχολεία της πατρίδας τους, σε καταυλισμούς, διαφορετικές και πιο εμπλουτισμένες αναπαραστάσεις της πραγματικότητας). Εν κατακλείδι, τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα είναι κατά βάση κοινά για όλες τις ηλικίες που παρακολουθούν τις ΔΥΕΠ, στα σημεία όμως που διαφοροποιούνται αναγράφεται η ηλικία στόχος (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 2-3).

Έτσι, αναφορικά με τις επικοινωνιακές δεξιότητες, ο μαθητής/η μαθήτρια επιχειρείται να είναι σε θέση:

- *«Να κατανοεί και να χρησιμοποιεί καθημερινές εκφράσεις και πολύ βασικές φράσεις που του/της είναι οικείες και έχουν ως στόχο την ικανοποίηση συγκεκριμένων αναγκών.*
- *Να παρουσιάζει τον εαυτό του μέσα από επαναλαμβανόμενα γλωσσικά μοτίβα (π.χ Είμαι η Φερεστέ, είμαι 8 χρονών και είμαι από το Αφγανιστάν.).*
- *Να κάνει τις βασικές συστάσεις χρησιμοποιώντας ποικίλες φραστικές επιλογές / μέσα από ποικιλία γλωσσικών εκφράσεων (Με λένε Αχμέτ/ και μένω στο Ελληνικό Είμαι ο Αχμέτ και μένω στο Ελληνικό / Το όνομά μου είναι Αχμέτ και μένω στο Ελληνικό.).*
- *Να διατυπώνει βασικές ερωτήσεις που αφορούν καταστάσεις και δραστηριότητες της καθημερινής πραγματικότητάς και που του/της επιτρέπουν να επικοινωνεί με τους άλλους (π.χ Πώς σε λένε; Από πού είσαι; Πού είναι η τουαλέτα, Τι ώρα είναι; κτλ).*
- *Να αναγνωρίζει και να ονοματίζει αντικείμενα του οικείου περιβάλλοντος του (σχολείο, τόπος διαμονής, γειτονιά, τρόφιμα).*
- *Να κάνει απλές περιγραφές αντικειμένων και προσώπων.*
- *Να κατανοεί συχνόχρηστες προτάσεις και εκφράσεις οι οποίες σχετίζονται με περιοχές που είναι άμεσα συναφείς (π.χ. πολύ βασικές ατομικές και οικογενειακές πληροφορίες, αγορές, τοπική γεωγραφία, εργασία).*
- *Να κατανοεί απλούς κανόνες και εντολές.»* (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 4-5).

Σχετικά με την Κατανόηση του Προφορικού Λόγου, ο μαθητής και η μαθήτρια ως ακροατής ή ακροάτρια κειμένων που αξιοποιούνται στη σχολική τάξη και ως συμμετέχων ή συμμετέχουσα σε ένα επικοινωνιακό γεγονός είναι σε θέση:

- *«Να αντιλαμβάνεται διαισθητικά ότι η μορφή του προφορικού κειμένου εξαρτάται από τις σχέσεις μεταξύ των συνομιλητών, το θέμα, το σκοπό του ομιλητή (ηλικίες από 10 έως 15).*

- *Να αξιοποιεί το επικοινωνιακό πλαίσιο για να κάνει αρχικές υποθέσεις για το θέμα του προφορικού κειμένου (ηλικίες από 10 έως 15).*

- *Να μπορεί να θέτει βασικές ερωτήσεις στον συνομιλητή/ στη συνομιλήτριά του, προκειμένου να κατανοήσει πληροφορίες που δεν έγιναν αντιληπτές.*

- *Να κατανοεί και να εφαρμόζει απλές προφορικές οδηγίες.*

- *Να εξοικειωθεί με τα εξωγλωσσικά (χειρονομίες, βλέμμα, έκφραση προσώπου, στάση του σώματος) και παραγλωσσικά (επιτονισμός, παύσεις, προφορά, χροιά, ένταση φωνής κτλ) φαινόμενα για να μπορεί να αντιλαμβάνεται την επικοινωνιακή λειτουργία τους σε συνάρτηση με τα λόγια που συνοδεύουν, ώστε να καλύπτει τις γλωσσικές ελλείψεις.*

- *Να συμπεραίνει το νόημα των άγνωστων λέξεων και φράσεων σε μία απλή συζήτηση που γίνεται σε πραγματικές καταστάσεις ή σε επινοημένες καταστάσεις διαλόγου με καθορισμένους ρόλους.*

- *Να κατανοεί και να απολαμβάνει μικρά και απλά προφορικά κείμενα.*

- *Να συμμετέχει στο διάλογο εκπαιδευτικών και μαθητών/ μαθητριών στο πλαίσιο του κριτικού γραμματισμού.» (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 5-6).*

Όσον αφορά την απόκτηση δεξιοτήτων Παραγωγής Προφορικού Λόγου, στόχος είναι ο μαθητής/η μαθήτρια:

- *«Να αρθρώνει, να προφέρει και να τονίζει τις λέξεις χωρίς μεγάλες αποκλίσεις από την αποδεκτή φωνολογική τους απόδοση.*

- *Να μπορεί να κατονομάσει τα αντικείμενα του οικείου περιβάλλοντος του/της.*

- *Να είναι σε θέση να παρακολουθεί προφορικό λόγο που εφαρμόζεται σε αργό ρυθμό, με παύσεις και να απαντάει σε απλές ερωτήσεις.*

- *Να διατυπώνει απλές ερωτήσεις.*

• Να διαθέτει ένα στοιχειώδες ρεπερτόριο λέξεων και απλών γλωσσικών φράσεων που του/της επιτρέπουν να επικοινωνεί και να εκφράζει απλές καταστάσεις είτε αναφορικού (π.χ. περιγραφή) είτε κατευθυντικού λόγου (π.χ διατύπωση απλών οδηγιών).

• Να διατυπώνει καταφατικές, αρνητικές, ερωτηματικές προτάσεις και τέλος επιφωνηματικές.

• Να περιγράφει απλές καταστάσεις.

• Να χρησιμοποιεί απλό λεξιλόγιο χωρίς σημαντικά λάθη μορφολογίας.

• Να εξοικειωθεί με τις γραμματικές και λεξιλογικές επιλογές του ομιλητή και της ομιλήτριας ανάλογα με το κειμενικό είδος (περιγραφή, αφήγηση, επεξήγηση, (ηλικία από 10 έως 15)).

• Να μπορεί σταδιακά να χρησιμοποιεί πιο σύνθετη προτασιακή δομή από αυτήν της πυρηνικής πρότασης (χρησιμοποιώντας επίθετα, και επιρρηματικούς προσδιορισμούς)». (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 6-7).

Αναφερόμενοι σε ζητήματα Μορφολογίας, Σύνταξης και Φωνολογίας, σκοπός είναι ο μαθητής/η μαθήτρια:

• «Να εξοικειωθεί με παιγνιώδη και πρακτικό τρόπο με την έννοια της γλωσσικής δομής.

• Να τονίζει ορθά, προφορικά και γραπτά, τις λέξεις.

• Να εξοικειωθεί γραπτά και προφορικά με βασικές προτασιακές δομές του τύπου: P, Y-P, Y-P-A, Y-P-K.

• Να κατανοεί τον ρόλο του ρήματος και του ουσιαστικού μέσα στην πρόταση.

• Να χρησιμοποιεί το ουσιαστικό με το άρθρο ως υποκείμενο, αντικείμενο και κατηγορούμενο.

• Να αναγνωρίζει και να χρησιμοποιεί σωστά στην ανάγνωση και στη γραφή τα δίψηφα, τους συνδυασμούς, τους διφθόγγους και τα συμπλέγματα.

• Να χρησιμοποιεί τα βασικά σημεία στίξης (τελεία, ερωτηματικό- θαυμαστικό).

• *Να εξοικειωθεί με τη βασική μεταγλώσσα (ουσιαστικό, ρήμα, επίθετο) (ηλικία από 10 έως 15).*

• *Να εξοικειωθεί με το κλιτικό σχήμα του ρήματος στις δύο φωνές (όλους τους τύπους ενεργητικής φωνής και τον μεσοπαθητικό Ενεστώτα) και ένα κλιτικό σχήμα πτωτικού (ουσιαστικού, επιθέτου, αντωνυμίας) στα τρία γένη (ηλικία από 10 έως 15).» (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (ΔΥΕΠ), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο), σ. 7-8)*

1.2. Η αναγκαιότητα ένταξης των Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση μαθητών για τους οποίους τα ελληνικά αποτελούν δεύτερη γλώσσα.

Οι Τ.Π.Ε. αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κοινωνίας επηρεάζοντας πολλές από τις πτυχές της. Η ταχύτατη ανάπτυξη και εξάπλωση των Τ.Π.Ε., η ευκολία στην πρόσβαση στην ψηφιακή πληροφορία, ειδικά μετά την δημιουργία του παγκόσμιου ιστού, συνάμα με την εξίσου ταχεία παραγωγή νέας γνώσης, διαμορφώνουν ένα νέο κοινωνικό, πολιτισμικό και εκπαιδευτικό περιβάλλον. Στο πλαίσιο αυτό, οι Τ.Π.Ε. αποτελούν βασικό εργαλείο για την υποστήριξη και ενίσχυση της μάθησης αποσκοπώντας στην αναβάθμιση του εκπαιδευτικού αποτελέσματος. Τα νέα περιβάλλοντα των Τ.Π.Ε. μεταβάλλουν σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι συγκεντρώνουν, οργανώνουν, επεξεργάζονται, μορφοποιούν και μεταδίδουν την πληροφορία, επικοινωνούν και συνεργάζονται μεταξύ τους με βάση αυτήν. Συνεπώς, προσδιορίζονται νέου τύπου δεξιότητες που χρειάζεται να καλλιεργήσουν οι μαθητές στα πλαίσια των βασικών τους σπουδών, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιούν τις Τ.Π.Ε. με τρόπο αποδοτικό, δημιουργικό και δεοντολογικά ορθό. (Πρόγραμμα Σπουδών για τις Τ.Π.Ε. στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Επιστημονικό Πεδίο: Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση).

Ο προσωπικός υπολογιστής και η πρόσβαση στο διαδίκτυο, χρησιμοποιούνται αρκετά για την εκμάθηση ξένων γλωσσών σε πολλές βιομηχανικές χώρες. Πολύ δημοφιλείς μάλιστα, έχουν αποδειχθεί νέες τεχνολογίες όπως τα smartphones⁶ και άλλες κινητές συσκευές, που παρέχουν την δυνατότητα πλοήγησης στο διαδίκτυο με το προνόμιο της

⁶ Το smartphone ή με τον ελληνικό όρο έξυπνο τηλέφωνο, είναι ένα κινητό τηλέφωνο βασισμένο σε ένα λειτουργικό σύστημα κινητής τηλεφωνίας με περισσότερο προηγμένη υπολογιστική ικανότητα και συνδεσιμότητα σε σχέση με ένα συμβατικό κινητό τηλέφωνο.(Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, <https://el.wikipedia.org/wiki/Smartphone>).

φορητότητας της συσκευής. Άλλες τεχνολογίες, όπως η Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας⁷ (NLP-Natural Language Processing), εξακολουθούν να ωριμάζουν. Καθώς οι τεχνολογίες ωριμάζουν μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην διδακτική της δεύτερης γλώσσας, οι διδάσκοντες μπορούν να εμπλουτίσουν την διδασκαλία τους και να τροποποιήσουν τις διδακτικές τους δραστηριότητες αξιοποιώντας έτσι, αποτελεσματικά τα διαθέσιμα τεχνολογικά εργαλεία.

Από τα κυριότερα πλεονεκτήματα των τεχνολογικών καινοτομιών στον χώρο της εκπαίδευσης αποτελούν: η αύξηση του ενδιαφέροντος και των κινήτρων των μαθητών για μάθηση, οι ευκαιρίες για αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση και η ικανότητα που διαθέτουν να χρησιμοποιηθούν από τους εκπαιδευτές ως ένα αποτελεσματικό μέσο για την οργάνωση του περιεχομένου του μαθήματος (Ζωγόπουλος, 2001).

Στα μειονεκτήματα συγκαταλέγονται τα εξής: η χρήση νέων τεχνολογιών μπορεί να οδηγήσει σε ακατάλληλη εισροή, ρηχή αλληλεπίδραση και ανακριβή ανάδραση. Το λογισμικό δεν αποκλείεται να απογοητεύσει τον μαθητή-χρήστη ή και να αποσπάσει την προσοχή του από το μάθημα. Τέλος, μπορεί να επιτευχθεί η γρήγορη μετάδοση της πληροφορίας, χωρίς αυτή όμως να εξηγηθεί περεταίρω, αφήνοντας χώρο για άσαφειες (Ζωγόπουλος, 2001).

Η εκμάθηση γλωσσών με τη βοήθεια ηλεκτρονικών υπολογιστών (CALL-Computer Assisted Language Learning) όπως ανέλυσε ο Levy (1997) αποτελεί μια μεθοδολογική τάση στον χώρο των Τ.Π.Ε. που σχετίζεται με την έρευνα και την μελέτη υπολογιστικών εφαρμογών που στοχεύουν στην εκμάθηση μιας γλώσσας ως ξένης/δεύτερης. Οι πιο παραδοσιακές δομές προηγούμενων δεκαετιών αφορούν πακέτα εξάσκησης και πρακτικής (drill & practice) και πιο σύγχρονα παραδείγματα αποτελούν τα εικονικά περιβάλλοντα μάθησης, τα διαδικτυακά μαθήματα εξ αποστάσεως, διάφορες μέθοδοι αυτόματης μετάφρασης κειμένων, οι διαδραστικούς πίνακες, δομές επικοινωνίας μέσω υπολογιστή (CMC-Computer-mediated Communication) αλλά και εκμάθηση γλωσσών μέσω κινητών συσκευών (MALL-Mobile Assisted Language Learning). Η CALL πρεσβεύει τον σύγχρονο, ενημερωμένο και εξελιγμένο τρόπο να διδαχθεί κανείς μια γλώσσα που δεν γνωρίζει. Η

⁷ Η Επεξεργασία Φυσικής Γλώσσας (ΕΦΓ) είναι ένας διεπιστημονικός κλάδος της επιστήμης της πληροφορικής, της τεχνητής νοημοσύνης και της υπολογιστικής γλωσσολογίας και ασχολείται με τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των υπολογιστών και των ανθρώπινων (φυσικών) γλωσσών (Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%80%CE%B5%CE%BE%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1_%CF%86%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82_%CE%B3%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%CF%82)

ταχύτητα εξέλιξης τέτοιου είδους μεθοδολογιών και αντίστοιχων τεχνολογιών είναι μεγάλη και αναλόγως μεγάλες είναι και οι δυνατότητες και διευκολύνσεις που προσφέρονται στον εκπαιδευόμενο που τις ακολουθεί όσον αφορά την εκμάθηση της γλώσσας που τον ενδιαφέρει.

Ο πληροφορικός γραμματισμός (ICT-Information Communication and Technology literacy)⁸ από την άλλη, αλλά και η ενσωμάτωση τεχνολογικών μέσων στην εκπαίδευση των μαθητών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης αποτελούν σύγχρονες αναγκαιότητες και στόχους στον χώρο της εκπαίδευσης. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) έχουν ενσωματωθεί στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα με ενεργό τρόπο, εδώ και τουλάχιστον δύο δεκαετίες. Παλιότερα σε μικρό βαθμό και σε απλές μορφές (π.χ. προγράμματα του Η/Υ όπως η ζωγραφική και ο κειμενογράφος, βιντεοπρωτόκολλος κ.α.) μέχρι και τις μέρες μας όπου η επιστήμη των Τ.Π.Ε. διδάσκεται ως ξεχωριστό μάθημα από την Α' κιόλας δημοτικού. Τα τεχνολογικά μέσα που χρησιμοποιούνται κατά την σύγχρονη εκπαιδευτική διαδικασία έχουν εξελιχθεί σημαντικά προσφέροντας πληθώρα επιλογών και δυνατοτήτων (π.χ. διαδραστικοί πίνακες με ασύμαρτη σύνδεση στο διαδίκτυο, εκπαιδευτικά λογισμικά, διαδραστικά βιβλία κ.α.). Στα σύγχρονα Προγράμματα Σπουδών ο πληροφορικός γραμματισμός θεωρείται γνωστικό-μαθησιακό αντικείμενο αντίστοιχης σπουδαιότητας με τον γλωσσικό γραμματισμό (literacy), τα μαθηματικά και τον επιστημονικό γραμματισμό (scientific literacy). Επομένως, η ένταξη των Τ.Π.Ε. στο Δημοτικό Σχολείο αποσκοπεί μεν στην εξοικείωση των μαθητών με τους υπολογιστές και με διάφορα ψηφιακά υλικά, αλλά πολύ περισσότερο δε, στην καλλιέργεια της “Υπολογιστικής Σκέψης” (CT-Computational Thinking)⁹ σε κάθε παιδί. (Πρόγραμμα Σπουδών για τις Τ.Π.Ε. στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Επιστημονικό Πεδίο: Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση)

Αυτό που χρειάζεται να επισημανθεί είναι ότι το Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Τ.Π.Ε. διαρθρώνεται σε τέσσερις αλληλοεξαρτώμενες συνιστώσες:

- *Οι Τ.Π.Ε. ως μαθησιακό-γνωστικό εργαλείο (cognitive tool): Οι Τ.Π.Ε. διατρέχουν οριζόντια όλα τα γνωστικά αντικείμενα και θεωρούνται μέσο υποστήριξης*

⁸ Με τον όρο Πληροφορικός Γραμματισμός (ICT literacy) προσδιορίζεται η ικανότητα του ατόμου να χρησιμοποιεί με επιτυχία σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες, εργαλεία επικοινωνίας και δικτυακές υπηρεσίες για τον εντοπισμό, οργάνωση, αξιοποίηση, αξιολόγηση, και επικοινωνία της πληροφορίας, ώστε να αντιμετωπίζει προβλήματα, υποστηρίζοντας τη μάθηση και τη συνεχή του ανάπτυξη (Τσιωτάκης, 2016).

⁹ Η υπολογιστική σκέψη είναι μία προσέγγιση για την επίλυση προβλημάτων με τρόπο που μπορεί να υλοποιηθεί μέσω της χρήσης του υπολογιστή.

των σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων, εργαλείο επικοινωνίας, διερευνητικής και συνεργατικής μάθησης, ανάπτυξης της κριτικής σκέψης και της δημιουργικής ικανότητας των μαθητών.

- Οι Τ.Π.Ε. ως μεθοδολογία επίλυσης προβλημάτων: Οι μαθητές εμπλέκονται σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων που έχουν ως σκοπό την καλλιέργεια ικανοτήτων μεθοδολογικού χαρακτήρα (επεξεργασία δεδομένων, σχεδιασμός και υλοποίηση απλών αλγορίθμων, δημιουργικότητα και καινοτομία) και ικανοτήτων υψηλού επιπέδου όπως η διερεύνηση, η κριτική και αναλυτική σκέψη, η συνθετική ικανότητα, οι ικανότητες επικοινωνίας και συνεργασίας κ.λπ..

- Οι Τ.Π.Ε. ως τεχνολογικό εργαλείο: Οι μαθητές εξοικειώνονται με τους υπολογιστές, τις έξυπνες συσκευές και τα σύγχρονα εργαλεία των Τ.Π.Ε. με στόχο τη συνεχή ανάπτυξη τεχνικών δεξιοτήτων και την επάρκεια χειρισμού των σύγχρονων περιβαλλόντων των Τ.Π.Ε. (λογισμικό γενικής χρήσης, εκπαιδευτικό λογισμικό, υπηρεσίες Διαδικτύου κ.λπ.).

- Οι Τ.Π.Ε. ως κοινωνικό φαινόμενο: Οι μαθητές γνωρίζουν και αξιολογούν τις εφαρμογές των Τ.Π.Ε. στη σύγχρονη κοινωνία (διοίκηση, εργασία, επιστήμες, εκπαίδευση, ψυχαγωγία, πολιτισμός κ.λπ.). Απώτερος στόχος είναι να αποκτήσουν ευρύτερη ψηφιακή παιδεία και γραμματισμό και να διαμορφώσουν στάσεις και αξίες, ώστε να κατανοήσουν το νέο κοινωνικό και πολυπολιτισμικό περιβάλλον που διαμορφώνεται στη σημερινή εποχή.

Ο γενικός σκοπός του Προγράμματος Εκπαίδευσης του μαθήματος των Τ.Π.Ε., είναι όλοι οι μαθητές να έχουν τις ευκαιρίες να αναπτύξουν τουλάχιστον τις προτεινόμενες ικανότητες (γνώσεις, δεξιότητες και στάσεις) που σχετίζονται με τις Τ.Π.Ε.(Πρόγραμμα Σπουδών για τις ΤΠΕ στην Προσχολική και στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Επιστημονικό Πεδίο: Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών Προσχολικής και Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, σ. 22-23).

Απώτερος στόχος, είναι οι Τ.Π.Ε. να συμβάλουν με νέα μέσα και νέες πρακτικές στη βελτίωση του εκπαιδευτικού αποτελέσματος και την απρόσκοπτα ομαλή και σταδιακή ένταξη των παιδιών των Προσφύγων σε μια σχολική κανονικότητα, δίνοντας τους όλα τα εφόδια που θα τα βοηθήσουν να κατακτήσουν τον γλωσσικό και πληροφορικό γραμματισμό.

Το σημερινό σχολείο οφείλει να προετοιμάσει αποτελεσματικά το νυν παιδί και μέλλοντα πολίτη μιας σύγχρονης Κοινωνίας της Γνώσης, έτσι ώστε να είναι σε θέση να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις αλλά και να αξιοποιήσει τις ευκαιρίες της νέας εποχής, όχι

μόνο στον τόπο του που ζει αλλά και σε τόπους με διαφορετικές κοινωνικοπολιτισμικές κουλτούρες που πιθανόν να βρεθεί στο μέλλον. (Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής Εκπαίδευσης Προσφύγων (Δ.Υ.Ε.Π.), Ηλικιακές ομάδες 6-12 ετών (Δημοτικό), Διδακτικό Αντικείμενο: Τ.Π.Ε.).

Κάθε μαθητής που έχει την ελληνική για δεύτερή του γλώσσα, είτε επειδή είναι μετανάστης, πρόσφυγας ή δίγλωσσος, εκπαιδεύεται πάνω στους άξονες που προαναφέρθηκαν εφόσον εντάσσεται στο ελληνικό εκπαιδευτικό σύστημα και τις εκπαιδευτικές δομές του και υποστηρίζεται από αυτό με στόχο την προσωπική και κοινωνική του ανάπτυξη.

Το «πάντρεμα» των επιστημών της διδακτικής της νεοελληνικής γλώσσας με τις Τ.Π.Ε. είναι μια ενδιαφέρουσα και χρήσιμη εκπαιδευτική λύση που εξυπηρετεί την ανάγκη εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης. Όπως επισήμανε η Τσαβαλία (2015), η εισαγωγή των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν αποσκοπεί στην αντικατάσταση του εκπαιδευτικού και στον εκμηδενισμό του ρόλου του αλλά αντίθετα, στην υποστήριξη του έργου του και την βελτίωση της ποιότητας της διδασκαλίας.

Ακόμη, Η πρόοδος των μαθητών και η εξέλιξη της πορείας τους μπορεί να καταγραφεί σε ePortfolios. Τα e-Portfolio ή webfolio ή cyberfolio αποτελούν ψηφιακό φάκελο/χαρτοφυλάκιο που παρουσιάζουν και προβάλλουν δεδομένα που αφορούν τις επιδόσεις και επιτυχίες των μαθητών (Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια). Περιλαμβάνουν χρήσιμα στοιχεία σχετικά με το προφίλ τους και εκεί μπορούν συγκεντρωθούν έγγραφα, εργασίες, ασκήσεις και άλλα ψηφιακά αντικείμενα που απεικονίζουν την ακαδημαϊκή πορεία ενός μαθητή. Αποτελούν έναν δημοφιλή τρόπο αξιολόγησης των μαθητών και μια ανερχόμενη σταθερά στην μελλοντική εκπαιδευτική διαδικασία.

2. Μεθοδολογικές προσεγγίσεις γλωσσικής διδασκαλίας της δεύτερης/ξένης γλώσσας (Γ2/ΞΛ)

Όταν δύο ομάδες ανθρώπων με διαφορετικές γλώσσες έρχονται σε επαφή, δημιουργείται φυσικά η ανάγκη για επικοινωνία και δημιουργείται το φαινόμενο της επαφής των γλωσσών. Ως αναγνωρίσιμο στοιχείο μιας τέτοιας επαφής εντοπίζεται η εμφάνιση και ανάπτυξη της διγλωσσίας των ατόμων εκείνων που επιφορτίζονται με τη διεκπεραίωση της επικοινωνίας ανάμεσα στις ομάδες που μιλούν διαφορετικές γλώσσες. Η επαφή αυτή, μπορεί να γίνει διακριτή σε δύο επίπεδα: το γνωστικό, κατά το οποίο η επαφή παίρνει τη μορφή μεταφοράς εννοιολογικής γνώσης από τη μία γλώσσα στην άλλη, και το επίπεδο των γλωσσών όπου παίρνει τη μορφή δανεισμών γλωσσικών στοιχείων.

Σε γενικές γραμμές, η διγλωσσική επικοινωνία μεταξύ ανθρώπων, εξελίσσεται συνεχώς, άλλοτε με αρκετά αρμονικό και άλλοτε με λιγότερο αρμονικό τρόπο. Ουσιαστικά, με την ύπαρξη του φαινομένου της επαφής των γλωσσών εξαρθώνεται η «πλάνη» της υποτιθέμενης μονογλωσσίας, αφήνοντας πια «χώρο» για την εκμάθηση άλλων γλωσσών πέραν της μητρικής γλώσσας, την ανάπτυξη γνώσης και αντίληψης σχετικά με τις έννοιες, τις λειτουργίες, τα εργαλεία και τις μεθόδους που αφορούν την διδασκαλία μιας δεύτερης/ξένης γλώσσας. Άρα, η προσπάθεια να αναπτυχθούν μοντέλα διδασκαλίας μιας γλώσσας ως δεύτερης ή ξένης, οδηγεί στην ανάπτυξη ερμηνευτικών εργαλείων γύρω από το φαινόμενο της διγλωσσίας (Σκούρτου, 2002).

Το γενικό πλαίσιο αρχών που αφορά τη μάθηση και τη διδασκαλία μιας δεύτερης / ξένης γλώσσας συνοψίζεται ως εξής (Ζάγκα, 2008. σ. 4-5):

«• Η διδασκαλία της δεύτερης / ξένης γλώσσας θεωρείται περισσότερο αποτελεσματική, όταν διδάσκεται μέσα σε ένα αυθεντικό επικοινωνιακό περιβάλλον, όπου οι μαθητές εκτίθενται σε γλωσσικά ερεθίσματα που τους είναι κατανοητά και τα θεωρούν ενδιαφέροντα (Genesee 1994).

• Η προσέγγιση της γλωσσικής διδασκαλίας, όταν συνδυάζεται με τη διδασκαλία των γνωστικών αντικειμένων που διδάσκονται στο σχολείο, θεωρείται πιο αποτελεσματική από την αυτόνομη διδασκαλία του γλωσσικού μαθήματος. Στην περίπτωση που η γλωσσική διδασκαλία αφορά την ξένη γλώσσα μπορεί να αξιοποιηθεί διδακτικό υλικό από άλλα επιστημονικά

πεδία (Φυσική – Μαθηματικά κ.ά) για την ανάπτυξη εκ μέρους των μαθητών επιμέρους δεξιοτήτων, όπως είναι η περιγραφή μίας διαδικασίας, η διατύπωση υπόθεσης, η πρόβλεψη, η ερμηνεία, κ.ά.

- Η διδασκαλία της δεύτερης γλώσσας οφείλει να λαμβάνει υπόψη της τις ιδιαίτερες ανάγκες των αλλόγλωσσων μαθητών που χρειάζονται εκτός από τη γνώση της γλώσσας και τρόπους πρόσβασης στο περιεχόμενο των σχολικών μαθημάτων.

- Η διδασκαλία της δεύτερης / ξένης γλώσσας χρειάζεται να στοχεύει στην ανάπτυξη τόσο των Βασικών Διαπροσωπικών Επικοινωνιακών Δεξιοτήτων (BICS)¹⁰ όσο και στην ανάπτυξη της Γνωστικής Ακαδημαϊκής Γλωσσικής Ικανότητας (CALP)¹¹ (Cummins 1984) των μαθητών. Με τον τρόπο αυτό οι αλλόγλωσσοι μαθητές θα αναπτύξουν σύνθετες γλωσσικές και γνωστικές δεξιότητες στη γλώσσα - στόχο, ώστε να μπορούν να τη χρησιμοποιούν ως «εργαλείο μάθησης» (Χατζηδάκη 2000, Clegg 1996).

- Η γλωσσική διδασκαλία χρειάζεται να στοχεύει στη δημιουργία αυτόνομων μαθητών, οι οποίοι θα έχουν δυνατότητα πρόσβασης στη γνώση, καθώς και ικανότητα μεταφοράς αυτής της γνώσης από το ένα γνωστικό αντικείμενο στο άλλο.»

2.1. Η Παραδοσιακή- Δομική Προσέγγιση

Στην παραδοσιακή/δομική προσέγγιση απαντάται η γραμματικο-συντακτική μέθοδος κατά την οποία δίνεται έμφαση στις γραμματικές δομές και στην ορθότητα της παραγωγής τους. Με τη συγκεκριμένη μέθοδο το λεξιλόγιο, οι κλίσεις των ρημάτων και οι κανόνες γραμματικής και συντακτικού μαθαίνονται και αποστηθίζονται από τους μαθητές, με τη διδασκαλία της γραμματικής να γίνεται μέσα από την παρουσίαση φαινομένων των οποίων η πρακτική συνίσταται να γίνεται με μηχανιστικές και μεταφραστικές ασκήσεις, ενώ παράλληλα οι εκπαιδευόμενοι εξετάζονται στην ορθογραφία και στη μετάφραση κειμένων. Πρόκειται για μέθοδο κατά την οποία η έμφαση δίνεται στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων του

¹⁰ «Οι Βασικές Διαπροσωπικές Δεξιότητες (BICS) σχετίζονται με την ικανότητα των μαθητών να ανταπεξέρχονται σε περιστάσεις επικοινωνίας σχετικές με θέματα της καθημερινότητας, που περιέχουν συνήθως συχνόχρηστο και καθημερινό λεξιλόγιο, καθώς και με απλές συντακτικές δομές. Η ανάπτυξή τους θεωρείται εύκολη, αφού απαιτείται χρονικό διάστημα από 1- 2 χρόνια» (Ζάγκα, 2008. Τα μοντέλα διδασκαλίας της γλώσσας «με βάση το περιεχόμενο» και η αξιοποίησή τους στη διδασκαλία της δεύτερης και ξένης γλώσσας, σ. 4)

¹¹ «Η Γνωστική Ακαδημαϊκή Γλωσσική Επάρκεια/ικανότητα (CALP), σχετίζεται με την ανάπτυξη του επιστημονικού λόγου. Συνήθως, τα θέματα που οι μαθητές πραγματεύονται σε τέτοιες περιστάσεις επικοινωνίας δεν τους είναι οικεία και περιλαμβάνουν λεξιλόγιο χαμηλής συχνότητας και σύνθετες συντακτικές δομές. Η ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών απαιτεί 5- 7 χρόνια» (Ζάγκα, 2008. Τα μοντέλα διδασκαλίας της γλώσσας «με βάση το περιεχόμενο» και η αξιοποίησή τους στη διδασκαλία της δεύτερης και ξένης γλώσσας, σ. 4

γραφτού λόγου χωρίς να δίνεται ιδιαίτερη βαρύτητα στον προφορικό λόγο ή στην επικοινωνιακή ικανότητα των μαθητών. Ο μαθητής εντοπίζεται να έχει ρόλο παθητικού δέκτη. (Μπέλλα, 2011)

Σε αυτά τα πλαίσια, με την άμεση μέθοδο, το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στην ανάγνωση, κατά την οποία συντελείται η ανάπτυξη του προφορικού λόγου και η διδασκαλία των κανόνων της γραμματικής γίνεται με επαγωγικό τρόπο, η δεύτερη/ξένη γλώσσα αφομοιώνεται με τη χρήση της πρώτης γλώσσας με την οποία επιτυγχάνεται μια «άμεση σύνδεση», ως απόρροια της θεωρίας κατάκτησης της μητρικής γλώσσας, εφόσον ο μαθητής κατακλύζεται από τα στοιχεία της δεύτερης/ξένης γλώσσας και υποθετικά μπαίνει με αυτόν τον τρόπο στην «λογική» της. (Σακελλαρίου, 2000)

Στην προφορική προσέγγιση ή αλλιώς καταστασιακή γλωσσική διδασκαλία η βάση της διδασκαλίας εντοπίζεται στον προφορικό λόγο και την ομιλία με την ύλη να διδάσκεται προφορικά πρώτου μετουσιωθεί σε γραπτό λόγο. Η έμφαση δίνεται στην εκμάθηση του λεξιλογίου και της γραμματικής με την παρουσίαση των νέων δεδομένων να γίνεται με διαβάθμιση της δυσκολίας ενώ η ενασχόληση με την βελτίωση των δεξιοτήτων του γραπτού λόγου ξεκινά αφού επιβεβαιωθεί το ότι έχει κατακτηθεί από τους μαθητές ένα ικανοποιητικό λεξιλογικό και γραμματικό υπόβαθρο. (Χανοπούλου, 2017)

2.2 Η Διδασκαλία με Βάση το Περιεχόμενο

Ο όρος διδασκαλία της γλώσσας με βάση το περιεχόμενο αναφέρεται σε μια γενική θεωρητική προσέγγιση για την διδασκαλία και αποτελεί μια μέθοδο κατά την οποία το γλωσσικό μάθημα συνδυάζεται με τη διδασκαλία του περιεχομένου των γνωστικών αντικειμένων και διαφοροποιείται από την παραδοσιακή γλωσσική διδασκαλία, όπου το μάθημα της γλώσσας διδάσκεται χωριστά και αυτόνομα από τα άλλα γνωστικά αντικείμενα. Πρακτικά, η εν λόγω προσέγγιση εμφανίζεται με ποικίλες μορφές και εφαρμογές, κοινό στοιχείο όμως, των διδασκαλιών που βασίζονται στο περιεχόμενο, αποτελεί η παραδοχή ότι το μάθημα διδάσκεται με την αρωγή και των άλλων γνωστικών αντικειμένων τα οποία υποβοηθούν τη γλωσσική διδασκαλία.

Τα ερευνητικά δεδομένα σε συνδυασμό με τη διεθνή εκπαιδευτική εμπειρία, οδήγησαν σε διδακτικές προσεγγίσεις οι οποίες έχουν ιδιαίτερη βαρύτητα στη διδασκαλία του περιεχομένου των γνωστικών αντικειμένων, του ακαδημαϊκού λεξιλογίου και στην ανάπτυξη

παραγωγικών γλωσσικών δεξιοτήτων των μαθητών. Οι παραπάνω σκοποί επιτυγχάνονται με τη χρήση στρατηγικών και τεχνικών διδασκαλίας από τη δεύτερη γλώσσα για τα γνωστικά αντικείμενα, αλλά και με τη συνεργασία των διδασκόντων. Κατά αυτόν τον τρόπο, οι διδάσκοντες των γνωστικών αντικειμένων διευκολύνουν την πρόσβαση των μαθητών στο περιεχόμενο των σχολικών μαθημάτων και στην εξοικείωση με τη χρήση των σχολικών εγχειριδίων. (Σκούρτου, 2002)

2.3 Η Εργασιοκεντρική Προσέγγιση

Οι εργασίες¹² (tasks) αποτελούν την βάση της διδασκαλίας και χρησιμοποιούνται ως βασικός της άξονας, καθιστώντας την έτσι “Εργασιοκεντρική”. Όσον αφορά την εκμάθηση της δεύτερης/ξένης γλώσσας, αυτή οργανώνεται από τις εργασίες και όχι από τις γλωσσικές δομές. Η προσέγγιση αυτή εμφανίστηκε τη δεκαετία του 1980 και ενέπνευσε από τότε πολυάριθμα προγράμματα σπουδών. (Μολοχά, 2014)

Η προσέγγιση αυτή στοχεύει στην διευκόλυνση της εκμάθησης της δεύτερης/ξένης γλώσσας, ωθώντας τους εκπαιδευόμενους να έρθουν σε άμεση επαφή μαζί της μέσω της εκτέλεσης εργασιών. Οι εργασίες αυτές αποτελούν στην ουσία σχέδια εργασίας που παρέχουν στους εκπαιδευόμενους τα μέσα να επιτύχουν ένα αποτέλεσμα, το οποίο προσαρμόζεται περισσότερο σε επικοινωνιακούς παρά σε γλωσσικούς όρους. Η εκμάθηση της δεύτερης/ξένης γλώσσας προκύπτει μέσω των αλληλεπιδράσεων του μαθητή με την ίδια την εργασία (Ellis, 2013).

Ο σχεδιασμός ενός μαθήματος που βασίζεται στην εργασιοκεντρική προσέγγιση, πέρα από τα συστατικά στοιχεία του θέματος εργασίας, είναι σημαντικό να λαμβάνει υπόψη ορισμένες θεμελιακού χαρακτήρα αρχές. Κατά τον προσδιορισμό της Διδασκαλίας με βάση την Εργασία επισημάνθηκαν μερικές από τις σημαντικότερες θεωρητικές διακηρύξεις. Για την οργάνωση διδακτικού υλικού βάσει αυτής της προσέγγισης ο Nunan (2004) απαριθμεί τις ακόλουθες επτά αρχές:

- *Υποστηριζόμενη μάθηση - «χτίσιμο σκαλωσιάς» (Scaffolding)*
- *Αλληλεξάρτηση των εργασιών (Task dependency)*

¹² Άλλες μεταφράσεις του όρου που έχουν προταθεί είναι: Εξεταστικό θέμα. Κρατικό Πιστοποιητικό Γλωσσομάθειας 2005:8, Δοκιμασία. Κρατικό Πιστοποιητικό Γλωσσομάθειας 2005:9, Δραστηριότητα. Κρατικό Πιστοποιητικό Γλωσσομάθειας 2005:8, Ερώτημα. Κρατικό Πιστοποιητικό Γλωσσομάθειας 2011:4, Καθήκον. Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς 2008:40. (ηλεκτρονική έκδοση του Λεξικού Δοκιμασιολογίας του ΚΕΓ)

- *Ανακύκλωση (Recycling)*
- *Ενεργός μάθηση (Active learning)*
- *Ενσωμάτωση (Integration)*
- *Αναπαραγωγή προς τη δημιουργία (Reproduction to creation)*
- *Στοχασμός (Reflection)* (Nunan, 2004, όπως αναφέρεται στο Μολοχά, 2014. σ. 29-31)

Αναλυτικότερα, η έννοια της υποστηριζόμενης μάθησης αναφέρεται στην στάση υποστήριξης από πλευράς εκπαιδευτικού και αλλά και των μαθητών μεταξύ τους κατά την διεκπεραίωση των εργασιών.

Αλληλεξάρτηση των εργασιών υπάρχει όταν το περιεχόμενο και ο τρόπος διεκπεραίωσης μια εργασίας βασίζεται, συνδέεται ή αποτελεί συνέχεια μιας προηγούμενης εργασίας. Με αυτή την αρχή συνδέεται η ιδέα της εκπαιδευτικής ακολουθίας των εργασιών κατά την οποία κάθε εργασία λειτουργεί προσθετικά στο αποτέλεσμα των εργασιών που έχουν προηγηθεί. Διάφορες εργασίες συνδέονται μεταξύ τους θεματικά, σε επίπεδο περιεχομένου αλλά και αλλά και μαθησιακών στόχων, δημιουργώντας μια «αλυσίδα των εργασιών» ('task-chaining'), όρος που περιγράφει την νοηματική συνέχεια και σύνδεση μεταξύ των εργασιών που πραγματοποιούνται.

Ο όρος της ανακύκλωσης βασίζεται στην πεποίθηση πως οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να συναντήσουν τη γλώσσα-στόχο σε διαφορετικά γλωσσικά και εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Στην περίπτωση που η πρώτη τους επαφή με ένα γλωσσικό στοιχείο δεν τελεσφορήσει και συνεπώς δεν γίνει αντιληπτό εντελώς ώστε να κατακτηθεί, μία εκ νέου εισαγωγή τους στην επεξεργασία του μετά από κάποιο χρονικό διάστημα κρίνεται αναγκαία με την μάθηση να μπορεί να επιτευχθεί μέσα από την πράξη και συγκεκριμένα μέσα από την πράξη των μαθητών. Οι μαθητές χρησιμοποιούν τη γλώσσα που μαθαίνουν, εμπλέκονται ενεργά στην οικοδόμηση της προσωπικής τους γνώσης και δεν περιορίζονται στην παθητική αποδοχή της γνώσης που μεταδίδεται από τον εκπαιδευτικό. Κατά την εφαρμογή της ενεργού μάθησης στη διδασκαλία της γλώσσας είναι σημαντικό να προσφέρονται ευκαιρίες στους μαθητές, για να ασκούνται στη χρήση της γλώσσας. (Nunan, 2004)

Αναφορικά με την αρχή της ενσωμάτωσης, φροντίζεται οι μαθητές να κατανοούν τη σύνδεση που ενυπάρχει μεταξύ των γλωσσικών τύπων, της επικοινωνιακής λειτουργίας και των σημασιολογικών εννοιών. Για τη δημιουργία μιας αποτελεσματικής επικοινωνίας ουσιαστική είναι η εκμάθηση της γραμματικής, χωρίς παρ' όλα αυτά να κρίνεται αναγκαία

και απαραίτητη η ρητή διδασκαλία της όταν δεν συνυπάρχει με μία πιο υπόρρητη. Αυτό που είναι απαραίτητο να τονιστεί στους μαθητές είναι οι στενές σχέσεις που διέπουν τύπο, λειτουργία και σημασία.

Χρησιμοποιούμε λοιπόν τον όρο «διδασκαλία και μάθηση με βάση την εργασία» για να αναφερθούμε σε περιβάλλοντα όπου οι εργασίες είναι η κεντρική μονάδα διδασκαλίας: «οδηγούν» δηλαδή την δραστηριότητα της τάξης, ορίζουν το πρόγραμμα σπουδών και τη διδακτέα ύλη και καθορίζουν τους τρόπους της αξιολόγησης:

- Οι εργασίες καθορίζουν το αναλυτικό πρόγραμμα γλώσσας, με τη διδασκαλία της γλώσσας να ανταποκρίνεται στις επιχειρησιακές ανάγκες συγκεκριμένων εκπαιδευομένων.
- Οι εργασίες θεωρούνται απαραίτητες για την εμπλοκή βασικών διαδικασιών απόκτησης της γλώσσας.
- Οι εργασίες επιλέγονται με βάση το ότι αναπαράγουν ή προσομοιώνουν σχετικές δραστηριότητες του πραγματικού κόσμου.
- Η αξιολόγηση γίνεται με βάση την απόδοση της εργασίας.

Ο Candlin (1987) συνόψισε τα οφέλη της μάθησης με βάση την εργασία στα εξής σημεία:

- Αναδιάρθρωση της σχέσης μεταξύ διδακτέας ύλης και προγραμμάτων σπουδών
- Επαναξιολόγηση της σχέσης μεταξύ δεδομένων, πόρων και διαδικασιών στο περιεχόμενο των εργασιών και στην ενέργεια των εργασιών
- Επαναξιολόγηση της σχέσης μεταξύ στόχων και αξιολόγηση με βάση το πρότυπο
- Ανασκόπηση της σχέσης ρόλων του «δασκάλου» και του «μαθητευομένου» στη συνεργασία των εργασιών
- Επαναφορά της δυνατότητας της τάξης ως χώρου πειραματισμού στην γλώσσα και στην εκμάθηση των γλωσσών
- Ανανέωση μιας κριτικής προοπτικής για την κατανόηση της απόκτησης δεύτερης γλώσσας και του μέρους εκμάθησης γλωσσών στην κοινωνική ταυτότητα του τον μαθητή.

2.4 Η Επικοινωνιακή Προσέγγιση

Η Επικοινωνιακή Προσέγγιση ή η Επικοινωνιακή Διδασκαλία της Γλώσσας αποτελεί την πιο διαδεδομένη προσέγγιση στη διδασκαλία της δεύτερης / ξένης γλώσσας και προήλθε μετά από την αντίδραση του Chomsky¹³ απέναντι στο δομικό μοντέλο διδασκαλίας το οποίο χαρακτηρίστηκε ελλιπές, την ανάπτυξη διάφορων κλάδων της γλωσσολογίας και τις ιστορικές συγκυρίες της δεκαετίας του 1970. Η Επικοινωνιακή προσέγγιση βασίζεται σε θεωρίες της γλωσσικής κατάκτησης που υποδεικνύουν τον εγγενή χαρακτήρα της γλώσσας και υπογραμμίζουν τον ρόλο της διεπίδρασης, όπως και της επικοινωνίας των διδασκόντων με τους μαθητές, αλλά και των τελευταίων μεταξύ τους. Πιο συγκεκριμένα, τα σημεία-στόχοι με τα οποία ασχολείται αυτή η προσέγγιση, έγκεινται στις παρακάτω ικανότητες: (Σακελλαρίου, 2009)

- α) τη γραμματική ικανότητα (grammatical competence),
- β) την κοινωνιολογική ικανότητα (sociolinguistic competence),
- γ) την ικανότητα έκφρασης λόγου (discourse competence) και
- δ) την στρατηγική ικανότητα (strategic competence).

Η ικανότητα του μαθητή να επικοινωνεί τόσο στη μητρική του γλώσσα όσο και στη δεύτερη γλώσσα αποτελεί τον κύριο στόχο της διδασκαλίας βάσει της επικοινωνιακής προσέγγισης, με την επικοινωνιακή ικανότητα να έπεται της γλωσσικής. Η γλώσσα διευκολύνει την εκτέλεση διάφορων λειτουργιών, βασικότερη από τις οποίες είναι η επικοινωνία. Συνεπώς, η διδακτική διαδικασία αποσκοπεί στη πραγματική λειτουργία και όχι μόνο στην περιγραφή ενός γλωσσικού συστήματος. Η ανάπτυξη της ικανότητας των εκπαιδευόμενων να επικοινωνούν επιτυχώς και λειτουργικά, να αναγνωρίζουν τις διαφορετικές περιστάσεις επικοινωνίας και να προσαρμόζουν το λόγο τους ανάλογα αποτελούν βασικές επιδιώξεις στην φιλοσοφία της επικοινωνιακής προσέγγισης της διδασκαλίας της δεύτερης γλώσσας.

Οι Richards και Rodgers (2001, όπως αναφέρεται στο Χανοπούλου, 2017. σ. 43-44) συνόψισαν τις αρχές της προσέγγισης ως εξής:

¹³ Ο Νόαμ Τσόμσκι (αγγλ: Avram Noam Chomsky, γενν. 7 Δεκεμβρίου 1928) είναι Αμερικανός καθηγητής στο Τμήμα Γλωσσολογίας και Φιλοσοφίας του Τεχνολογικού Ινστιτούτου της Μασαχουσέτης (MIT) (Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια, https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CF%8C%CE%B1%CE%BC_%CE%A4%CF%83%CF%8C%CE%BC_%CF%83%CE%BA%CE%B9)

«1. Οι μαθητές μαθαίνουν μία γλώσσα μέσω της χρήσης της μέσα σε επικοινωνιακό πλαίσιο.

2. Οι γλωσσικές δραστηριότητες χρειάζεται να εμπεριέχουν αυθεντική επικοινωνία.

3. Η ευχέρεια του λόγου αποτελεί σημαντική διάσταση της επικοινωνίας.

4. Η επικοινωνία απαιτεί τον συνδυασμό διαφορετικών γλωσσικών δεξιοτήτων.

5. Η μάθηση συνιστά μία διαδικασία δημιουργικής δόμησης κατά την οποία οι δοκιμές και τα λάθη είναι προβλεπόμενα.»

Κατά την επικοινωνιακή προσέγγιση σημασία δίνεται στις γλωσσικές πράξεις και έννοιες που εκφράζουν οι φυσικοί ομιλητές της γλώσσας-στόχου στην καθημερινή ζωή, στην επικοινωνιακή δηλαδή λειτουργία και όχι στα συστατικά μέρη της (Δενδρινού, 2001). Γίνεται δυναμική χρήση της γλώσσας αποσιωπώντας την ανεξάρτητη διδασκαλία των φαινομένων της ενώ προσομοιώνονται πραγματικές καταστάσεις επικοινωνίας. Η γλωσσική διδασκαλία δεν ωφελεί να επιτυγχάνεται μέσω μηχανιστικών ενεργειών και μοτίβων, αντιθέτως αντί για την ορθότητα του λόγου σημασία πρέπει να δοθεί στην καταλληλότητα χρήσης της γλώσσας ανάλογα με την επικοινωνιακή περίσταση. Το γλωσσικό σύστημα και η λειτουργική χρήση της γλώσσας άλλωστε είναι δύο έννοιες αλληλένδετες. (Χανοπούλου, 2017).

3. Αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών με σκοπό την διδασκαλία της δεύτερης/ξένης γλώσσας (Γ2/ΞΛ)

Στο συνεχώς μεταβαλλόμενο σύγχρονο κοινωνικό, οικονομικό και πολιτισμικό περιβάλλον, η εκπαίδευση αναπόφευκτα επηρεάζεται. Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην καθημερινή ζωή αποτελεί μια τέτοια αλλαγή που εντοπίζεται σε πολλούς και διάφορους τομείς της ζωής μας. Ως απόρροια των εξελίξεων αυτών, ο παραδοσιακός τρόπος διδασκαλίας που χαρακτηρίζεται από δασκαλοκεντισμό, παραχωρεί βαθμιαία την θέση του σε νέες παιδαγωγικές προσεγγίσεις που στηρίζονται στην ενεργητική μάθηση και στις προοπτικές του κοινωνικού εποικοδομητισμού¹⁴. Η πορεία που ακολουθείται προς τη γνώση χαρακτηρίζεται από διαθεματικότητα με κύριες επιδιώξεις την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και την καλλιέργεια δεξιοτήτων υψηλού επιπέδου. Ο ρόλος τους εκπαιδευτικού μετατρέπεται σταδιακά σε διαμεσολαβητικό και συντονιστικό, με σκοπό να κατευθύνει τους μαθητές, έτσι ώστε οι τελευταίοι να οικοδομήσουν τη γνώση μέσα από την πράξη και τα βιώματά τους. Κρατώντας αυτό το όραμα τα όλο και περισσότερα στοιχεία σχετικά με την αποτελεσματική χρήση των υπολογιστών για εκπαιδευτικούς σκοπούς, έχουν προκαλέσει ενδιαφέρον για την ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία, σε συνδυασμό και με άλλες νέες τεχνολογίες. (Μυσερλή, 2015)

Ο υπολογιστής ως «βοηθός» της διδασκαλίας παρουσιάζει ιστορία που μετρά έξι δεκαετίες. Κατά την δεκαετία του 1960 χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά στην γλωσσική εκπαίδευση και λειτουργούσε ως μέσο διευκόλυνσης της διδασκαλίας θεμάτων μικροδομής με ιδιαίτερη έμφαση στην ορθογραφία και την αξιολόγηση. Σταδιακά, δημιουργήθηκε ένα νέο επιστημονικό ρεύμα που προάγει την αξιοποίηση του υπολογιστή ως μέσο υποστήριξης της διδασκαλίας αλλά και την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που παρέχει το διαδίκτυο. Σύμφωνα με τις τελευταίες έρευνες ανά τον κόσμο, διαπιστώνεται μεγάλη εξέλιξη στο χώρο των εκπαιδευτικών τεχνολογιών και εντείνεται η αξιοποίηση του υπολογιστή στα γλωσσικά μαθήματα. Η εμπλοκή των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία αποτελεί πλέον δομική συνιστώσα του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Σπουδών, με τον υπολογιστή να θεωρείται ως σημαντικό και κύριο εκπαιδευτικό εργαλείο που συμπληρώνει και διευκολύνει

¹⁴ Ο κοινωνικός εποικοδομισμός (social constructivism) αναφέρεται στην οικοδόμηση της γνώσης ως απόρροια των αλληλεπιδράσεων του εκπαιδευόμενου με το κοινωνικό του περιβάλλον.

την διδακτική διαδικασία ενώ, παράλληλα, ενθαρρύνει την συνεργατικότητα, και την αυτομάθηση¹⁵. (Καραγιάννη, 2002)

Γίνεται αντιληπτό αμέσως, πως η εισαγωγή των Τ.Π.Ε. στο σχολείο σηματοδοτεί μια νέα εποχή στον τρόπο που αποκτάται και διαδίδεται η γνώση, αναφορικά τόσο με τα μαθήματα κορμού όσο και με την δεύτερη/ξένη γλώσσα. Με την εισαγωγή αυτή, επαναπροσδιορίζονται οι μαθησιακοί στόχοι αλλά και η στοχοθεσία της εκπαίδευσης γενικά, εφόσον δίνεται έμφαση στην ανάπτυξη περισσότερων και διαφορετικών σε σύγκριση με το παρελθόν δεξιοτήτων και παρέχοντας νέα εργαλεία, μέσα και δυνατότητες στο μαθητικό πληθυσμό. Διαμορφώνεται τελικά, μια νέα, διαφορετική κουλτούρα μάθησης επηρεασμένη από τις σύγχρονες κοινωνικοοικονομικές συνισταμένες, και ειδικότερα ως προς το ζητούμενο που ερευνάται στην παρούσα εργασία, δηλαδή την εκμάθηση της δεύτερης γλώσσας και τις Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση.

Μέσα σε αυτές τις συνθήκες, άνθισε ο τομέας της Επιστήμης και της Τεχνολογίας που ασχολείται με την δημιουργία ψηφιακών εκπαιδευτικών υλικών. Τα σύγχρονα ψηφιακά εκπαιδευτικά εργαλεία που είναι πλέον διαθέσιμα καλύπτουν πολλές από τις διδακτικές ανάγκες που προκύπτουν στην σημερινή εκπαίδευση όπως εκείνη της εκμάθησης της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης, και η σχεδίαση τους αποτελεί μια νέα σημαντική παράμετρο που χρήζει ανάλογης μελέτης.

3.1 Το Εκπαιδευτικό Λογισμικό

Ως Λογισμικό ή λογισμικό για υπολογιστή (software) ορίζεται σύμφωνα με την Καλιακάτσου (2015) ένα άθροισμα υπολογιστικών προγραμμάτων, διαδικασιών και κατευθυντήριων εντολών που επιτελούν συγκεκριμένο έργο εφαρμοσμένο και τροφοδοτούμενο από έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το Λογισμικό αναφέρεται σε οργανωμένες διαδικασίες λογικής επεξεργασίας δεδομένων. Ο όρος εκπαιδευτικό λογισμικό αποδίδεται σε λογισμικές εφαρμογές και ψηφιακά υλικά που στοχεύουν στην υποστήριξη της διδασκαλίας μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Το εκπαιδευτικό λογισμικό μπορεί να έχει διάφορες μορφές· Παρακάτω παρατίθενται οι δύο κυριότερες από αυτές:

- Λογισμικό και υλικό το οποίο έχει κατασκευαστεί από εξειδικευμένες εταιρίες ή από πανεπιστημιακά και ερευνητικά ιδρύματα, έχοντας συγκεκριμένο

¹⁵ Με τον όρο αυτομάθηση ή αυτομόρφωση περιγράφουμε μία σύνθετη εκπαιδευτική διαδικασία της οποίας θεμελιώδης κινητήρια δύναμη είναι ο ίδιος ο άνθρωπος, ο οποίος, έχοντας επίγνωση των αναγκών και των επιθυμιών του, καλείται να συμβάλει αποφασιστικά στην πορεία της εκπαιδευτικής και επαγγελματικής του κατάρτισης.

διδακτικό και εκπαιδευτικό σκοπό και αναφέρεται σε συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο ή προορίζεται για διαθεματικές χρήσεις. Διατίθεται σε CD/DVD και εγκαθίσταται στον υπολογιστή ή εντοπίζεται σε διαδικτυακό τόπο στον παγκόσμιο ιστό. Ενίοτε αφορά ένα σύνολο από υλικό και λογισμικό, όπως φερ' ειπείν συστήματα που συλλέγουν στοιχεία από πειραματικές διαδικασίες μέσω αισθητήρων και τα επεξεργάζονται με την βοήθεια του υπολογιστή.

- Λογισμικό γενικής ή ειδικής χρήσης, το οποίο έχει αναπτυχθεί από εταιρίες λογισμικού ή και από μεμονωμένες ομάδες προγραμματιστών, παραδείγματος χάριν κειμενογράφοι, βάσεις δεδομένων, προγράμματα επεξεργασίας εικόνων, λογιστικά φύλλα, εφαρμογές Διαδικτύου (π.χ. για δημιουργία blog¹⁶ ή wiki¹⁷) κ.α. Το λογισμικό αυτό παρότι δεν μπορεί να θεωρηθεί αμιγώς εκπαιδευτικό συμβάλλει σημαντικά ως γνωστικό εργαλείο και χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη γνώσεων και δεξιοτήτων σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα. Ωστόσο όταν τα παραπάνω λογισμικά αποτελούν αντικείμενο μάθησης, όπως σε ένα μάθημα Πληροφορικής, δεν τα χαρακτηρίζουμε εκπαιδευτικά μέσα. (Καλιακάτσου, 2015)

Συνήθως ο όρος εκπαιδευτικό λογισμικό συμπεριλαμβάνει και πακέτα εφαρμογών επιμορφωτικού, εγκυκλοπαιδικού και ψυχαγωγικού τύπου που συχνά αναφέρεται με τον Αμερικάνικο νεολογισμό edu-trainment. Ως εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να χαρακτηρισθούν τα εξής:

- Λογισμικό γενικής χρήσης όπως αυτοματισμού γραφείου και επικοινωνιών
- Γλώσσες προγραμματισμού διαδικαστικού ή μη τύπου
- Παιχνίδια κυρίως στρατηγικής
- Πακέτα εξάσκησης και πρακτικής (drill & practice)
- Προσομοιώσεις
- Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ανοικτού τύπου

¹⁶ Το ιστολόγιο, γνωστό συχνά με την άκλιτη ονομασία μπλογκ (blog), είναι μορφή ιστοχώρου. Είναι λίστα καταχωρήσεων από την πιο πρόσφατη καταχώρηση στην παλαιότερη.

¹⁷ Το wiki είναι μία διαδικτυακή εφαρμογή, η οποία επιτρέπει στους χρήστες της να προσθέτουν, να τροποποιούν ή να διαγράφουν το περιεχόμενό της σε συνεργασία με τους άλλους.

- Τεχνητή νοημοσύνη, έμπειρα συστήματα (artificial intelligence. Intelligent tutoring systems)

- Νευρωνικά δίκτυα

- Εικονική πραγματικότητα

- Πολυμέσα / υπερμέσα στατικά ή προσαρμοστικά. (Μικρόπουλος, 2000)

Το εκπαιδευτικό λογισμικό χρησιμοποιείται σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, με υπολογιστική υποστήριξη. Ο μαθητής αλληλεπιδρά με αυτό το περιβάλλον, τον δάσκαλο και τις δραστηριότητες τις οποίες καλείται να διεκπεραιώσει. Το λογισμικό κατέχει τον κεντρικότερο ρόλο σε αυτή την διαδικασία. (Κορδάκη, 2000)

Τα σημαντικότερα πλεονεκτήματα της χρήσης πολυμέσων και εκπαιδευτικών λογισμικών στα πλαίσια μάθησης της δεύτερης/ξένης γλώσσας αλλά και γενικά, μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε τρεις κατηγορίες οι οποίες έχουν ως εξής:

1. Τα πολυμέσα προσφέρουν δομημένες πληροφορίες που μπορούν να επικοινωνηθούν εύκολα και γρήγορα ανά τον κόσμο:

- Επιλύονται έτσι προβλήματα που σχετίζονται με την διάδοση της γνώσης.

- Σταδιακά οργανώνονται δίκτυα πληροφοριών όπου συσσωρεύουν γνώση έτοιμη για κατάκτηση.

2. Τα πολυμέσα προσφέρουν ενδιαφέροντες και καινοτόμους τρόπους όσον αφορά την παρουσίαση, κατάκτηση και διάδοση της πληροφορίας:

- Παροχή «δυναμικής πληροφορίας» (ήχος, βίντεο), σε υψηλή ποιότητα και με ακρίβεια ανεξαρτήτως τόπου και χώρου.

- Δυνατότητα διερεύνησης της επίδρασης διαφορετικών παραμέτρων του συστήματος χάριν προγραμμάτων εξομοίωσης και προσομοίωσης.

- Εμπλουτίζεται η εκπαιδευτική διαδικασία.

- Συμμετοχή περισσότερων αισθήσεων στην εκπαιδευτική διαδικασία σε σύγκριση με την χρήση χειραπτικών μέσων μάθησης.

- Δυνατότητα για σύγχρονη και ασύγχρονη επικοινωνία (π.χ. μέσω e-mail, chat).

3. Τα πολυμέσα μεταβάλλουν το ρόλο του μαθητή προσφέροντας εν δυνάμει:

- Ελευθερία στο ρυθμό απόκτησης της πληροφορίας.
- Ενεργή και υπεύθυνη συμμετοχή στη διαδικασία της μάθησης.
- Διατήρηση της δραστηριότητας και της προσοχής σε υψηλά επίπεδα.
- Αυτομάθηση (Βερναδάκης, Αυγερινός, Ζέτου, Γιαννούση και Κιουμούρτζογλου, 2006)

Γίνεται, επομένως, εύκολα αντιληπτό ότι μέσα από τη διδασκαλία με την χρήση πολυμέσων και ψηφιακών εκπαιδευτικών υλικών, διαμορφώνεται ένα ιδιαίτερο μαθησιακό περιβάλλον με ποιότητα και αποδοτικότητα που συμβάλλει σε μια αποτελεσματική μάθηση.

3.2 Αρχές σχεδιασμού εκπαιδευτικών λογισμικών

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά σχεδιάζονται επηρεαζόμενα από στοιχεία και θεωρίες των επιστημών της πληροφορικής και της αγωγής. Ο σχεδιασμός, η αξιολόγηση και η επιλογή του εκπαιδευτικού λογισμικού είναι αποτελεσματικότερα όταν γίνεται συνδυασμός διαφόρων στοιχείων που ανήκουν στον τομέα του εκπαιδευτικού λογισμικού, όπως θέματα διδακτικού λογισμικού, αλληλεπίδρασης και ανάδρασης, πλοήγησης κ.α. Για τον σχεδιασμό ενός εκπαιδευτικού λογισμικού, λαμβάνονται υπόψη τα έξι επίπεδα γνωστικής ταξινόμιας του Bloom, τα οποία προκύπτουν ως εξής:

1. Γνώση: αναγνώριση, προσδιορισμός, δήλωση
2. Κατανόηση: ερμηνεία, εξήγηση, αναθεώρηση
3. Εφαρμογή: επίλυση, χρήση, εκμετάλλευση
4. Ανάλυση: σύγκριση, αντίθεση, αντιπαραβολή
5. Σύνθεση: σχεδίαση, ανάπτυξη, προγραμματισμός
6. Αξιολόγηση: εκτίμηση, κριτική, κρίση, απόφαση (Μικρόπουλος, 2000)

Αυτή η ταξινόμια πρέπει να συνάδει και με συναισθηματικές και ψυχοκινητικές ταξινομίες ούτως ώστε να παρέχεται ένα πλήρες εκπαιδευτικό περιβάλλον.

Για να δημιουργηθεί ένα εκπαιδευτικό λογισμικό χρειάζεται να συνυπολογιστούν παράμετροι όπως το γνωστικό αντικείμενο, το κοινό που απευθύνεται, οι συνθήκες εκπαίδευσης και άλλα σημαντικά στοιχεία. Τόσο στη σύγχρονη βιβλιογραφία όσο και βάσει

του σκεπτικού που ακολουθούν λογισμικά αντίστοιχων εταιριών, εντοπίζονται τρεις επικρατούσες προσεγγίσεις σχεδίασης και ανάπτυξης τέτοιου είδους λογισμικών:

1. Η χρήση ή προσαρμογή μεθοδολογιών ανάπτυξης κοινού λογισμικού (software engineering methodologies). Αυτή είναι η χειρότερη προσέγγιση [Ladhani 1996, Zhiting 1996] γιατί το ΔΕΛ διαφέρει ουσιαστικά από το τυπικό λογισμικό. Πρέπει να δίνεται μεγάλη έμφαση σε θέματα προσδιορισμού των μαθησιακών στόχων (*learning objectives*), των κατάλληλων παιδαγωγικών μεθόδων (*pedagogical methods*), της διαπροσωπείας χρήστη (*user interface*), καθώς και στην αξιολόγηση της μαθησιακής αποτελεσματικότητας (*learning effectiveness*). Οι μεθοδολογίες που προέρχονται από το χώρο της τεχνολογίας λογισμικού (*software engineering*) είναι ανεπαρκείς στο να προσφέρουν καθοδήγηση και λύσεις στα παραπάνω θέματα.

2. Η χρήση ή προσαρμογή μεθοδολογιών ανάπτυξης εκπαιδευτικού λογισμικού μη διαδικτυακού. Το μειονέκτημα της χρήσης αυτών των μεθοδολογιών είναι ότι δε δίνουν έμφαση στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ΔΕΛ. Για κάθε διαφορετικό είδος εκπαιδευτικού λογισμικού, π.χ. εξομοιώσεις, παιδαγωγικά (*tutorials*), πρακτικής άσκησης (*drill and practice*), κοκ., πρέπει να ακολουθούνται μεθοδολογίες που να δίνουν έμφαση στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους, τα οποία άλλωστε προσθέτουν αξία στην εκπαιδευτική τους χρήση.

3. Η χρήση ή προσαρμογή μεθοδολογιών ανάπτυξης διαδικτυακών εφαρμογών, όχι όμως εκπαιδευτικών. Οι μεθοδολογίες αυτές αν και είναι προτιμητέες από τις προηγούμενες προσεγγίσεις, εντούτοις δεν καλύπτουν επαρκώς τις ανάγκες των κατασκευαστών ΔΕΛ. Κι αυτό γιατί επικεντρώνονται στη φάση σχεδίασης και παραμελούν φάσεις όπως την ανάλυση και την αξιολόγηση. Καμιά από αυτές δεν αποτελεί μια πλήρη μεθοδολογία ανάπτυξης, με την έννοια να καλύπτει όλες τις φάσεις ανάπτυξης και να προσφέρει μεθόδους και εργαλεία για την αποτελεσματική εκτέλεση των δραστηριοτήτων κάθε φάσης.» (Ρετάλης, Αυγερίου και Παπασπύρου, 2006. σ. 2)

Ο σχεδιασμός των εκπαιδευτικών λογισμικών διευκολύνεται όταν το πρόγραμμα εκπαίδευσης της δεύτερης/ ξένης γλώσσας είναι ανοικτό και ευέλικτο ώστε να δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να διαμορφώσει τη διδασκαλία λαμβάνοντας υπ' όψιν του το προφίλ μάθησης των μαθητών του, το κοινωνικό-πολιτιστικό και πολιτισμικό τους υπόβαθρο, τα ενδιαφέροντα, τα ταλέντα, τα βιώματα, τις εναλλακτικές ιδέες, τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις και ικανότητες των μαθητών/τριών με στόχο την επίτευξη των προσδοκώμενων

μαθησιακών αποτελεσμάτων, σε ένα περιβάλλον που προάγει την συνεργασία, την διερευνητική και ανακαλυπτική μάθηση.

Η προσεκτική και λεπτομερής επεξεργασία και διερεύνηση του υλικού που θα χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό είναι απαραίτητη. Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται συνεχώς να λειτουργεί διαμεσολαβητικά ανάμεσα στην μεγιστοποίηση των εμπειριών και των προσλαμβανουσών παραστάσεων των μαθητών και στον όγκο νέας πληροφορίας και διάταξης ενός λογισμικού που ο μαθητής δεν έχει ξανασυναντήσει. (Κόμης & Ντίνας, 2011)

Οι δραστηριότητες που συναντώνται στα εκπαιδευτικά λογισμικά βασίζονται στις αρχές της συνεργατικότητας και της αλληλεπίδρασης αποσκοπώντας στην ενδυνάμωση των κοινωνικών σχέσεων ανάμεσα στους μαθητές μιας σχολικής αίθουσας. Οι μαθητές προτείνεται να εργάζονται ανά ζεύγη στις δραστηριότητες, δίνοντας εναλλάξ τις απαντήσεις. Η αξιολόγηση θα αφορά έτσι μία μικρή ομάδα και όχι ένα μεμονωμένο άτομο, ευνοώντας παράλληλα την ανάπτυξη σχέσεων ανάμεσα στους μαθητές. Δρώντας συνεργατικά, η δραστηριότητα μπορεί να επαναληφθεί με τους μαθητές να αλλάζουν ρόλους, δουλεύοντας έτσι με το αντίστοιχο μέρος της δραστηριότητας που δεν είχαν κάνει πριν.

Μέσω των δραστηριοτήτων επιχειρείται να βελτιωθούν οι επιδόσεις των μαθητών όσον αφορά την γλωσσική ικανότητα. Οι μαθητές ενδέχεται να παρουσιάσουν δυσκολίες στην ανάπτυξη δεξιοτήτων που αφορούν την κατανόηση και παραγωγή λόγου. Για αυτό οι δραστηριότητες χρειάζεται να σχεδιαστούν με ανάλογο τρόπο, ώστε να εξασκείται το κομμάτι αυτό.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού κατά την χρήση ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού θα πρέπει να είναι υποστηρικτικός και συμβουλευτικός, και να ασθενεί κατά το πέρασμα των δραστηριοτήτων αφήνοντας «χώρο» στον μαθητή να ενεργήσει μόνος του. Ακόμη, χρειάζεται να αποφεύγονται τα συμπεριφοριστικά μοντέλα μάθησης, που ενσωματώσουν ποινές και επιβραβεύσεις. (Κόμης & Ντίνας, 2011)

Επιπροσθέτως, το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων καλό είναι να εναρμονίζεται με τα υπόλοιπα γνωστικά αντικείμενα και αντλώντας θέματα από τη σχολική και κοινωνική ζωή των μαθητών. Οι δραστηριότητες που διεκπεραιώνουν οι μαθητές στον υπολογιστή χρειάζεται να είναι ελκυστικές αλλά και να έχουν μια κλιμακούμενη δυσκολία ώστε να στοχεύουν στη συνδυασμένη ανάπτυξη τεχνικών, γνωστικών και κοινωνικών ικανοτήτων με στόχο την επίλυση προβλημάτων από το σχολικό περιβάλλον και την κοινωνική ζωή των

μαθητών. Παράλληλα, πρέπει να αποφευχθεί η υπερβολή στην παρουσίαση του ώστε να μην αποσπά και αποπροσανατολίζει τον μαθητή από τους μαθησιακούς σκοπούς του. (Κόμης & Ντίνιας, 2011)

Επιπλέον, η πρόοδος και τα αρχεία που αφορούν την εκπαιδευτική πορεία κάθε μαθητή μπορούν να αποθηκεύονται και να διατηρούνται σε ατομικό ηλεκτρονικό φάκελο (βλ. ePortfolios), ο οποίος αρχειοθετείται στον Η/Υ του σχολείου ή σε κάποια ψηφιακή πλατφόρμα της τάξης. Σε ένα ευρύτερο επίπεδο, τα έργα των μαθητών μπορούν να παρουσιάζονται στην ολομέλεια της τάξης αλλά και στους μαθητές των άλλων τάξεων αν αυτό είναι δυνατό, καθώς και στην ευρύτερη κοινότητα ή/και να αναρτώνται στην ιστοσελίδα της σχολικής κοινότητας, ώστε να διασυνδέεται το σχολείο με την κοινωνία προάγοντας την εξωστρέφεια, την επικοινωνία και αλληλεπίδραση με την ευρύτερη κοινότητα καθώς και την καλλιέργεια της ευγενούς άμιλλας ταυτόχρονα με την ανάπτυξη της αυτοεκτίμησης και την ικανοποίηση του αισθήματος αυτοπραγμάτωσης των μαθητών. Η τόνωση της αυτοπεποίθησης συμβάλλει στη δημιουργία κλίματος αποδοχής και ασφάλειας, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις περιθωριοποιημένου μαθητή, αλλοδαπού ή όχι (Τσιωτάκης, 2016).

Γενικότερα οι δραστηριότητες οφείλουν να έχουν παιγνιώδη χαρακτήρα, συμβαδίζοντας πάντα με τα ηλικιακά ενδιαφέροντα και τις δεξιότητες των μαθητών στους οποίους και απευθύνεται. Επίσης μέσα από τη χρήση του υπολογιστή, δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές να βελτιώσουν τόσο τις γλωσσικές τους δεξιότητες αλλά και τις δεξιότητές τους που σχετίζονται με την Πληροφορική.

3.3 Η μέθοδος Montessori και η χρήση της στην τεχνολογία

Το Μοντεσσοριανό σύστημα εκπαίδευσης προέρχεται από την Maria Montessori, η οποία γεννήθηκε το 1870 στην Ιταλία, σπούδασε Ιατρική και στην συνέχεια Παιδαγωγικά, Φιλοσοφία και Ψυχολογία, στο Πανεπιστήμιο της Ρώμης.

Θεμέλια του Μοντεσσοριανού συστήματος αποτελούν: η ένθερμη εμπιστοσύνη στο παιδί και ο αναμφισβήτητος σεβασμός στην ικανότητα του να αναπτυχθεί αυτοτελώς. Χαρακτηριστική φράση που συνοψίζει την φιλοσοφία αυτή είναι το «βοήθησέ με να το κάνω μόνος μου». Κατά συνέπεια ο τύπος της εκπαίδευσης που δέχεται ο μαθητής οφείλει να συμμερίζεται την ανάγκη του για προσωπική ελευθερία, τον ατομικό του ρυθμό μάθησης αλλά και τα ενδιαφέροντά του. Όσον αφορά την πειθαρχία, αυτή υπάρχει στο βαθύτερο «είναι» του παιδιού, σύμφωνα με τη Montessori.

Η μέθοδος Montessori λοιπόν, αποτελεί μια εκπαιδευτική προσέγγιση που υπογραμμίζει την ατομικότητα και την ανεξαρτησία της μάθησης. Τα παιδιά χαρακτηρίζονται εγγενώς περίεργα απέναντι στη γνώση και την κατάκτησή της. Η προσέγγιση αυτή μπορεί να χαρακτηριστεί ολιστική, καθώς ασχολείται με όλες τις πτυχές της προσωπικότητας ενός μαθητή χωρίς να επικεντρώνεται στην απόκτηση συγκεκριμένων πληροφοριών. (Montessori, 2013).

Τα σημεία-κλειδιά για την εκπαίδευση των παιδιών σύμφωνα με την Maria Montessori σημειώνονται ως εξής:

- Σεβασμός για το παιδί

Η Montessori πίστευε ότι οι ενήλικες δεν δείχνουν τον απαραίτητο σεβασμό στα παιδιά. Αντίθετα, αρέσκονται στο να τα πειθαρχούν και να τα ωθούν εξαναγκαστικά στη μάθηση. Η προσέγγιση Montessori ενδιαφέρεται για τις προτιμήσεις των παιδιών, ωθούνται στο να αποκωδικοποιούν και εξερευνούν τον κόσμο γύρω τους χρησιμοποιώντας τα χέρια τους και όχι γραπτές πληροφορίες που δέχονται. Έτσι δημιουργείται ενθουσιασμός από μεριάς τους και η μάθησή τους τροφοδοτείται από την περιέργεια.

- Το απορροφητικό μυαλό

Τα παιδιά μαθαίνουν διαρκώς ως μια φυσική διαδικασία που μας ακολουθεί καθημερινώς. Το τι θα συγκρατήσει το παιδί επηρεάζεται σημαντικά από το είδος των πληροφοριών και εμπειριών που λαμβάνει. Οι αίθουσες διδασκαλίας Montessori έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να ενθαρρύνουν την ελεύθερη εξερεύνηση και εκμάθηση σε αδιάλειπτα χρονικά διαστήματα, ώστε να προκληθούν οι καλύτερες μαθησιακές εμπειρίες.

- Ευαίσθητες περίοδοι

Κατά την ανάπτυξη ενός παιδιού και τη φυσική διαδικασία ωρίμανσής του, υπάρχουν κάποιες ευαίσθητες περίοδοι οι οποίες διαφέρουν αναλόγως το παιδί. Ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να καταλαβαίνει πότε ο μαθητής διασχίζει μια τέτοια περίοδο, να λαμβάνει υπ' όψιν του το γεγονός αυτό και να βρίσκει την πιο κατάλληλη στιγμή για να εισάγει τις νέες έννοιες σε κάθε μαθητή ξεχωριστά.

- Το προετοιμασμένο περιβάλλον

Ένας σημαντικός παράγοντας που ξεχωρίζει τις τάξεις Montessori είναι η δομική τους διαμόρφωση. Η ίδια θεωρούσε ότι οι αίθουσες διδασκαλίας πρέπει να είναι γεμάτες με εύκολα διαθέσιμα και καλά οργανωμένα εκπαιδευτικά υλικά. Ο χώρος θα πρέπει να είναι καλαίσθητος και να περιλαμβάνει μόνο τα πράγματα που ο εκπαιδευτικός επιθυμεί να έρθει το παιδί σε επαφή. Τα υλικά που θα βρίσκονται μέσα στην αίθουσα χρειάζεται να απευθύνονται σε όλα τα παιδιά, όλων των ηλικιών, με διαφορετικά χαρακτηριστικά και ενδιαφέροντα.

- Η αυτοεκπαίδευση.

Η Montessori πίστευε ότι τα παιδιά είναι αυτά που χρειάζεται κυρίως να εκπαιδεύσουν τον εαυτό τους, καλλιεργώντας έτσι δεξιότητες-εφόδια για την μετέπειτα ζωή. Αυτό επιτυγχάνεται όταν οι εκπαιδευτικοί διαμορφώνουν ένα ανάλογο μαθησιακό περιβάλλον, τροποποιώντας το ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών. Η αυτοδιδασκαλία μπορεί να χαρακτηριστεί ως ο κύριος σκοπός της προσέγγισης αυτής. Επιπλέον, τα παιδιά χρειάζεται να εργάζονται σε ομάδες πολλαπλών ηλικιών, και να αλληλοβοηθούνται έτσι κατά την εκπαιδευτική διαδικασία. (Montessori, 2013).

Το σύστημα εκπαίδευσης Montessori πρεσβεύει αυτές τις αρχές σε μια θεωρία παιδικής ανάπτυξης. Η μέθοδος Montessori βέβαια, εφαρμόζεται με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με το σημείο της ανάπτυξης του μαθητή.

Το όλο σκεπτικό που ακολουθεί η μέθοδος Montessori αποτελεί καινοτομία για τον χώρο της εκπαίδευσης και έχει αποτελέσει τη βάση πολλαπλών συστημάτων διδασκαλίας ανά τον κόσμο. Πολύ βασικές είναι οι ομοιότητες που μπορούμε να εντοπίσουμε με τη φιλοσοφία των ψηφιακών εργαλείων μάθησης και των εκπαιδευτικών λογισμικών. Και αυτά, ακολουθώντας τις ίδιες αρχές, στοχεύουν στην αυτοδιδασκαλία του μαθητή και αυτός είναι και ένας από τους κύριους λόγους που εντάσσονται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Επιθυμούν να μετριάσουν τον ρόλο του εκπαιδευτικού και να φέρουν στο επίκεντρο τον μαθητή, επιτρέποντάς του να λειτουργήσει μόνος του και να κατακτήσει ανακαλυπτικά την γνώση.

4. Ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά με σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

Στη βιβλιογραφία συναντάται πληθώρα ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης ξένης γλώσσας. Σε αυτό το διαθέσιμο υλικό, γίνεται μία προσπάθεια εκμάθησης των βασικών αρχών της ελληνικής γλώσσας, αλλά με τρόπο πρωτότυπο που δεν περιορίζεται στα στενά πλαίσια της δασκαλοκεντρικής διδασκαλίας. Αντίθετα, το υλικό αυτό περιλαμβάνει τη χρήση παιχνιδιών, όπως ηλεκτρονικών λογισμικών, ή τραγουδιών και βιβλίων στα ελληνικά τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως έναυσμα για τη διδασκαλία.

Δεν λείπουν οι αναφορές, στη χρήση ανάλογου υλικού για τις διάφορες εκπαιδευτικές βαθμίδες, το οποίο μάλιστα προσαρμόζεται ανάλογα με το αναπτυξιακό επίπεδο των μαθητών. Αν και ο επιμερισμός του υλικού είναι συχνός, δεν λείπουν και τα ψηφιακά υλικά τα οποία κρίνονται κατάλληλα για τους μαθητές προσχολικής ηλικίας μέχρι μαθητές της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Βέβαια, πρέπει να σημειωθεί πως τα συγκεκριμένα υλικά δεν επικεντρώνονται στην εκμάθηση των γλωσσικών, γραμματικών και συντακτικών κανόνων της γλώσσας. Αντιθέτως, αφορούν την επαφή με τον ελληνικό πολιτισμό συμπεριλαμβανομένων των δικαιωμάτων που απολαμβάνουν τα άτομα στην ελληνική κοινωνία αλλά και λεξιλόγιο καθημερινής χρήσης, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προστασία των δικαιωμάτων, όπως το λογισμικό «Γνώρισε τα δικαιώματά σου» το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί μέχρι και σε τεχνολογικά ιδρύματα.

Στη συνέχεια παρουσιάζεται ο διαχωρισμός των εκπαιδευτικών λογισμικών που συγκεντρώθηκαν σε δύο κατηγορίες: 1) Υλικά που απευθύνονται σε παιδιά έως 12 ετών και 2) Υλικά που απευθύνονται σε χρήστες άνω των 12 ετών. Στο κεφάλαιο αυτό λοιπόν, γίνεται η παρουσίαση των υλικών αυτών ενώ η βασική ανάλυσή τους παρουσιάζεται στους πίνακες των παραρτημάτων (σελ. 65).

4.1 Υλικά που απευθύνονται σε παιδιά έως 12 ετών

Ένα πρώτο ψηφιακό υλικό που διατίθεται για αυτή την ηλικία είναι το «ελληνοαλβανικό διαδικτυακό λεξικό» με τη χρήση πολυμέσων. Το υλικό αυτό που διατίθεται μέσω CD-ROM, επιδιώξει να διδάξει σε μαθητές με τη αλβανική ως μητρική γλώσσα λέξεις στην ελληνική μέσα από αναγραμματισμούς, εικονόλεξα, σταυρόλεξα και άλλα συνδέοντας τις δύο γλώσσες σε κάθε δραστηριότητα. Το λογισμικό αυτό έχει θεματικές

ενότητες αυξανόμενης δυσκολίας, ώστε οι γνώσεις που κατακτώνται να επεκτείνονται και σε πιο δύσκολα στάδια.

Ένα άλλο εξίσου αξιόλογο ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό είναι η «πύλη ηλεκτρονικής μάθησης» από το Εργαστήριο διαπολιτισμικών και μεταναστευτικών μελετών (ΕΔΙΑΜΜΕ) του Πανεπιστημίου Κρήτης. Μάλιστα, στο αυτό το λογισμικό υπάρχει και ένας εσωτερικός επιμερισμός. Ο επιμερισμός αυτός έχει ηλικιακά όρια. Συγκεκριμένα, μαθητές μικρής ηλικίας και έφηβοι εξασκούνται σε ασκήσεις ανάγνωσης, παραγωγής γραπτού και προφορικού λόγου ανταποκρινόμενοι κάθε φορά στο ανάλογο επίπεδο δυσκολίας.

Το λογισμικό «Ένας ιπότης στο κάστρο των γραμμάτων» αφορά αποκλειστικά μαθητές Δημοτικού. Το αξιοθαύμαστο αυτού του λογισμικού είναι πως χρησιμοποιεί μία ιστορία γραμμένη από τον ίδιο τον Ευγένιο Τριβιζά, η οποία συνδυάζεται με γραμματικές, φωνολογικές και λεξιλογικές ασκήσεις και έτσι ο ιπότης αποκτά τα γράμματα ή τις λέξεις που χρειάζεται με σκοπό να αποκρυπτογραφήσει τα μηνύματα της αγαπημένης και να φτάσει σε αυτή. Το λογισμικό αυτό σε ένα δεύτερο επίπεδο δυσκολίας περιλαμβάνει ασκήσεις που βοηθούν το παιδί να εξασκήσει τη σκέψη του, την ικανότητα συγκέντρωσης καθώς και τη μνημονική του ικανότητα.

Η Σειρά «Μορμώ» αποτελεί τηλεοπτικό εκπαιδευτικό υλικό. Αποτελείται από 40 επεισόδια διάρκειας μέχρι 15 λεπτά, τα οποία έχουν κοινωνικό, ιστορικό, πολιτισμικό και γλωσσικό περιεχόμενο φέρνοντας των μαθητή αντιμέτωπο με πληθώρα γνώσεων.

«Το Αερόστατο», μια διαδικτυακή εκπαιδευτική πύλη ψυχαγωγίας και μάθησης για μικρά παιδιά αποτελεί ένα λογισμικό το οποίο χρησιμοποιείται σε πολύ μικρές ηλικίες και βοηθά στην κατάκτηση βασικών γνώσεων και δεξιοτήτων μέσα από δραστηριότητες. Περιλαμβάνει δέκα θεματικές ενότητες : Μαθηματικά, Σχήματα, Μουσική, Ο εαυτός μου και οι άλλοι, Βασικές έννοιες, Οι φωνούλες της γλώσσας, Ξένες γλώσσες, Ανακαλύπτω τον κόσμο, Διαβάζω και Γράφω, οι οποίες ανταποκρίνονται σε πολλά γνωστικά αντικείμενα. Για αυτό το λογισμικό πρέπει να ειπωθεί πως υποστηρίζει και έκδοση για νοηματική γλώσσα.

Η «Νέα Λογομάθεια» είναι ένα λογισμικό το οποίο χρησιμοποιείται ως ένα πλήρες πολυμεσικό και διαδραστικό λογισμικό (DVD-ROM) που συνοδεύεται από τρία βιβλία. Αντιμετωπίζει σφαιρικά τη Νέα Ελληνική και καλύπτει πλήρως τα τέσσερα επίπεδα της γλώσσας: Γραμματική, Συντακτικό, Ορθογραφία και Λεξιλόγιο (Παραγωγή και Σύνθεση).

Ένα τέτοιο υλικό μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο από μαθητές Πρωτοβάθμιας όσο και Δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

«Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη» είναι ένα λογισμικό κατάλληλο για μαθητές Α' Δημοτικού, το οποίο χρησιμοποιεί ένα παραμύθι περιπέτειας, το οποίο για την εξέλιξή του βασίζεται σε ασκήσεις γλωσσομάθειας. Για τις μεγαλύτερες τάξεις χρησιμοποιείται το «Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική», το οποίο λογισμικό έχοντας την ίδια μορφή χρησιμοποιείται για την εκμάθηση κανόνων γραμματικής και τη σωστή εφαρμογή τους.

«Η Σπίθα και ο Κεραυνός...» και ο ύποπτος της οδού των Ανέμων είναι ένα λογισμικό με παρόμοια μορφή με το προηγούμενο. Σε αυτό υπάρχουν ξανά ασκήσεις γλώσσας, η επίλυση των οποίων συντελεί στην εξέλιξη της ιστορίας.

«Η Γλώσσα Α' και Β' Δημοτικού», «η Γλώσσα Γ' και Δ' Δημοτικού» και «η Γλώσσα Ε' και ΣΤ' Δημοτικού» είναι λογισμικά με διαδραστικά παιχνίδια. Στη δομή του πρώτου τα παιδιά παρακολουθούν μια διαφορετική ιστορία(μύθο) κάθε φορά, η οποία παρουσιάζεται με κινούμενα σχέδια, συνοδευόμενη από ηχογραφημένη αφήγηση. Όταν τελειώσει η αφήγηση, τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον/τους κεντρικούς ήρωες μέσα από διάφορα παιχνίδια στα οποία συναντούν και επιλύουν ασκήσεις γύρω από φαινόμενα της γλώσσας. Στα άλλα δύο περιλαμβάνονται απλά δραστηριότητες με παιγνιώδη μορφή αποσκοπώντας στο ίδιο αποτέλεσμα.

«Η αλφαβητοχώρα» είναι ένα λογισμικό που συντελεί στην κατανόηση της γλώσσας αλλά και την παραγωγή γραπτού λόγου στην ελληνική. Αποσκοπεί, μάλιστα, στο εμπλουτισμό του λεξιλογίου και την κατανόηση της έννοιας των λέξεων που χρησιμοποιούνται. Ανάλογα το λογισμικό «Διαβάζω, γράφω, τραγουδώ», όπως και το λογισμικό «Μιλώ και γράφω Ελληνικά», συντελεί στην εκμάθηση της γλώσσας αλλά συνδυάζεται και με έντυπα μέσα που ανήκουν στην ίδια σειρά.

Το «Καθώς μεγαλώνουμε...στον κόσμο των Ελληνικών» αποτελεί ένα λογισμικό το οποίο βοηθά στην παραγωγή γραπτού λόγου με σκοπό την βελτίωση της γλωσσικής ευχέρειας. Μάλιστα, περιλαμβάνει ασκήσεις που οδηγούν στον τελικό σκοπό της συγγραφής αλλά και ιστορίες που θέτουν παράδειγμα παραγωγής λόγου.

Τα λογισμικά «Μαργαρίτα 1, 2, 3, 4, 5, 6 και 7» συντελούν στην κατάκτηση δεξιοτήτων επικοινωνίας. Φυσικά, έχουν κλιμακωτή δυσκολία και έχουν ως σκοπό την

αύξηση της ικανότητας κατανόησης και παραγωγής προφορικού λόγου. Από το τρίτο μέρος του λογισμικού κι έπειτα, τίθεται ως σκοπός η παραγωγή γραπτού λόγου αλλά και η οργάνωση της σκέψης.

Το «Παράξενο Ταξίδι του Φουντούλη» συνδέεται με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του νηπιαγωγείου και των δύο πρώτων τάξεων του Δημοτικού. Έχει ως σκοπό τη εκμάθηση των γλωσσικών φαινομένων όχι μέσα από τη στείρα αναπαραγωγή της γνώσης αλλά μέσα από την κατανόηση των κανόνων γραμματικής. Παράλληλα, το λογισμικό «Η χώρα των Λενού» συνδυάζει τις προαναφερθείσες γνώσεις του λογισμικού με τις βασικές γνώσεις στα μαθηματικά.

4.2 Υλικά που απευθύνονται σε χρήστες άνω των 12 ετών

Τα λογισμικά που αφορούν μαθητές άνω των 12 ετών έχουν πιο εξειδικευμένο περιεχόμενο, ενώ οι γνώσεις που παρέχονται είναι απομακρυσμένες από την στείρα παρουσίαση κανόνων και εύκολων ασκήσεων εξάσκησης.

Η «Φιλολογσία» είναι ένα λογισμικό, το οποίο ακολουθεί την επικοινωνιακή μέθοδο και συνδυάζει την εκμάθηση της γλώσσας με τρόπο που να προάγεται η καθημερινή επικοινωνία αλλά και η εκμάθηση κοινωνικών και πολιτιστικών χαρακτηριστικών της Ελλάδας. Ένα ανάλογο λογισμικό είναι το «Web-GRBG», το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε εντός της τάξης είτε σε συνθήκες αυτομάθησης.

Η «Γλώσσα για ΕΠΑΛ» περιλαμβάνει πληθώρα μαθημάτων για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας που όμως να ανταποκρίνεται στις προσαγές του Αναλυτικού προγράμματος περιέχοντας μέχρι και επαναληπτικά τεστ.

Τα λογισμικά «50 Languages» και «Duolingo» μπορούν και ανταποκρίνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες που το επιθυμούν. Συνήθως όμως επιλέγονται από άτομα από την εφηβεία και μετά που επιθυμούν να κατακτήσουν τη γλώσσα σε επίπεδο καθημερινής χρήσης χρησιμοποιώντας ασκήσεις αλλά έχοντας τη δυνατότητα να δεχθούν βοήθεια από άτομα που έχουν την ελληνική ως μητρική τους γλώσσα.

Το «Η Γλώσσα η Ελληνική - Οι περιπέτειες των λέξεων» είναι ένα λογισμικό για μαθητές Γυμνασίου και άνω, το οποίο συντελεί στην εκμάθηση της γλώσσας δίνοντας στοιχεία και για τον λόγο που οι κανόνες διατυπώνονται με τον ανάλογο τρόπο χάρη στη σύνδεσή του με τα Αρχαία ελληνικά. Σε ανάλογη ηλικιακή ομάδα ανταποκρίνεται και το

λογισμικό «Λογότυπος», το οποίο χρησιμοποιείται τόσο για την εκμάθηση της γλώσσας αλλά και την καλλιέργεια δεξιοτήτων επικοινωνίας.

Το λογισμικό «Νέα ελληνικά για το GCSE» πρόκειται για λογισμικό που αποτελεί κομμάτι της έντυπης σειράς «Νέα ελληνικά για το GCSE» με σκοπό την εξάσκηση των μαθητών στην ελληνική γλώσσα και στην απόκτηση του Διεθνούς Γενικού Πιστοποιητικού Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (GCSE).

Γενικά, τα υπάρχοντα ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά που στοχεύουν στην εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας προσεγγίζουν με ευχάριστο τρόπο το παιδί και την μάθηση, ακολουθούν μια εξελικτική και συνεχώς αναπτυσσόμενη πορεία στο σύνολο τους, εμπλουτίζοντας και βελτιώνοντας τις παρεχόμενες δυνατότητες για αλληλεπίδραση του μαθητή με το υλικό κατά το πέρασμα των χρόνων. Παρ' όλα αυτά, υπάρχει περιθώριο περαιτέρω εξέλιξης των τεχνολογιών που χρησιμοποιούν καθώς διατίθενται πια περισσότερες δυνατότητες (όπως καταγραφή φωνής, βίντεο) σε άλλου τύπου τεχνολογικές εφαρμογές, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χωρίς να χρησιμοποιούνται όμως, σε εκπαιδευτικές εφαρμογές. Αυτό συμβαίνει γιατί (δυστυχώς) οι πρώτες είναι πιο δημοφιλείς. Τέλος, κανένα από τα λογισμικά που εντοπίστηκε δεν απευθύνεται συγκεκριμένα σε πρόσφυγες και παιδιά πρόσφυγες, παρ' όλο που το προσφυγικό ζήτημα εντάθηκε τα τελευταία τρία χρόνια. Ακόμη, παρατηρήθηκε ότι τα περισσότερα λογισμικά ακολουθούν παραδοσιακές και κοινότυπες μεθόδους διδασκαλίας (Παραδοσιακή- Δομική Προσέγγιση) και λιγότερα συγκριτικά είναι τα λογισμικά εκείνα που υιοθετούν την επικοινωνιακή προσέγγιση ή την εργασιοκεντρική προσέγγιση, προσεγγίσεις που αποδεδειγμένα υποστηρίζουν αποτελεσματικότερα την εκπαιδευτική διαδικασία. Επομένως, μπορεί να διαπιστωθεί έλλειψη σε αυτούς τους τομείς και ανάγκη για διεύρυνση και τροποποίηση των λογισμικών που δημιουργούνται από εδώ και στο εξής. Για τον λόγο αυτό, προτείνεται η δημιουργία ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού που θα καλύπτει αυτές τις διδακτικές ανάγκες λαμβάνοντας υπ' όψιν τα νέα δεδομένα στην ελληνική κοινωνία.

5. Εκπαιδευτική πρόταση σχεδιασμού ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού με σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας

Στο παρόν κεφάλαιο παρουσιάζεται μετά από την μελέτη όλων των δεδομένων και παραμέτρων που αναλύθηκαν και αφορούν την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας σε παιδιά μέσω ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, μια πρόταση σχεδίασης ενός ανάλογου λογισμικού με προοπτικές για υλοποίηση και πρακτική εφαρμογή.

Μέθοδος διδασκαλίας

Η σχεδίαση του λογισμικού υιοθετεί την μαθητοκεντρική προσέγγιση, καθώς έχει αποδειχθεί πως είναι ιδιαίτερη ωφέλιμη για τους μαθητές, ειδικά σε σύγκριση με την δασκαλοκεντρική. Παράλληλα θα εντάσσει και στοιχεία βιωματικής μάθησης, η οποία αποτελεί και βασικό εκπρόσωπό της, καθώς η διδασκαλία δεν αφορά την πρώτη γλώσσα η οποία στηρίζεται κατά το μεγαλύτερο μέρος στα γλωσσικά βιώματα κατά μήκος της ανάπτυξης ενός παιδιού, αλλά τη διδασκαλία μίας δεύτερης γλώσσας όπου συχνά λείπουν οι βιωματικές εμπειρίες. Η εκπαιδευτική προσέγγιση της βιωματικής μάθησης, που αναπτύχθηκε από τη Maria Montessori, όπως προαναφέρθηκε, είναι μια παιδαγωγική εκπαιδευτική προσέγγιση που βασίζεται σε επιστημονικές παρατηρήσεις παιδιών από τη γέννηση έως την ενηλικίωση. Η μέθοδος της Montessori έχει δοκιμαστεί στον χρόνο, με πάνω από 100 χρόνια επιτυχίας σε διάφορους πολιτισμούς σε όλο τον κόσμο. Τα παιδιά συνεχώς μαθαίνουν σε μια εγγενή διαδικασία της καθημερινής τους ζωής. Αυτό που απορροφά το παιδί εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το είδος των πληροφοριών και εμπειριών που διασχίζουν τα μονοπάτια τους. Υπάρχουν μάλιστα και αίθουσες διδασκαλίας Montessori επιτρέπουν την ελεύθερη εξερεύνηση και εκμάθηση σε αδιάλειπτα χρονικά διαστήματα, προκειμένου να αξιοποιήσουν στο έπακρο τις μαθησιακές τους εμπειρίες.

Καθώς, όμως η τεχνολογία έχει εισβάλει έντονα στην καθημερινή, εκπαιδευτική και μη, πραγματικότητα και αυτή η μέθοδος πρέπει να εντάξει τις Τ.Π.Ε. στον πυρήνα της. Έτσι, οι δραστηριότητες που διαμορφώνονται στο λογισμικό πρέπει να ανταποκρίνονται σε όσα συμβαίνουν στον κόσμο γενικά και ειδικά στα περιβάλλοντα που θα χρησιμοποιεί το παιδί την δεύτερη γλώσσα, ώστε να μπορούν να ανταποκριθούν στις επικοινωνιακές ανάγκες του νέου τους περιβάλλοντος. Επιπλέον, οι δραστηριότητες πρέπει να διαμορφώνονται έτσι ώστε να συνδυάζονται με την ενασχόληση εκτός υπολογιστή και τις δραστηριότητες που θα εφαρμοστούν και στην αίθουσα με γνώμονα την προσωπική κατάκτηση της γνώσης.

Προσέγγιση

Η προσέγγιση που ακολουθεί το συγκεκριμένο λογισμικό είναι η επικοινωνιακή. Μέσα από τη χρήση της επιδιώκεται όχι μόνο η κατάκτηση της γλώσσας με στόχο την ακαδημαϊκή εξέλιξη των μαθητών αλλά και η αύξηση των δεξιοτήτων επικοινωνίας των μαθητών στην νέα γλώσσα μέσα από την δυναμική αναπαραγωγή εφοδίων παραγωγής λόγου.

Πιο αναλυτικά, μέσα από την διδασκαλία και τη χρήση του λογισμικού επιδιώκεται οι μαθητές να προσπαθήσουν να επικοινωνήσουν κατάλληλα με τους γύρω τους με τη χρήση τόσο του κατάλληλου λόγου όσο και με την κατάλληλη προσαρμογή αυτού στις διάφορες κοινωνικές περιστάσεις. Η αναζήτηση οδηγιών και η έκφραση των συναισθημάτων κυριαρχούν έτσι ώστε οι μαθητές να εξασκούνται θεωρητικά και πρακτικά στην επικοινωνία με τη νέα γλώσσα.

Προφίλ μαθητών

Οι μαθητές που θα χρησιμοποιήσουν το πρόγραμμα είναι όλοι τους νέοι ομιλητές της ελληνικής γλώσσας. Αν και η επαφή τους με το σχολείο έχει ξεκινήσει για τουλάχιστον ένα τρίμηνο, ώστε να γνωρίζουν τα βασικά σημεία της γλώσσας όπως είναι το αλφάβητο, οι βασικές εκφράσεις επικοινωνίας όπως ο χαιρετισμός, η έκφραση κατάφασης και της άρνησης, εμμένει η ανάγκη για εξάσκηση και επέκταση στην επικοινωνία. Φυσικά, οι μαθητές αυτοί εντάσσονται στο πρώτο επίπεδο γλωσσομάθειας στοχεύοντας στην κατάκτηση των στοιχειωδών γνώσεων και την εξέλιξη των επικοινωνιακών δεξιοτήτων τους. Όσον αφορά την ηλικία τους, δεν τίθεται κάποιος ιδιαίτερος περιορισμός καθώς το λογισμικό σχεδιάζεται με σκοπό να ενισχύσει μαθητές με χαμηλό επίπεδο γλωσσομάθειας χωρίς να εξετάζει την ηλικία τους, απλά χρειάζεται οι μαθητές να έχουν περάσει στην ηλικία όπου έχουν ήδη μια επαφή με την εκπαιδευτική διαδικασία, δηλαδή ηλικίες από 6 έως 12 ετών. Αυτός ο ηλικιακός ορισμός τίθεται κυρίως εξαιτίας του τρόπου που είναι διαμορφωμένο το ίδιο το λογισμικό αλλά και για τους στόχους που τίθενται από το ΔΥΕΠ όπως αναλύθηκαν στο κεφάλαιο 1.1.

Διδακτικοί Στόχοι

Θέτοντας ως βάση τα αναμενόμενα μαθησιακά αποτελέσματα που επιδιώκονται να κατακτηθούν, οι μαθητές πρόκειται να εξασκηθούν σε ικανότητες επικοινωνίας αλλά και ακαδημαϊκής εξέλιξης, ώστε να είναι σε θέση να μιλούν για τον εαυτό τους, να αναγνωρίζουν τα στοιχεία του περιβάλλοντός τους και να είναι σε θέση να διεκδικούν τα πράγματα που χρειάζονται, κυρίως με υλική υπόσταση. Παράλληλα, επιδιώκεται η εξάσκηση στην

κατανόηση των λεγομένων τρίτων με καθημερινό περιεχόμενο αλλά και τη δημιουργία διαλόγου. Όσον αφορά τη γνώση αυτή καθ' αυτή επιθυμείται η εξάσκηση της ικανότητας σωστής προφορικής διατύπωσης των λέξεων, αλλά και της σωστής θέσης τους σε μία πρόταση σύμφωνα με γραμματικούς και συντακτικούς κανόνες. Όλοι, αυτοί οι στόχοι προέρχονται από το ΔΥΕΠ έτσι ώστε το λογισμικό να ανταποκρίνεται στις βασικές επιδιώξεις γλωσσομάθειας, όπως ορίζονται από τους επίσημους φορείς. Βέβαια, αν και εδώ οι στόχοι παρουσιάζονται συνοπτικά, καθώς η λεπτομερής παρουσίασή τους θα αποτελέσει επανάληψη του 1^{ου} κεφαλαίου, δίνεται παραστατικά ο λόγος που διατυπώνονται ανάλογα οι δραστηριότητες του λογισμικού.

Το λογισμικό

Η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας απαιτεί τον προσεκτικό σχεδιασμό του λογισμικού. Στην παρούσα πρόταση περιγράφεται ένα λογισμικό κατάλληλο για παιδιά που επιδιώκουν να κατακτήσουν το Α1 επίπεδο γλωσσομάθειας(στοιχειώδης γνώση).

Το λογισμικό απαρτίζεται από την αρχική οθόνη στο κέντρο της οποίας παρουσιάζεται η ηρωίδα-καθοδηγήτρια του λογισμικού, μία δασκάλα που απεικονίζεται φορώντας γυαλιά και κρατώντας βιβλία. Η συγκεκριμένη φιγούρα έχει το όνομα Λίλα, το οποίο είναι εύκολο στην άρθρωση και με λίγες συλλαβές ώστε να μην δυσκολεύει τους μαθητές. Η Λίλα συστήνεται στα παιδιά-χρήστες κατά την έναρξη του λογισμικού με τα εξής λόγια: «Γειά σου! Είμαι η Λίλα και μαζί θα εξασκηθούμε στα ελληνικά! Ας ξεκινήσουμε λοιπόν!» Στη συνέχεια η Λίλα “ξεναγεί” τον χρήστη στο λογισμικό και του δείχνει τις δύο ενότητες του: «Μιλάω ελληνικά!» και «Οι επιτυχίες μου». Εξηγεί με ηχητικά μηνύματα πως στην πρώτη ενότητα προσπαθούμε να μιλήσουμε ελληνικά και στη δεύτερη βλέπουμε πως τα πήγαμε. Κάθε φορά που ξεκινά μία δραστηριότητα της ενότητας «Μιλάω ελληνικά!», η Λίλα δίνει την περιγραφή της και οδηγίες για τη διεκπεραίωση της. Με την ολοκλήρωσή της παροτρύνει τα παιδιά να συνεχίσουν με την επόμενη δραστηριότητα και στο τέλος όλων των δραστηριοτήτων τα αποχαιρετά. Η ενότητα «Μιλάω ελληνικά!» απαρτίζεται από τρεις υποενότητες διδασκαλίας οι οποίες περιλαμβάνουν τρεις δραστηριότητες η κάθε μία. Το σύνολο των διαθέσιμων δραστηριοτήτων, δηλαδή, είναι εννέα. Εντός κάθε ενότητας θα παρατηρείται μία διαβάθμιση στην δυσκολία των δραστηριοτήτων. Στην ενότητα «Οι επιτυχίες μου» υπάρχει ένας πίνακας τύπου Velcro¹⁸ όπου τοποθετούνται αλφαβητικά τα ονόματα και άλλων μαθητών ανά τη χώρα που χρησιμοποιούν το λογισμικό και εκεί

¹⁸ Πίνακας στον οποίο καρφιστώνονται ή κολλώνται στοιχεία.

καταγράφονται οι επιδόσεις τους. Το περιεχόμενο και η χρησιμότητα της ενότητας αυτής παρουσιάζονται αναλυτικότερα στη συνέχεια της εκπαιδευτικής πρότασης (σελ. 59).

Αναφορικά με τον προβλεπόμενο χρόνο διεκπεραίωσης των δραστηριοτήτων, στη πρώτη υποενότητα για την ολοκλήρωση κάθε δραστηριότητας χρειάζονται 5-10 λεπτά, οι δραστηριότητες της δεύτερης ενότητας υπολογίζεται να ολοκληρώνονται σε 10-15 λεπτά και της τρίτης σε 10-15 λεπτά. Έτσι το πρόγραμμα μπορεί να διαρκέσει έως 2 ώρες(120 λεπτά) αν πραγματοποιηθούν οι δραστηριότητες και των τριών υποενοτήτων.

Στην πρώτη υποενότητα, επιδιώκεται η κατάκτηση δεξιοτήτων λεξιλογίου μέσω της κατονομασίας προσώπων και αντικειμένων του σχολικού και εξωσχολικού περιβάλλοντος αλλά και η νοηματική τους σύνδεση με άλλα πρόσωπα ή αντικείμενα. Έτσι διασφαλίζεται ότι παρέχεται ένα βασικό λεξιλόγιο, αναγκαίο για τη διεκπεραίωση των επόμενων δραστηριοτήτων. Καθώς ξεκινά η υποενότητα, η δασκάλα Λίλα, ενημερώνει το παιδί-χρήστη πως η δραστηριότητα θα περιλαμβάνει εικόνες αντικειμένων και πως οι ίδιοι θα πρέπει να τις αντιστοιχίσουν με την πιο συναφή από τις υπόλοιπες. Με άλλα λόγια πρέπει να σχηματίσουν λογικά ζευγάρια εικόνων αντιλαμβανόμενοι το περιεχόμενο των εικόνων. Η Λίλα προτρέπει τον χρήστη να εργαστεί σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες των τριών ατόμων. Στο πρώτο επίπεδο δυσκολίας και τη πρώτη δραστηριότητα της υποενότητας, παρουσιάζονται εικόνες που αφορούν το σχολικό περιβάλλον όπου αναγράφεται το όνομα του αντικειμένου/χώρου/προσώπου που απεικονίζουν. Τοποθετώντας τον κέρσορα πάνω στην εικόνα ακούγεται αυτή η περιγραφή. Οι εικόνες αναφέρονται στο κυλικείο, βιβλιοθήκη, η αυλή του σχολείου, σχολική αίθουσα και θρανίο και πρέπει να αντιστοιχηθούν σωστά με τις εικόνες σάντουιτς, βιβλίο, μπάλα, δασκάλα, συμμαθητές. Στο δεύτερο επίπεδο δυσκολίας, η δεύτερη δραστηριότητα πραγματοποιείται κατά παρόμοιο τρόπο. Τα ζητούμενα ζευγάρια εννοιών/εικόνων είναι: ζαχαροπλαστείο-γλυκά, εκκλησία-πιστοί, φούρνος-ψωμί, παντοπωλείο-γάλα, μανάβικο-φρούτα και λαχανικά. Στο τρίτο και τελευταίο επίπεδο δυσκολίας, στην τρίτη δηλαδή δραστηριότητα, εισάγονται εικόνες με άτομα της κοινωνίας και τα ζευγάρια τους σχηματίζονται ως εξής: ιερέας-εκκλησία, τροχονόμος-διάβαση, γιατρός-στηθοσκόπιο, πυροσβέστης-φωτιά και κτηνίατρος-σκύλος. Όλες οι εικόνες έχουν έντονα χρώματα και ξεκάθαρα χαρακτηριστικά προς διευκόλυνση των μαθητών.

Με την ολοκλήρωση της πρώτης υποενότητας, η Λίλα επιβραβεύει τον μαθητή για την προσπάθεια του και τον παροτρύνει να επιλέξει με το ποντίκι του το πλαίσιο της δεύτερης υποενότητας.

Στην δεύτερη υποενότητα επιδιώκεται η κατανόηση του προφορικού λόγου με την ακρόαση και παραγωγή διαλόγων που εμπλέκουν ερωτήσεις για παροχή οδηγιών. Συγκεκριμένα, η Λίλα ενημερώνει πως ακολουθεί βίντεο όπου προβάλλονται δύο φίλοι, οι οποίοι συζητούν. Πατώντας το κουμπί της έναρξης του οπτικοακουστικού κλιπ ο μαθητής βλέπει και ακούει ένα αγόρι και ένα κορίτσι παιδικής ηλικίας σε ψηφιακή μορφή να μιλούν στα ελληνικά για τους εαυτούς τους. Αναφέρουν το όνομά τους, την χώρα από την οποία προέρχονται, την ηλικία τους και τον τόπο διαμονή τους αυτήν την στιγμή. Έτσι, το κορίτσι του κλιπ λέει: «Γεια σου! Με λένε Έρσα, είμαι από το Ιράν, είμαι 8 χρονών και μένω στον Βόλο». Το αγόρι με τη σειρά του λέει: «Γεια σου, με λένε Αχμέτ, είμαι 7 χρονών, είμαι από την Συρία και μένω στον Βόλο». Το παιδί-χρήστης του λογισμικού μπορεί να αναπαράγει το βίντεο αυτό όσες φορές επιθυμεί. Στην συνέχεια, η Λίλα καλεί τον χρήστη να ηχογραφήσει μέσω μικροφώνου ένα παρόμοιο κλιπ. Διατίθενται οι ίδιες προτάσεις με κενά στα σημεία όπου διαφοροποιούνται τα στοιχεία του παιδιού. Μόλις ολοκληρωθεί η ηχογράφηση, ακούγεται η Έρσα και ο Αχμέτ που λένε: «Γεια σου π.χ. Μοχάμεντ, χαρήκαμε για την γνωριμία!». Η Λίλα αναφέρει πως ο χρήστης μόλις ολοκλήρωσε την δραστηριότητα, γνώρισε δύο νέους φίλους και τον συγχαίρει για αυτό. Ενημερώνει τον χρήστη ότι τώρα θα μιλήσει και άλλο μαζί τους και εκείνοι θα του δείξουν πως μπορεί να ζητάει βοήθεια όταν την χρειάζεται.

Έτσι στο δεύτερο επίπεδο δυσκολίας το σκεπτικό και η στοιχειοθεσία παραμένουν τα ίδια, αλλά τώρα εισάγονται και ερωτήσεις στον λόγο Έτσι ο εκπαιδευόμενος θα είναι σε θέση να πραγματοποιήσει ρεαλιστικούς διαλόγους που πιθανόν συμβαίνουν και στην πραγματική του ζωή. Μέσα από ένα παρόμοιο με το προηγούμενο οπτικοακουστικό κλιπ, η Έρσα ρωτάει τον Αχμέτ: «Πού είναι το κυλικείο;» Ο Αχμέτ της απαντάει: «Το κυλικείο είναι στον 1^ο όροφο του σχολείου.» Η Έρσα λέει: «Σε ευχαριστώ πολύ!». Οι μαθητές, τώρα καλούνται από τη Λίλα να ζητήσουν και εκείνοι την βοήθεια του Αχμέτ και της Έρσα για να εντοπίσουν τη σχολική αίθουσα και την αυλή. Εμφανίζονται ξανά γραπτές οι υποδειγματικές ερωτήσεις και στη θέση των κενών υπάρχει μια εικόνα που αντιστοιχεί στην λέξη που χρειάζεται να ηχογραφήσει το παιδί. Τις συγκεκριμένες λέξεις με τις αντίστοιχες εικόνες συνάντησε ο μαθητής στη πρώτη δραστηριότητα της πρώτης υποενότητας. Με τον τρόπο αυτό ο χρήστης παίρνει βοήθεια ώστε να παράγει τον προφορικό λόγο του. Απάντηση στην πρώτη ερώτηση που αφορά την αίθουσα δίνει ο Αχμέτ και στην δεύτερη που αφορά την αυλή η Έρσα μέσω ηχητικών ανταποκρίσεων. Σε δεύτερη φάση, η Λίλα λέει στον χρήστη: «Ο Αχμέτ και η Έρσα ξέχασαν πού είναι η αίθουσα και η αυλή! Θυμάσαι να τους πεις εσύ που

είναι;». Έτσι, οι ρόλοι εναλλάσσονται, ώστε ο χρήστης να εξασκηθεί στην απάντηση των ερωτήσεων που γίνονται τώρα από τον Αχμέτ και την Έρσα. Και σε αυτό το στάδιο γίνεται αλληλεπίδραση του παιδιού-χρήστη με τους ψηφιακούς χαρακτήρες κάνοντας χρήση του μικροφώνου και ηχογραφώντας τις απαντήσεις που χρειάζεται να δώσει. Το παιδί έτσι αναβιώνει ρεαλιστικούς διαλόγους που πιθανότατα συμβαίνουν στην πραγματική του ζωή με στόχο να βελτιώσει τις επικοινωνιακές του δεξιότητες.

Στο τελευταίο επίπεδο, η Λίλα παρουσιάζει στον χρήστη τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, θυμός, φόβος) δείχνοντας μια αντίστοιχη εικόνα του Αχμέτ και της Έρσα όπου έχουν την ανάλογη έκφραση. Έπειτα παρουσιάζεται ένα βίντεο ως παράδειγμα όπου δείχνει την Έρσα να χαμογελά και ο Αχμέτ την ρωτάει: «Είσαι χαρούμενη;» και εκείνη απαντάει «Ναι!». Τώρα παρουσιάζονται ο Αχμέτ και η Έρσα σε εικονίδια να έχουν τις εκφράσεις των υπόλοιπων τριών συναισθημάτων. Ο χρήστης καλείται να ηχογραφήσει τις αντίστοιχες ερωτήσεις (Είσαι λυπημένη/θυμωμένη/ φοβισμένη;) Αν η λέξη που κατέγραψαν με ηχητικό πάλι τρόπο είναι σωστή και αντιστοιχεί στο συναίσθημα που υποδηλώνει η έκφραση του εικονιδίου, τότε το τελευταίο «απαντάει» με οπτικοακουστικό τρόπο ναι ή όχι αντίστοιχα. Στο τέλος των δραστηριοτήτων της δεύτερης υποενότητας η Λίλα προτείνει στα παιδιά να πραγματοποιήσουν αντίστοιχους διαλόγους μεταξύ τους.

Αφού το παιδί εξασκήθηκε σε καθημερινούς διαλόγους, στην τρίτη υποενότητα επιδιώκεται η επέκταση των δεξιοτήτων επικοινωνίας. Συγκεκριμένα, η Λίλα λέει: «ο Αχμέτ και η Έρσα σε συμπάθησαν και σε ευχαριστούν που τους βοήθησες! Θέλουν να γνωριστείτε καλύτερα. Αν θέλεις και εσύ μπορείτε να κάνετε διάλογο!». Οι ψηφιακοί ήρωες ξεκινούν την συνομιλία παρουσιάζοντας τον εαυτό τους, και ξαναμιλούν μόνο αν λάβουν απάντηση από τον χρήστη. Εκείνος καταγράφει τις απαντήσεις του με το μικρόφωνο. Σε περίπτωση που το μήνυμα που ηχογραφεί το παιδί δεν είναι δόκιμο, είτε για τεχνητούς είτε για ακαδημαϊκούς λόγους, ο ήρωας απαντάει με ηχητικό μήνυμα: «Με συγχωρείς, δεν σε κατάλαβα. Μπορείς να μου το ξαναπείς;»

Για παράδειγμα:

Έρσα: *Με λένε Έρσα, εσένα;*

Μαθητής: *Μου λέω Μοχάμεντ.*

Ε: *Με συγχωρείς, δεν σε κατάλαβα. Μπορείς να μου το ξαναπείς;*

M: *Με λένε Μοχάμεντ.*

E: *Χάρηκα Μοχάμεντ. Εγώ είμαι 8 χρονών. Εσύ;*

M: *Είμαι 7 χρονών.*

E: *Είμαι από το Ιράν. Εσύ από πού είσαι;*

M: *Είμαι από τη Συρία.*

E: *Μένεις και εσύ π.χ. στον Βόλο όπως και εγώ;*

M: *Ναι/Όχι.*

Μετά την ολοκλήρωση της συνομιλίας, η Λίλα ενημερώνει τον μαθητή ότι μπορεί να κάνει διάλογο και με τον Αχμέτ και να γνωριστεί μαζί του. Έτσι, μέσω ενός διαδραστικού εικονιδίου με τον ήρωα «Αχμέτ» ο χρήστης μπορεί να ξεκινήσει έναν νέο διάλογο. Ακόμη, ο μαθητής προτρέπεται και πάλι να δοκιμάσει να συνομιλήσει ξανά με τους συμμαθητές του κατά τον ίδιο τρόπο που «μίλησε» με την Έρσα και τον Αχμέτ. Να αναπαράγει δηλαδή παρόμοιους διαλόγους.

Σε δεύτερο στάδιο τίθεται ως στόχος η παραγωγή γραπτού λόγου σε ένα πρωταρχικό επίπεδο. Η Λίλα παρουσιάζει ένα παιχνίδι σχηματισμού προτάσεων με μπερδεμένες λέξεις. Οι μαθητές μπορούν να εργαστούν και πάλι σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες των τριών ατόμων. Δίπλα από κάθε πρόταση δίνεται και η ανάλογη εικόνα. Στο πρώτο επίπεδο δυσκολίας δίνονται οι προτάσεις:

Εγώ πάω στο σχολείο.

Η μαμά μαγειρεύει φαγητό.

Εγώ διαβάζω το βιβλίο.

Οι λέξεις των προτάσεων δίνονται μπερδεμένες και ο μαθητής καλείται από την Λίλα να τις επιλέξει με τον κέρσορα και κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού να τις σύρει και να τις τοποθετήσει με την σωστή σειρά ώστε να καταλάβει ο Αχμέτ και η Έρσα το νόημα των προτάσεων.

Παράδειγμα: *Σχολείο στο πάω εγώ → Εγώ πάω στο σχολείο.*

Έπειτα, εισάγονται και επιθετικοί προσδιορισμοί στις προτάσεις και η Λίλα παροτρύνει τον χρήστη να συνεχίσει να βοηθά τους ήρωες:

Παραδείγματα:

Εγώ γράφω στο μπλε τετράδιο.

Το σχολείο είναι μεγάλο.

Η αυλή έχει ψηλά δέντρα.

Η μαμά μαγείρεψε ένα ωραίο φαγητό.

Στο τελευταίο επίπεδο και στη τελευταία δραστηριότητα, η Λίλα ακούγεται να λέει: «Μπράβο, τα πας πολύ καλά! Ο Αχμέτ και η Έρσα θέλουν να μιλήσετε και άλλο!». Τώρα εισάγονται και μικρές δευτερεύουσες προτάσεις στην άσκηση:

Εγώ πάω στο κυλικείο, για να φάω.

Η Δασκάλα μου έμαθε να γράφω.

Κατάλαβα ότι είσαι στεναχωρημένος.

Διαβάζω, για να μάθω Ελληνικά.

Εν τέλει, εμφανίζεται η Λίλα και ρωτά τους μαθητές με οπτικοακουστικό τρόπο αν πέρασαν καλά μέσα από τις δραστηριότητες και αν τους άρεσε η εμπειρία. Εκείνοι μπορούν να απαντήσουν επιλέγοντας με το ποντίκι την εικόνα που αντιστοιχεί σε ένα από τα τέσσερα συναισθήματα που διδάχθηκαν στην δεύτερη υποενότητα. Έτσι, εμφανίζονται οι εξής τιτλοφορημένες εικόνες: η Έρσα με χαρούμενη έκφραση και τη φράση «Ναι μου άρεσε!», ο Αχμέτ με στεναχωρημένη έκφραση και τη φράση «Δεν μου άρεσε! Δεν πέρασα καλά.», η Έρσα με θυμωμένη έκφραση και τη φράση: «Όχι, δεν μου άρεσε καθόλου!» και η εικόνα του Αχμέτ φοβισμένου συνοδευόμενη από τη φράση: «Δεν ξέρω...»

Η Λίλα προσφωνεί τον χρήστη με το όνομά του και του λέει: πχ. «Μοχάμεντ χάρηκα για την γνωριμία, ελπίζω να τα ξαναπούμε!»

Εμπλοκή εκπαιδευτικού

Ως προς την εφαρμογή της εκπαιδευτικής πρότασης προτείνεται ο ρόλος του εκπαιδευτικού να χωρίζεται σε δύο μέρη κατά τη χρήση του λογισμικού από τα παιδιά. Κατά το πρώτο, να παροτρύνει τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν το λογισμικό ως ένα εργαλείο που θα συνδυάσει τη μάθηση με τη διασκέδαση. Με άλλα λόγια, ο εκπαιδευτικός παροτρύνει τους μαθητές να λύσουν τις απορίες τους, προσπαθεί να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον τους πάνω στο γνωστικό αντικείμενο και να τους αποτρέπει από την παραίτηση. Όπως, δηλώνει και η Montessori στη θεωρία της, οι μαθητές πρέπει να ανακαλύπτουν την μάθηση αλλά ο εκπαιδευτικός είναι αυτός που θα πρέπει να τους κρατά προσηλωμένους στον στόχο τους παρέχοντας τα κατάλληλα ερεθίσματα. Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει δράση κατά κόρον στα στάδια όπου δεν χρησιμοποιείται ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, δηλαδή στα στάδια αφόρμησης για την κατάκτηση της νέας γνώσης.

Σε ένα δεύτερο όμως στάδιο, σε αυτό όπου γίνεται χρήση του υπολογιστή, ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει απλώς θέση παρατηρητή και βοηθού, ελέγχοντας διακριτικά τις δράσεις των μαθητών. Μόνο σε περιπτώσεις, όπου οι μαθητές δεν θα προσεγγίζουν κατάλληλα το γνωστικό αντικείμενο ή δεν καταλαβαίνουν τι χρειάζεται να κάνουν με το λογισμικό θα επεμβαίνει όπως και κατά το τέλος του μαθήματος, όπου θα πραγματοποιείται η ανακεφαλαίωση και ο εκπαιδευτικός θα παροτρύνει την κουβέντα με θεματικούς άξονες τις εντυπώσεις που δημιουργήθηκαν από τη χρήση του λογισμικού αλλά και τα όσα διδαχθήκανε. Φυσικά, η εύκολη χρήση του λογισμικού συνάμα με τις οδηγίες που το ίδιο προσφέρει παρέχει αυτήν την δυνατότητα για χρήση του από τον μαθητή χωρίς ιδιαίτερη επίβλεψη.

Μετά την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων ο εκπαιδευτικός συλλέγει τα δεδομένα που αφορούν την επίδοση των μαθητών και σχεδιάζει τα επόμενα μαθήματα με βάση τις μαθησιακές ανάγκες των εκπαιδευόμενων.

Με άλλα λόγια, ο υπολογιστής στην συγκεκριμένη προσέγγιση χρησιμοποιείται ως βοηθός του εκπαιδευτικού. Με αυτή του τη χρήση βοηθά τους μαθητές να εξασκηθούν πάνω στις επικοινωνιακές του δεξιότητες με τρόπο ενεργητικό και μαθητοκεντρικό. Έτσι τους δίνεται η ευκαιρία να δράσουν με αυτοτέλεια ώστε να προσεγγίσουν τη γνώση, να πειραματιστούν με αυτή και στο τέλος, ακόμη και μέσα από λάθη και παρανοήσεις, να την

κατακτήσουν στηριζόμενοι σε σωστές βάσεις και σε αληθινά παραδείγματα που προσομοιώνουν την πραγματικότητα.

Καθώς, ο τρόπος διδασκαλίας έχει έντονο ενεργητικό χαρακτήρα, η μάθηση συνάδει με τη μέθοδο Montessori με τη συνεχή αναζήτηση της γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές μέσα από την παρατήρηση. Ακόμη, επειδή αυτή κατακτάται από τους μαθητές, οι ίδιοι θέτουν ως στόχο να μάθουν. Βρίσκονται έτσι, σε θέση να θέσουν στόχους κατάκτησης της γνώσης, καθώς δοκιμάζοντας και έχοντας κεντρίσει το ενδιαφέρον τους, ενθαρρύνονται να προχωρήσουν στην μάθηση. Σε αυτό βοηθούν η ύπαρξη ενός σεναρίου με ήρωες, οι παροτρύνσεις της Λίλας για επικοινωνία με τους ήρωες του και η άμεση αλληλεπίδραση μαζί τους. Από την άλλη, η εξάσκηση πάνω στην νέα γνώση που αφορά την ελληνική γλώσσα αλλά και η όλη διδασκαλία πραγματοποιείται με τρόπο ελκυστικό και διασκεδαστικό για τους μαθητές. Συνεπώς, δηλώνεται πως είναι μια διδασκαλία άμεση και αλλά και με οικείο περιεχόμενο, αντλώντας θέματα από την καθημερινή ζωή. Κατά αυτόν τον τρόπο, η μάθηση μέσω της χρήσης ενός τέτοιου ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού είναι έντονα συνδεδεμένη με τις ανάγκες και επιθυμίες του εκπαιδευόμενου, αποδεικνύεται χρήσιμη και βρίσκει εφαρμογή στην σχολική και εξωσχολική καθημερινότητα ενός παιδιού-πρόσφυγα.

Επιπρόσθετα, ο τρόπος διδασκαλίας που προτείνεται εδώ είναι δημιουργικός και ενταγμένος στα πλαίσια της αυτομάθησης. Ο λόγος είναι πως, καθώς ο εκπαιδευτικός δεν θέτει όρους παράδοσης από τον ίδιο και αναπαραγωγής από τους μαθητές, οι τελευταίοι δημιουργούν μόνοι τους τις συνδέσεις τόσο με άλλες προηγουμένως κατακτηθείσες γνώσεις, όσο και με τα διάφορα φαινόμενα και περιστάσεις επικοινωνίας της καθημερινής ζωής, τα οποία τείνουν να επεξηγήσουν και να αντιμετωπίσουν. Αντιλαμβάνονται τις δομές της ελληνικής γλώσσας και εξασκούν τον λόγο τους.

Μοντέλο διόρθωσης

Καθώς, το λογισμικό απευθύνεται σε μαθητές μικρής ηλικίας, 6 έως 12 ετών, απαιτείται η ανάλογη αξιολόγηση και διόρθωση. Κατά τη διάρκεια εκτέλεσης του λογισμικού η Λίλα επισημαίνει κάθε λάθος των μαθητών παροτρύνοντάς τους να προσπαθήσουν ξανά. Εν-τέλει δεν απορρίπτονται οι λάθος απαντήσεις, γίνονται αποδεκτές όμως, μόνο οι σωστές ώστε να προχωρήσει ο μαθητής στο πρόγραμμα και να γίνει αντιληπτός από τους ψηφιακούς πρωταγωνιστές του λογισμικού. Παράλληλα καταγράφεται το ποσοστό επιτυχίας του μαθητή για κάθε δραστηριότητα σε μια βάση δεδομένων όπου μόνο ο εκπαιδευτικός με τη χρήση κατάλληλων κωδικών έχει πρόσβαση. Με αυτό τον τρόπο πραγματοποιείται ο εντοπισμός

των μαθησιακών αναγκών και η αξιολόγηση των μαθητών χωρίς να δημιουργείται άγχος επιδόσεων στους ίδιους.

Αν και στη βιβλιογραφία συναντάται πληθώρα μοντέλων διόρθωσης, τα οποία έχουν συχνά τη βάση τους στον συμπεριφορισμό, στο παρόν λογισμικό το μοντέλο που χρησιμοποιείται είναι πιο φιλικό προς τον χρήστη. Με άλλα λόγια, δεν κατονομάζονται ως «λάθος» οι απαντήσεις που δεν είναι δόκιμες και δεν προβλέπεται κανένα είδους τιμωρίας για αυτές. Αντίθετα, οι μαθητές ενθαρρύνονται να σκεφτούν μια άλλη απάντηση ώστε να επιτύχει η επικοινωνία τους με τους ήρωες και στο τέλος κάθε δραστηριότητας επιβραβεύονται για την προσπάθειά τους και παροτρύνονται να συνεχίσουν, άσχετα από τις επιδόσεις τους. Με την ολοκλήρωση κάθε δραστηριότητας υπολογίζεται το ποσοστό επιτυχίας. Στον πίνακα επιδόσεων της δεύτερης ενότητας-«Οι Επιτυχίες μου» εμφανίζονται τα ποσοστά επιτυχίας όλων των μαθητών που χρησιμοποιούν το λογισμικό ανά τον κόσμο, δεν χρησιμοποιούνται όμως αριθμοί για να αναπαραστήσουν το ποσοστό αυτό, αλλά αστεράκια και δεν δηλώνεται η χώρα προέλευσης του κάθε παιδιού, ώστε να αποφευχθούν οι συσχετισμοί χώρας προέλευσης και επίδοσης. Τα τρία λοιπόν, αστεράκια συμβολίζουν την επιτυχία από 90% και άνω, δύο αστεράκια την επιτυχία από 50-89% και ένα αστεράκι την επιτυχία μέχρι 49%. Οι μαθητές δεν μπορούν να δουν τα ποσοστά αυτά, υπολογίζουν το ποσοστό της επιτυχίας τους ανάλογα με τον αριθμό των αστεριών που συγκέντρωσαν. Φυσικά, μπορεί κανείς να εντοπίσει στον πίνακα τον μαθητή με τα περισσότερα αστεράκια (άρα και την καλύτερη επίδοση) χωρίς όμως αυτό να δηλώνει την ήττα των άλλων, καθώς η ανέλιξη στην κατάταξη δεν συνδυάζεται με κάποιο βραβείο. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται ώστε τα παιδιά-χρήστες να επιθυμούν μέσω του υγιούς ανταγωνισμού να ξεπεράσουν τα άλλα παιδιά και να κινητοποιούνται όσον αφορά τη βελτίωσή τους, χωρίς όμως, να αισθάνονται μειονεκτικά αν δεν επιτύχουν την μέγιστη επίδοση.

Σε επόμενες διδασκαλίες προτείνεται να συγκεντρώνονται από τον εκπαιδευτικό τα λάθη και οι ελλείψεις που εντόπισε και να συζητούνται στην ολομέλεια της τάξης. Θα αποτελούν έτσι έναυσμα για εξάσκηση, επανάληψη και επέκταση της γνώσης της ελληνικής γλώσσας σε επόμενα μαθήματα.

6. Συμπεράσματα

Η συγκεκριμένη εργασία ασχολήθηκε με την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης γλώσσας. Η ανάγκη αυτή προκύπτει από τις ραγδαίες εξελίξεις και την είσοδο πολλών προσφύγων στην Ελλάδα, οι οποίοι δεν γνωρίζουν την ελληνική γλώσσα και έτσι δυσκολεύονται να ενταχθούν στην ελληνική πραγματικότητα και να ανταπεξέλθουν στις περιστάσεις επικοινωνίας που την συνοδεύουν.

Διάφορες κρατικές και μη δομές φρόντισαν να παρέχεται υποστήριξη στην εκμάθηση των ελληνικών για εκείνους που την έχουν ανάγκη και έγιναν οι κατάλληλες τροποποιήσεις στο Αναλυτικό Πρόγραμμα διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας που απευθύνονται σε αλλοδαπούς μαθητές, και δηλώνεται πως πρέπει να υπάρχουν συγκεκριμένες ώρες διδασκαλίας για την εκμάθηση της γλώσσας στους μαθητές αυτούς που μαθαίνουν τώρα ελληνικά. Τονίστηκε ότι, σε αυτή την ομάδα μαθητών, η προσπάθεια για εκμάθηση της δεύτερης γλώσσας δεν έγκειται στην εκμάθηση κανόνων με την εφαρμογή τους, αλλά αντίθετα, επιδιώκεται η παροχή εφοδίων για τη χρήση της ελληνικής στην καθημερινή ζωή και η ενίσχυση του επικοινωνιακού χαρακτήρα της γλώσσας. Η επικοινωνία σε κοινωνικό αλλά και επαγγελματικό επίπεδο κυριαρχούν, όπως και η κατανόηση της γλώσσας για την προαγωγή της σκέψης και της έκφρασης λόγου. Για κάθε άνθρωπο η γλώσσα αποτελεί το «όχημα» που μεταφέρει την σκέψη του στους άλλους. Ανάλογα με τον προορισμό –εν προκειμένω τους καινούργιους συνανθρώπους στο νέο περιβάλλον– αλλάζει και το όχημα, εν προκειμένω η γλώσσα.

Ως προς την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας, αλλά και γενικότερα κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, γίνεται χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, οι προτζέκτορες και οι διαδραστικοί πίνακες κυριαρχούν με σκοπό να υποβοηθήσουν την μάθηση και να φανούν ικανά εργαλεία βελτίωσης των διδακτικών και μαθησιακών επιδόσεων. Η ελευθερία, η δυναμικότητα, η ενεργητικότητα και η διαθεματικότητα που προσφέρει η μάθηση με χρήση ψηφιακών εκπαιδευτικών υλικών, περιλαμβάνονται στα θετικά της αυξάνοντας έτσι τη χρήση τους για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Αυτό, μάλιστα, δεν αποδεικνύεται μόνο από τη θεωρία αλλά και από την πράξη. Σήμερα, υπάρχει πληθώρα λογισμικών τόσο για μαθητές όσο και για άτομα όλων των ηλικιών που προσπαθούν να αυξήσουν τις ευκαιρίες για μάθηση και ειδικότερα για την εκμάθηση μιας δεύτερης/ξένης γλώσσας. Εξάλλου, τα λογισμικά δημιουργούνται έχοντας ως σκοπό να συντελέσουν στην μάθηση, εφαρμογή και πειραματισμό στις κατακτηθείσες γνώσεις. Επιπλέον, τα ηλεκτρονικά μέσα παρέχουν την δυνατότητα μάθησης με φιλικότητα προς το

περιβάλλον καθώς αποφεύγεται η χρήση χαρτιού, προσομοίωσης πραγματικών καταστάσεων και περιστάσεων με τις οποίες ο χρήστης δεν έχει εύκολη ή συχνή επαφή, και αναβίωση αυτών με σκοπό την εξάσκηση στις δεξιότητες στις οποίες στοχεύει.

Αυτή η αυξανόμενη χρηστικότητα οδήγησε στη σχεδίαση ενός λογισμικού το οποίο έχοντας ως βάση τη θεωρία της Montessori που προάγει τον βιωματικό χαρακτήρα στην μάθηση, δίνει στους μαθητές την ευκαιρία να εξασκηθούν χωρίς καθοδήγηση στις γνώσεις που έχουν κατακτήσει. Το λογισμικό αυτό λειτουργεί επικουρικά στο έργο του εκπαιδευτικού, παρεκκλίνοντας από τον κλασικό χαρακτήρα της παράδοσης της διδακτέας ύλης, προχωρώντας σε ένα σύγχρονο, νέας γενιάς τρόπο μάθησης, με εξελιγμένες δυνατότητες για αλληλεπίδραση των μαθητών με την ίδια την γνώση και με το εκπαιδευτικό υλικό σε σύγκριση με τα υπάρχοντα λογισμικά που έχουν δημιουργηθεί για τον ίδιο εκπαιδευτικό σκοπό. Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό που παρουσιάστηκε σχεδιάστηκε θέλοντας να συμβαδίσει με τις εξελίξεις της ελληνικής κοινωνίας και εκπαιδευτικής κοινότητας, να υποστηρίξει στοχευμένα τα παιδιά που χρειάστηκε να μάθουν ελληνικά λόγω της μετανάστευσης, να τα υποβοηθήσει να “σταθούν” στις νέες περιστάσεις επικοινωνίας που συναντούν και πάνω απ’ όλα να αισθανθούν αποδοχή και ασφάλεια σε αυτό το νέο περιβάλλον.

Σημειώνεται ότι το λογισμικό όπως παρουσιάζεται εδώ βρίσκεται στα πρώτα στάδια δημιουργίας του, αποτελεί μια πρόταση σχεδίασης, χωρίς να έχει πραγματοποιηθεί κάποια πιλοτική εφαρμογή για την διερεύνηση της αποτελεσματικότητάς του. Παρόλα αυτά, διαμορφώνονται δραστηριότητες, οι οποίες έχουν συναντηθεί ξανά σε παρόμοια μορφή σε άλλα ψηφιακά εκπαιδευτικά υλικά που είναι ήδη εφαρμοσμένα για την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Επιπλέον, προτείνονται πιο εξελιγμένες προσεγγίσεις όσον αφορά την τεχνική εφαρμογή τους με τρόπο ακόμη πιο άμεσο και φιλικό προς το παιδί-χρήστη.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση βιβλιογραφία

- Βερναδάκης Νικόλαος, Αυγερινός Ανδρέας, Ζέτου Ελένη, Γιαννούση Μαρία & Κιουμούρτζογλου Ευθύμης, (2006). Μαθαίνοντας με την Τεχνολογία των Πολυμέσων – Υπόσχεση ή Πραγματικότητα; Αναζητήσεις στη Φυσική Αγωγή & τον Αθλητισμό τόμος 4 (2), σ. 326 – 340.
http://www.pe.uth.gr/hape/images/stories/emag/vol4_2/hape120.pdf (προσπελάστηκε 13/9/2018)
- Δενδρινού Βασιλική, (2001). Η διδασκαλία της ξένης γλώσσας. Στο: Φ. Α. Χριστίδης (Επιμ.), Εγκυκλοπαιδικός οδηγός για τη γλώσσα. Θεσσαλονίκη: Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας.
- ΔΕΠΠΣ - ΑΠΣ Ελληνικής γλώσσας για το Δημοτικό, ΦΕΚ 303B/13-03-2003.
<http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> (προσπελάστηκε 27/7/2018)
- Ζάγκα Ελευθερία, (2008). Τα μοντέλα διδασκαλίας της γλώσσας «με βάση το περιεχόμενο» και η αξιοποίησή τους στη διδασκαλία της δεύτερης και ξένης γλώσσας. Διαδρομές στη διδασκαλία της νέας ελληνικής. http://elearning.greek-language.gr/pluginfile.php/1136/mod_resource/content/5/montela.didaskalias.pdf (προσπελάστηκε 15/7/2018)
- Ζωγόπουλος, Ε. Α. (2001). Νέες τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας στην εκπαιδευτική διαδικασία. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Καλιακάτσου Δανάη, (2015). Πτυχιακή εργασία με θέμα: Διδασκαλία της Γλώσσας σε όλες τις τάξεις του Δημοτικού, Η δυνατότητα χρήσης ειδικού Λογισμικού. Α.Τ.Ε.Ι Θεσσαλίας. <https://www.teilar.gr/dbData/ProfAnn/profann-41aad7e7.pdf> (προσπελάστηκε 30/8/2019)
- Καραγιάννη Ευαγγελία, (2002). Η Χρήση των Ηλεκτρονικών Υπολογιστών στη Διδασκαλία της Αγγλικής ως Ξένης Γλώσσας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. «Οι Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση», Τόμος Β', Επιμ. Α. Δημητρακοπούλου, Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ, , Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Κόμης Βασίλης & Ντίνος Κώστας (2011). Μελέτη για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδασκαλία της γλώσσας και της λογοτεχνίας στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση: γενικό πλαίσιο και ιδιαιτερότητες, Θεσσαλονίκη: Κέντρο ελληνικής γλώσσας, Υπουργείο

- Παιδείας, Δια Βίου Μάθησης και Θρησκευμάτων. http://old.greek-language.gr/sites/default/files/digital_school/p3.1.2_glwssa.pdf (προσπελάστηκε 17/10/2018).
- Κορδάκη Μαρία, (2000). Η Πληροφορική ως αντικείμενο και ως εργαλείο μάθησης. Μια κοινωνικογνωστική προσέγγιση. Πανεπιστήμιο Πατρών, Πάτρα. <https://www.ceid.upatras.gr/webpages/faculty/kordaki/chapter1d.pdf> (προσπελάστηκε 12/9/2018)
 - Μικρόπουλος, Τ. Α. (2000). Εκπαιδευτικό Λογισμικό. Θέματα σχεδίασης και αξιολόγησης λογισμικού υπερμέσων. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
 - Μολοχά Σουλτάνα, (2014). Μεταπτυχιακή εργασία με θέμα: Ανάπτυξη και εφαρμογή διδακτικού υλικού σύμφωνα με τις αρχές της εργασιοκεντρικής προσέγγισης για τη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης σε μαθητές και μαθήτριες πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης <http://ir.lib.uth.gr/bitstream/handle/11615/44626/13403.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (προσπελάστηκε 17/8/2018)
 - Μπέλλα, Σ. (2011). Η Δεύτερη Γλώσσα: Κατάκτηση και διδασκαλία. Αθήνα: Πατάκη.
 - Μυσερλή Ραχήλ, (2015). Η αξιοποίηση των Τ.Π.Ε. στο δημοτικό σχολείο: Από τις θεωρίες μάθησης στις σύγχρονες εκπαιδευτικές εφαρμογές. 8^ο Διεθνές Συνέδριο στην Ανοιχτή και Εξ αποστάσεως Μάθηση- Νοέμβριος, Αθήνα. <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/openedu/article/viewFile/41/33> (προσπελάστηκε 20/7/2018)
 - Οδηγίες διδασκαλίας και διδακτέα ύλη Δημοτικού Σχολείου 2016-17 για το διδακτικό μαθησιακό αντικείμενο Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών (2016). Αθήνα: Ελληνική Δημοκρατία, Υπουργείο Παιδείας, Έρευνας και Θρησκευμάτων <https://www.esos.gr/sites/default/files/articles-legacy/odigies-esos.pdf> (προσπελάστηκε 24/7/2018)
 - Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) υποχρεωτικής εκπαίδευσης. <http://www.pi-schools.gr/programs/depps/> (προσπελάστηκε 23/9/2018)

- Πρόγραμμα Εκπαίδευσης των Δομών Υποδοχής και Εκπαίδευσης Προσφύγων (Δ.Υ.Ε.Π.), Ανοικτό αναλυτικό πρόγραμμα Ελληνικής Γλώσσας (Δημοτικό – Γυμνάσιο)

http://iep.edu.gr:8080/images/DYEP/%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%A0%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1_%CE%95%CE%B%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%93%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1_%CE%94%CE%B7%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%93%CF%85%CE%BC%CE%BD%CE%AC%CF%83%CE%B9%CE%BF.pdf (προσπελάστηκε 19/9/2018)

- Πρόγραμμα Σπουδών για τις Τ.Π.Ε. στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Επιστημονικό Πεδίο: Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. http://dide.mag.sch.gr/plinet/site/dimotiko_new.pdf (Προσπελάστηκε 21/10/2018)
- Ρετάλης Συμεών, Αυγερίου Πάρης και Παπασπύρου Νικόλαος (2006). Σχεδίαση διαδικτυακού εκπαιδευτικού λογισμικού. Αθήνα: Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο. <http://www.softlab.ntua.gr/~nickie/Papers/retalis-2001-dnes.pdf> (προσπελάστηκε 28/7/2018)
- Σακελλαρίου, Α. (2009). Η εφαρμογή της επικοινωνιακής προσέγγισης στο γλωσσικό μάθημα. Αθήνα: Φιλολογική.
- Σακελλαρίου, Α. (2000). Διδακτική της Ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας. Αθήνα: Γρηγόρη.
- Σκούρτου Ελένη (2011): Η Διγλωσσία στο Σχολείο, Αθήνα: Gutenberg
- Σκούρτου Ελένη (2002): Δίγλωσσοι Μαθητές στο ελληνικό Σχολείο, Επιστήμες Αγωγής, Θεματικό Τεύχος 2002, (11-20) http://www.polydromo.gr/pdf/Epistimoniko/ekpaideysh_goneis_/Skourtou_DiglossiM_athitesEllinikoScholio.pdf (προσπελάστηκε 21/10/2018).
- Σκούρτου Ελένη (1999). Το φαινόμενο της Διγλωσσίας και η Ελληνική ως δεύτερη ή ξένη γλώσσα. http://6dim-diap-elefth.thess.sch.gr/Greek/Diapolitismiki_Ekpaidefsi/EishghseisDiapolEkpshs/EishghseisDiapolEkpshs1998/to_fainomeno_tis_diglossias.pdf (προσπελάστηκε 20/10/2018).
- Τρανού Στέλλα (2015). Ο ψηφιακός γραμματισμός <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/04/30/%CF%88%CE%B7%CE%B9%CE%BF.pdf>

[F%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CF%8C%CF%82-%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-2/](http://www.epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/06/27/%CE%B7-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CE%B7-%CE%B5%CE%BD%CF%83%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%83-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%84%CF%80%CE%B5-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1-2/) (προσπελάστηκε 30/9/2018)

- Τσαβαλιά Βασιλική (2015), Η ανάγκη ενσωμάτωσης των Τ.Π.Ε. στην εκπαιδευτική διαδικασία. <http://epri.korinthos.uop.gr/BlogsPortal/mps2015/2015/06/27/%CE%B7-%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CE%B7-%CE%B5%CE%BD%CF%83%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%83-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%84%CF%80%CE%B5-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1-2/> (προσπελάστηκε 2/7/2018)
- Τσιωτάκης Παναγιώτης, (2016). Ο Πληροφορικός γραμματισμός (ICT literacy) στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Alfavita (https://www.alfavita.gr/ekpaideysi/184356_o-pliροφοrikos-grammatismos-ict-literacy-stin-protobathmia-ekpaideysi) (προσπελάστηκε 14/10/2018)
- Ύπατη Αρμοστεία του ΟΗΕ http://data2.unhcr.org/en/situations/mediterranean/location/5179#_ga=2.228594332.1816012198.1530572885-575075299.1529428850 (προσπελάστηκε 24/7/2018)
- Χανοπούλου Δήμητρα, (2017). Διδασκαλία και Στρατηγικές Εκμάθησης της Ελληνικής ως Δεύτερης/Ξένης Γλώσσας, Η Περίπτωση Μεταναστριών Αλβανικής Καταγωγής. Μεταπτυχιακή εργασία. Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Θεσσαλονίκη.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Ardito, C., Lanzilotti, R., Costable, M.F., & Desolda, G. ,2013. Integrating Traditional Learning and Games on Large Displays: An Experimental Study. Educational Technology and Society.
- Candlin, C. N. 1987. Towards task-based language learning. In Candlin, C. N. and Murphy, D. F. (eds.) Language learning tasks. Lancaster Practical Papers in English. Lancaster and London: Lancaster University

- Carol Gray, Lesley Hagger-Vaughan, Rachel Pilgikton and Sally-Ann Tomkins, 2005. The pros and cons of interactive whiteboards in relation to the key stage 3 strategy and framework. Language Learning Journal.
- Ellis Rod, (2013). Task-based language teaching: Responding to the critics. University of Sydney Papers in TESOL.
- Levy M. (1997) CALL: context and conceptualisation, Oxford: Oxford University Press.
- Montessori, M. (2013). The montessori method. Transaction publishers.
- Nunan, D. (2004). Task-based Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J. C. & Rodgers, T. S., (2001). Approaches and Methods in Language Teaching (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press
- Virginia Samuda & Martin Bygate, (2008). Tasks in Second Language Learning. Lancaster University.
- Wentzel, Kathryn R & Brophy, Jere E (2014) Motivating students to learn. New York & London: Routledge.

Από Βικιπαίδεια, η ελεύθερη εγκυκλοπαίδεια:

-Smartphone, <https://el.wikipedia.org/wiki/Smartphone> (προσπελάστηκε 12/10/2018)

-Επεξεργασία φυσικής γλώσσας

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%80%CE%B5%CE%BE%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1_%CF%86%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82_%CE%B3%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%CF%82 (προσπελάστηκε 14/10/2018)

-Computer-assisted language learning

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CF%80%CE%B5%CE%BE%CE%B5%CF%81%CE%B3%CE%B1%CF%83%CE%AF%CE%B1_%CF%86%CF%85%CF%83%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82_%CE%B3%CE%BB%CF%8E%CF%83%CF%83%CE%B1%CF%82 (προσπελάστηκε 14/10/2018)

-ePortfolios

<https://el.wikipedia.org/wiki/E-Portfolio> (προσπελάστηκε 13/10/1018)

-Νόαμ Τσόμσκι,

https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CF%8C%CE%B1%CE%BC_%CE%A4%CF%83%CF%8C%CE%BC%CF%83%CE%BA%CE%B9 (προσπελάστηκε

15/10/2018)

Παραρτήματα

Παράθεση ψηφιακών εκπαιδευτικών υλικών με στόχο την εκμάθηση την ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας.

Όνομα	Σύνδεσμος	Κοινό-στόχος	Σύντομη περιγραφή
Ελληνοαλβανικό διαδικτυακό λεξικό με χρήση πολυμέσων	Διατίθεται σε CD-ROM.	Μαθητές δημοτικού. Στόχος είναι η εξάσκηση μαθητών με μητρική γλώσσα την αλβανική στην ελληνική.	Το λογισμικό είναι χωρισμένο σε θεματικές ενότητες. Ο μαθητής-χρήστης έχει πρόσβαση σε εικονογραφημένο ελληνοαλβανικό λεξικό . Για κάθε θεματική ενότητα υπάρχει και ανάλογη δραστηριότητα. Τα είδη των δραστηριοτήτων που εμφανίζονται είναι τα εξής: αναγραμματισμός, εικονόλεξο, επιλογή, σταυρόλεξο, ταίριασμα.
Γνώρισε τα Δικαιώματά σου	http://photodentro.edu.gr/ugc/r/8525/470	Εκπαιδευτική βαθμίδα/επίπεδο: Προσχολική εκπαίδευση, δημοτικό, γυμνάσιο, γενικό λύκειο, τεχνολογικό λύκειο, επαγγελματική σχολή, ειδική αγωγή. Τυπικό εύρος ηλικίας: 0-19+. Στόχος: ο μαθητής να γνωρίσει τα δικαιώματά του με παράλληλη εξάσκηση στην ελληνική γλώσσα.	Διαδραστικό σταυρόλεξο με κεντρικό σύνθημα: «Λέμε ΟΧΙ στη Βία και την εκμετάλλευση. Λέμε ΝΑΙ στην αλληλεγγύη και την ανθρωπιά, με εμβόλια, φαγητό και σχολείο για τα φτωχά παιδιά του κόσμου» προκειμένου να στείλει ο μαθητής το μήνυμα και να πάρει μέρος στο Πανανθρώπινο Κίνημα Αλληλεγγύης των Σχολείων για τα Παιδιά όλου του Κόσμου. Το πρόγραμμα εντάσσεται στο Πανελλήνιο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα της UNICEF «Σχολεία Υπερασπιστές των Παιδιών» που απευθύνεται σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης (Προσχολική, Πρωτοβάθμια, Δευτεροβάθμια).
Πύλη ηλεκτρονικής μάθησης από το	http://elearnimg.edc.uoc.gr	Το πρόγραμμα απευθύνεται σε παιδιά, εφήβους και	Το περιβάλλον του μαθητή αποτελείται από 2 διαδρομές. Η πρώτη διαδρομή αφορά παιδιά που μαθαίνουν

<p>Εργαστήριο Διαπολιτισμικών και Μεταναστευτικών Μελετών (Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ.)</p>	<p>/moodle/</p>	<p>εκπαιδευτικούς. Στόχος του περιβάλλοντος είναι η εκμάθηση, η εξάσκηση και η ενίσχυση της διδασκαλίας της ελληνικής γλώσσας σε ομογενείς και άτομα που έχουν την ελληνική ως δεύτερη γλώσσα.</p>	<p>ελληνικά από μικρή ηλικία, ενώ η δεύτερη διαδρομή αφορά εφήβους που τώρα ξεκινούν να μαθαίνουν ελληνικά. Κάθε διαδρομή περιλαμβάνει επιμέρους επίπεδα που αντιστοιχούν σε διαφορετικές ανάγκες και γνώσεις των μαθητών. Σε κάθε διαδρομή ο μαθητής μπορεί να διαβάσει, να ακούσει και να γράψει κείμενα, να κάνει ασκήσεις, να επικοινωνήσει με συνομηλίκους του, να παίξει και να ακούσει τραγούδια στα ελληνικά. Το περιβάλλον του εκπαιδευτικού τον υποστηρίζει να εμπλουτίσει και να οργανώσει τη διδασκαλία της ελληνικής, είτε ακολουθώντας το υπάρχον υλικό, είτε δημιουργώντας νέο.</p>
<p>Ένας ιπότης στο κάστρο των γραμμάτων.</p>	<p>Διατίθεται σε CD-ROM.</p>	<p>Το λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού με στόχο την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας. Η ψηφιακή αυτή μέθοδος μάθησης δημιουργήθηκε στα πλαίσια της εκπαίδευσης των παιδιών της μουσουλμανικής μειονότητας στη Θράκη.</p>	<p>Τα μαθήματα ελληνικών εκτυλίσσονται με βάση μια ιστορία αναζήτησης γραμμένη από τον Ευγένιο Τριβιζά. Ένας ιπότης για να αποκρυπτογραφήσει τα μηνύματα της αγαπημένης περνά από ορισμένες δοκιμασίες, οι οποίες είναι γραμματικές, φωνολογικές και λεξιλογικές ασκήσεις και έτσι αποκτά τα γράμματα ή τις λέξεις που χρειάζεται. Κάθε επεισόδιο είναι ειδικά σχεδιασμένο για να καλύψει ορισμένα φαινόμενα της ελληνικής γλώσσας. Ο ορισμός των σταδίων βασίστηκε:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Στην ανάδειξη ορισμένων φαινομένων της ελληνικής που απορρέουν από την τυπολογία της. • Στην ύλη των αντίστοιχων τάξεων. • Στην καταγραφή των γλωσσικών προβλημάτων που παρουσιάζει η χρήση της ελληνικής από τα παιδιά της μειονότητας. • Στον ορισμό ενός βασικού λεξιλογίου χιλίων περίπου λέξεων, που αποτελεί τον

			<p>πυρήνα των τεσσάρων χιλιάδων διακοσίων σαράντα λέξεων που χρησιμοποιούνται στη μέθοδο.</p> <p>Η μέθοδος έχει γλώσσα στήριξης την τουρκική και αυτόματη (με ένα κλικ) μετάφραση στα τουρκικά.</p> <p>Το πρόγραμμα είναι εισαγωγικού και μέσου επιπέδου.</p>
Ένας ιπότης στο κάστρο των λέξεων.	Διατίθεται σε CD-ROM.	Το λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού με στόχο την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας.	Το λογισμικό αποτελεί συνέχεια του λογισμικού «ένας ιπότης στο κάστρο των γραμμάτων». Συνεχίζεται η ιστορία του ιπότη από το πρώτο μέρος με δραστηριότητες μεγαλύτερης δυσκολίας και περιλαμβάνει τέσσερα παιχνίδια που βοηθούν το παιδί να εξασκήσει τη σκέψη του, την ικανότητα συγκέντρωσης καθώς και τη μνημονική του ικανότητα. Το πρόγραμμα είναι μέσου και προχωρημένου επιπέδου.
Ο Σεβντάς του Σεντουκιού: πού είναι οι ρόδες μου ;	Δεν διατίθεται.	Στοχεύει στην ενίσχυση της ελληνομάθειας των παιδιών της μειονότητας της Θράκης	Το σενάριο του παιχνιδιού καλεί τα παιδιά σε ένα φανταστικό ταξίδι στο χώρο και το χρόνο, με στόχο να βρει το σεντούκι τις ρόδες του. Το παιχνίδι έχει 6 διαφορετικά επίπεδα με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας ανά επίπεδο. Κάθε επίπεδο αποτελείται από παιχνίδια (μνήμης, αντιστοιχήσεων, ομαδοποίησης, λέξεων), κείμενα και δραστηριότητες (παραγωγής γραπτού λόγου, γλωσσικών παιχνιδιών, μαθηματικών πράξεων, εικαστικών, αντιπαραβολής ηλεκτρονικής και έντυπης μορφής λόγου, συνδυασμού των παραπάνω μορφών). Υπάρχουν συνολικά 89 παιχνίδια και 89 κείμενα με τις αντίστοιχες δραστηριότητές τους.
Σειρά «Μορμώ»	http://www.ediamme.edc	Απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 5-7 ετών στην ελληνική διασπορά.	Η σειρά αποτελεί τηλεοπτικό εκπαιδευτικό υλικό το οποίο διαρθρώνεται συνολικά σε (40) εκπομπές (επεισόδια) διάρκειας 12'-15' και σε τέσσερα επίπεδα καθένα από

	uoc.gr/ellinoglossi/index.php/el/2014-03-26-19-26-42/mormo	<p>Σκοπός του υλικού είναι να φέρει τη νέα γενιά των παιδιών ελληνικής καταγωγής, αλλά και αλλοεθνή παιδιά σε μια πρώτη επαφή με την ελληνική γλώσσα και τον ελληνικό πολιτισμό (πρώτα γλωσσικά και μουσικά ακούσματα, πρώτη επαφή με το ελληνικό αλφάβητο, πρώτη επαφή με την ελληνική παράδοση, με τη μυθολογία, τη μουσική κ.λπ.) και να καλλιεργήσει τις ακόλουθες τρεις δεξιότητες:</p> <p>α) Κατανόηση του προφορικού λόγου</p> <p>β) παραγωγή προφορικού λόγου</p> <p>γ) κατανόηση γραπτού λόγου (αναγνώριση).</p>	<p>τα οποία έχει συγκεκριμένα κοινωνικο-ιστορικο-πολιτισμικά και γλωσσικά περιεχόμενα.</p>
<p>Φιλογλωσσία.</p>	http://www.xanthi.ilsp.gr/filog/default.h	<p>Η σειρά Φιλογλωσσία απευθύνεται σε αρχάριους που δεν μιλούν καθόλου ή ξέρουν</p>	<p>Το λογισμικό ακολουθεί κατά βάση την επικοινωνιακή μέθοδο (communicative approach), σύμφωνα με την οποία δίνεται μεγάλη έμφαση στην χρήση της γλώσσας στο πλαίσιο καθημερινών καταστάσεων επικοινωνίας για την ανάπτυξη των</p>

<p><u>tm</u> (γλώσσα υποστήριξης: αγγλικά)</p> <p>Διατίθεται και σε CD-ROM με γλώσσες υποστήριξης: αγγλικά, γαλλικά, γερμανικά, ισπανικά, δανικά και ρωσικά.</p>	<p>λίγα Ελληνικά και επιθυμούν να συστηματοποιήσουν τις γνώσεις τους.</p>	<p>βασικών γλωσσικών δεξιοτήτων. της γλώσσας με την γνωριμία των κοινωνικών και πολιτιστικών χαρακτηριστικών της Ελλάδας.</p> <p>Τα βασικά χαρακτηριστικά της σειράς συνοψίζονται παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Ελκυστικό και φιλικό περιβάλλον διεπαφής (interface) •Πληθώρα αρχείων βίντεο και ήχου, με τη συμμετοχή φυσικών ομιλητών •Διασύνδεση κειμένων με video •Δυνατότητα ηχογράφησης •Μετάφραση στην Κινεζική •Ασκήσεις προφοράς •Ασκήσεις κατανόησης προφορικού και γραπτού λόγου •Ασκήσεις λεξιλογίου •Ασκήσεις ορθογραφίας •Ασκήσεις γραμματικής •Χρήσιμες εκφράσεις •Αυτόματη φωνητική μεταγραφή οποιασδήποτε ελληνικής λέξης •Δυνατότητα προφοράς οποιασδήποτε ελληνικής λέξης (με συνθετική φωνή) •Δίγλωσσο ηλεκτρονικό λεξικό (ελληνοκινεζικό) με χρηστικά παραδείγματα, κλίση ουσιαστικών και αρχικούς χρόνους ρημάτων •Πολιτιστικές ενότητες, με αναφορές στον αρχαίο και σύγχρονο ελληνικό πολιτισμό. 	<p>Το έργο συνδυάζει την εκμάθηση</p>
--	---	---	---------------------------------------

Γλώσσα για ΕΠΑΛ.	http://www.ilsp.gr/epal/	Στόχος του έργου είναι η ανάπτυξη μιας e-learning πλατφόρμας που θα χρησιμοποιηθεί κατά το δίωρο υποστηρικτικό μάθημα της νεοελληνικής γλώσσας στην Τεχνική Εκπαίδευση.	Μέσα από την πλατφόρμα, οι μαθητές έχουν πρόσβαση σε: α) 100 Μαθήματα γλώσσας που καλύπτουν το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών προγενέστερων βαθμίδων αλλά και γλωσσικά φαινόμενα που διδάσκονται στο Λύκειο, β) 30 Επαναληπτικά τεστ, γ) Πρόσθετα μαθήματα, τα οποία σχεδιάζουν οι ίδιοι οι εκπαιδευτικοί και δ) ένα Λεξικό γενικής γλώσσας και ορολογίας. Προκειμένου να καλυφθούν οι ανάγκες όχι μόνον των μαθητών αλλά και όλων των συντελεστών του υποστηρικτικού μαθήματος της γλώσσας, η πλατφόρμα περιλαμβάνει α) ένα σύστημα διαχείρισης που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να ετοιμάσουν τα δικά τους μαθήματα, β) ένα forum για ανταλλαγή εμπειριών και καλών πρακτικών και γ) μια βάση δεδομένων με παλιά διαγνωστικά τεστ και επίσημα έγγραφα.
Web-GRBG.	http://www.learngreek.eu/content/index.php?cur_page=categories	Το έργο απευθύνεται σε: α) Ενήλικες Βούλγαρους που ενδιαφέρονται για την εκμάθηση Ελληνικών(π.χ. σπουδαστές των Τμημάτων Νεοελληνικών Σπουδών σε βουλγαρικά πανεπιστήμια) β) Βούλγαρους επιχειρηματίες που δραστηριοποιούνται στην Ελλάδα και επιθυμούν την εκμάθηση της ελληνικής προκειμένου να	Η εν λόγω πλατφόρμα αξιοποιεί τις δυνατότητες των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για τη δημιουργία ενός σύγχρονου ηλεκτρονικού περιβάλλοντος μάθησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί είτε σε περιβάλλον καθοδηγούμενης διδασκαλίας (στην τάξη) ή σε συνθήκες αυτομάθησης και συνδυάζει τη γλωσσική εκμάθηση με μια πρώτη γνωριμία με εκφάνσεις τόσο του αρχαιοελληνικού όσο και του νεοελληνικού πολιτισμού.

		ενισχύσουν το επαγγελματικό τους προφίλ και να διευρύνουν τις επιχειρηματικές τους δραστηριότητες (Επιχειρηματικά Ελληνικά).	
Αερόστατο, Διαδυκτιακή εκπαιδευτική πύλη ψυχαγωγίας και μάθησης για μικρά παιδιά	http://www.mikrapaidia.gr/	Η πύλη είναι σχεδιασμένη για παιδιά 3-7 ετών. Στόχος της είναι η ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών, καθώς και η ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους μέσα από την ενίσχυση των νοητικών, συναισθηματικών, επικοινωνιακών και ψυχοκινητικών δεξιοτήτων τους. Επιπλέον στόχο αποτελεί η έγκαιρη ανίχνευση και αξιολόγηση της μαθησιακής ετοιμότητας των μικρών παιδιών, έτσι ώστε να προετοιμαστούν κατάλληλα για τη σχολική	Τα μικρά παιδιά εξοικειώνονται με βασικές έννοιες και αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από δραστηριότητες, οργανωμένες σε δέκα (10) θεματικές ενότητες: Μαθηματικά, Σχήματα, Μουσική, Ο εαυτός μου και οι άλλοι, Βασικές έννοιες, Οι φωνούλες της γλώσσας, Ξένες γλώσσες, Ανακαλύπτω τον κόσμο, Διαβάζω και Γράφω. Μέσα από τρία (3) σταθμισμένα τεστ ανίχνευσης πιθανών μαθησιακών δυσκολιών για παιδιά 5-6 ετών, οι γονείς ενημερώνονται για τις μαθησιακές δυσκολίες των παιδιών τους σε θέματα Φωνολογικής Επίγνωσης, Γραμματικών δομών και Μνήμης και Συλλογισμών. Για πρόσθετη εξάσκηση των παιδιών σε μια από τις δεξιότητες που εξετάζει ένα τεστ προτείνονται σχετικές αντισταθμιστικές ασκήσεις, ώστε να βελτιώσουν την επίδοσή τους στη συγκεκριμένη δεξιότητα. Παράλληλα, μέσα από τις ασκήσεις λογοθεραπευτικής παρέμβασης, η διαδικασία φωνολογικής διόρθωσης παίρνει τη μορφή ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Οι οδηγίες των ασκήσεων υποστηρίζονται από την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα (ΕΝΓ) με χρήση βίντεο, καλύπτοντας έτσι τις ανάγκες των μικρών παιδιών με κώφωση ή προβλήματα ακοής. Τέλος, η ενότητα «Ξένες Γλώσσες» μπορεί να χρησιμεύσει σε παιδιά για τα οποία η ελληνική αποτελεί

		ένταξη.	δεύτερη γλώσσα, ώστε να αντιστοιχίσουν γλωσσικά έννοιες της μητρικής τους με την ελληνική.
50 languages	https://www.50languages.com/ Διατίθεται και σε εφαρμογή για Android και iOS.	Η σελίδα απευθύνεται σε οποιονδήποτε επιθυμεί να εκπαιδευτεί σε μια ξένη γλώσσα, χωρίς τον περιορισμό της ηλικίας. Σκοπός της είναι η εκμάθηση (ή εξάσκηση) μιας ξένης γλώσσας με γρήγορο και εύκολο τρόπο, από την άνεση του σπιτιού χωρίς κόστος.	Σε πρώτη φάση ο χρήστης καθορίζει την μητρική του γλώσσα, η οποία θα είναι και η γλώσσα υποστήριξης στην πορεία των μαθημάτων. Στη συνέχεια μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε 50 γλώσσες εκείνη που θέλει να μάθει. Σε κάθε διδακτική πορεία υπάρχουν 100 μαθήματα-θεματικές ενότητες, με αυξανόμενο βαθμό δυσκολίας. Συνήθως στα μαθήματα εμπεριέχονται εικόνες και επεξήγηση τόσο στη μητρική όσο και στη γλώσσα εκμάθησης. Παράλληλα παρέχεται η δυνατότητα ακρόασης των διδασκόμενων εννοιών (και με γυναικεία και με αντρική φωνή). Όσο αυξάνεται το επίπεδο δυσκολίας των μαθημάτων, οι λέξεις αντικαθίστανται από φράσεις και προστίθενται δραστηριότητες όπως συμπλήρωση κενών. Ο χρήστης μπορεί να ακούσει τις λέξεις/φράσεις και έτσι να συμπληρώσει τα κενά. Υπάρχει υπόδειξη σε περίπτωση που δεν βρεθεί σωστή απάντηση. Μέχρι το πέρας των μαθημάτων συναντώνται ενότητες που αναλύουν φαινόμενα από όλο το φάσμα της διδασκόμενης γλώσσας (γραμματικά, συντακτικά, λεξιλογικά κλπ.)
Duolingo	https://www.duolingo.com/ Διατίθεται και σε πλατφόρμες	Η εν λόγω ηλεκτρονική πλατφόρμα στοχεύει στην εκμάθηση ξένων γλωσσών σε χρήστες διαφόρων επιπέδων και εθνικοτήτων. Το κοινό του, λοιπόν, είναι ευρύ, απαρτίζεται	Το Duolingo παρέχει δωρεάν γλωσσική εκπαίδευση σε εκατομμύρια ανθρώπους. Ο χρήστης επιλέγει την γλώσσα που επιθυμεί να μάθει και μπορεί να ξεκινήσει από το αρχάριο επίπεδο ή να περάσει από κατατακτήριο τεστ, ώστε να εκτιμηθεί το υπάρχον επίπεδό του. Η μέθοδος είναι παιγνιώδης αποτελούμενη από δοκιμασίες, επαίνους βραβεία αλλά και μπάρες ζωής, ώστε ο εκπαιδευόμενος να έχει περισσότερο κίνητρο για μάθηση. Στη αρχή τα ερωτήματα απαντώνται με

	Android, iOS και Windows Phone.	από άτομα όλων των ηλικιών και ως ανώτερος στόχος διακρίνεται η εκμάθηση μια ξένης γλώσσας εύκολα προσβάσιμη και διασκεδαστική.	αντιστοίχιση εικόνων οι οποίες συνοδεύονται από τη λεζάντα στη γλώσσα εκμάθησης. Εν συνεχεία, οι εικόνες αφαιρούνται. Ο μαθητής μπορεί όμως, ανά πάσα στιγμή να δει και να ακούσει την μετάφραση όσων ρωτάται. Κάθε μάθημα περιλαμβάνει ποικιλία από ασκήσεις ανάγνωσης, ακοής, μεταφράσεις και ασκήσεις πολλαπλών επιλογών. Επίσης, με την αυτόματη βαθμολόγηση που παρέχεται, ο χρήστης γνωρίζει άμεσα αν η απάντηση που έδωσε είναι σωστή ή όχι. Σε περίπτωση λάθους, δίνεται διόρθωση και το ίδιο φαινόμενο επανεμφανίζεται και εξετάζεται στη συνέχεια του μαθήματος. Ακόμη, το Duolingo δίνει την δυνατότητα σε δίγλωσσους ανθρώπους, να μοιραστούν τις γνώσεις τους με άτομα από όλον τον κόσμο συνεισφέροντας στο σχεδιασμό και την υποστήριξη μαθημάτων. Επιπλέον, η πλατφόρμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από εκπαιδευτικούς. Εκείνοι δημιουργούν μια ψηφιακή τάξη όπου τους δίνεται η δυνατότητα να παρέχουν στους μαθητές τους υποστηρικτικό υλικό για την διδασκαλία της ξένης γλώσσας αλλά και να παρακολουθήσουν την πορεία και πρόοδο τους με στατιστικά δεδομένα.
GameIt	http://www.gameit.gr/	Το έργο προσφέρει εκπαιδευτικά σενάρια έτοιμα για χρήση από τους μαθητές πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευση, καθώς και ισχυρά εργονομικά εργαλεία συγγραφής για τους εκπαιδευτικούς, με στόχο την	<p>Η πλατφόρμα GameIt συνδυάζει ένα εργαλείο συγγραφής παιχνιδιών και ένα περιβάλλον αναπαραγωγής, το οποίο επικοινωνεί με ένα αποθετήριο μαθησιακών αντικειμένων. Οι χρήστες, ανάλογα με το ρόλο που έχουν, μπορούν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Συμμετέχουν στα εκπαιδευτικά παιχνίδια • Αναζητούν εκπαιδευτικό περιεχόμενο στο αποθετήριο της πλατφόρμας (είτε ξεχωριστά από το παιχνίδι, είτε κατά τη διαδικασία σχεδίασης σεναρίων)

		αξιοποίηση της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία (βασισμένη στις τεχνικές της παιχνιδοποίησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας).	<ul style="list-style-type: none"> • Προσθέτουν μαθησιακό υλικό στο αποθετήριο της πλατφόρμας • Σχεδιάζουν σενάρια παιχνιδιών, μέσα από μία εύχρηστη διαδικασία σχεδιασμού
Νέα Λογομάθεια	Διατίθεται σε DVD-ROM	Το λογισμικό απευθύνεται και σε μαθητές Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης που ενδιαφέρονται για τη σωστή χρήση της ελληνικής γλώσσας και αποτελεί χρήσιμο εργαλείο αναφοράς για το σχολείο και για το σπίτι. Η Νέα Λογομάθεια στοχεύει στην εμπέδωση της Νέας Ελληνικής γλώσσας.	<p>Η νέα λογομάθεια είναι ένα πλήρες πολυμεσικό και διαδραστικό λογισμικό (DVD-ROM) που συνοδεύεται από τρία βιβλία. Η ανάπτυξή της έγινε από ομάδα γλωσσολόγων, παιδαγωγών και ειδικών στην επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή. Αντιμετωπίζει σφαιρικά τη Νέα Ελληνική και καλύπτει πλήρως τα τέσσερα επίπεδα της γλώσσας: Γραμματική, Συντακτικό, Ορθογραφία και Λεξιλόγιο (Παραγωγή και Σύνθεση). Καθεμιά από τις 200 ενότητες του προϊόντος δίνει την δυνατότητα μελέτης και εξάσκησης μέσα από:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το διδακτικό μέρος στο οποίο γίνεται μια σύντομη και ελκυστική παρουσίαση του θέματος • Ασκήσεις κλιμακούμενης δυσκολίας, που έχουν τη μορφή παιχνιδιού και επιτρέπουν την εμπέδωση της ύλης. • Την εκτενή παρουσίαση όλων των θεμάτων στην Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη.
Γλώσσα η Ελληνική - Οι περιπέτειες των λέξεων	Διατίθεται σε CD-ROM.	Το λογισμικό απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου και στόχος του είναι να βοηθήσει	Η "Γλώσσα η Ελληνική - Οι περιπέτειες των λέξεων" είναι ένα εκπαιδευτικό λογισμικό διαχρονικής και συγχρονικής θεώρησης της γλώσσας. Σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου / Ε.Κ. "Αθηνά" (Ι.Ε.Λ. /

		<p>τους μαθητές:</p> <ul style="list-style-type: none"> • να παρακολουθήσουν την πορεία εξέλιξης της ελληνικής γλώσσας • να συνειδητοποιήσουν τις περιπέτειες των λέξεων • να εξετάσουν τη διαστρωμάτωση του λεξιλογίου • να γνωρίσουν τις κοινωνικές και γεωγραφικές διαφοροποιήσεις • να εντοπίσουν τα στοιχεία που συνθέτουν την πολυμορφία της γλωσσικής έκφρασης σε συγχρονικό επίπεδο. 	<p>Ε.Κ. "Αθηνά") για το ΥΠΕΠΘ - Π.Ι. στο πλαίσιο του ΕΠΕΑΕΚ - 11α.</p> <p>Το λογισμικό αναπτύσσεται γύρω από τις εξής πέντε θεματικές ενότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ιστορία της ελληνικής γλώσσας • Λεξιλόγιο της ελληνικής γλώσσας • Σημασία των λέξεων • Γλωσσικές ποικιλίες • Γλωσσική έκφραση
<p>Ηλεκτρονικό Ελληνοτουρκικό Λεξικό για παιδιά</p>	<p>Διατίθεται σε CD-ROM.</p>	<p>Το Ηλεκτρονικό Ελληνοτουρκικό Λεξικό απευθύνεται σε παιδιά του Δημοτικού και του Γυμνασίου. Στόχος του είναι η εξάσκηση παιδιών με πρώτη γλώσσα την τουρκική στην ελληνική.</p>	<p>Σε κάθε λήμμα του λεξικού παρατίθενται παραδείγματα των διαφορετικών χρήσεών του, με μετάφραση στην Τουρκική, γραμματικές πληροφορίες, συλλαβισμό, εικόνες και, τέλος, εκφώνηση στην ελληνική.</p> <p>Στο σύστημα είναι ενσωματωμένος ο μορφολογικός αναλυτής του ΙΕΛ. Το παιδί έχει τη δυνατότητα να πληκτρολογήσει μια λέξη και αν αυτή είναι λανθασμένη, αυτόματα διορθώνεται ορθογραφικά. Επίσης, κάθε τύπος αναγνωρίζεται ως προς τα γραμματικά του χαρακτηριστικά και συνδέεται με το αρχικό λήμμα.</p> <p>Κάθε λέξη που εμφανίζεται στα παραδείγματα αποτελεί λήμμα του λεξικού.</p>

			<p>Το λογισμικό είναι κατασκευασμένο σύμφωνα με τη λογική της ελεύθερης πλοήγησης. Η πρόσβαση βασίζεται σε πυκνές διασυνδέσεις ανάμεσα στα λήμματα και στις πληροφορίες οι οποίες τα συνοδεύουν.</p> <p>Η πρόσβαση στο ληματολόγιο γίνεται με πέντε τρόπους:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1)Με πληκτρολόγηση. 2)Με αναζήτηση από την αλφάβητο. 3)Με μετακίνηση στον κατάλογο του ληματολογίου. 4)Κάνοντας κλικ στις λέξεις που εμφανίζονται στα παραδείγματα 5)Κάνοντας κλικ στο πεδίο 'λεξιλόγιο', το οποίο περιλαμβάνει τις λέξεις που έχουν την ίδια ρίζα με το λήμμα στο οποίο βρίσκεται ο χρήστης. <p>Περιλαμβάνει ασκήσεις λεξιλογίου και γραμματικής σε μορφή παιχνιδιού.</p> <p>Περιλαμβάνει δύο παιχνίδια που βοηθούν το παιδί να εξασκήσει τη σκέψη του, την ικανότητα συγκέντρωσης καθώς και τη μνημονική του ικανότητα.</p>
Λογονόστηση	Διατίθεται σε CD-ROM.	Σκοπός του λογισμικού αυτού είναι η διδασκαλία της Ελληνικής σε παιδιά επαναπατρισθέντων ομογενών από την πρώην Σοβιετική Ένωση που έχουν την Ελληνική ως δεύτερη γλώσσα.	<p>Η "Λογονόστηση" έχει αναπτυχθεί σε δύο επίπεδα:</p> <ul style="list-style-type: none"> • το επίπεδο Διδασκαλίας, • το επίπεδο Επικοινωνίας. <p>Στο επίπεδο Διδασκαλίας, βασικός στόχος της σειράς αυτής των μαθημάτων είναι να αποκτήσει ο διδασκόμενος επικοινωνιακή επάρκεια, προφορική και γραπτή, δηλαδή να μπορεί να κατανοεί και να παράγει διαφόρους τύπους κειμένων που καλύπτουν πραγματικές ανάγκες επικοινωνίας, εντός και εκτός σχολείου. Η όλη προσέγγιση εστιάζεται στην χρήση της γλώσσας, αλλά και στην συνειδητοποίηση</p>

			των μηχανισμών της. Η γλώσσα υποστήριξης είναι η ρωσική στην οποία θα διευκρινίζονται δυσνόητα, για το συγκεκριμένο κοινό, φαινόμενα της ελληνικής γλώσσας. Επίσης, υπάρχει δυνατότητα πρόσβασης σε ελληνορωσικό λεξικό, το οποίο είναι ενσωματωμένο στην βάση δεδομένων για να μπορεί ο διδασκόμενος να λύνει άμεσα τις απορίες του σε επίπεδο λεξιλογίου.
Λογότοπος	Διατίθεται σε CD-ROM.	Η εν λόγω ηλεκτρονική σειρά μαθημάτων στοχεύει στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας προσαρμοσμένα στη σχολική διδακτέα ύλη της Α΄ Γυμνασίου, όπως αυτή ορίζεται από το Πρόγραμμα Σπουδών του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.	<p>Το εκπαιδευτικό λογισμικό έχει αναπτυχθεί σε δύο επίπεδα:</p> <p>α. Το επίπεδο Διδασκαλίας, πατώντας επάνω στα παιχνίδια του πάρκου</p> <p>β. Το επίπεδο Επικοινωνίας, πατώντας επάνω στο νησάκι του πάρκου.</p> <p>Στο επίπεδο Διδασκαλίας, ο χρήστης έχει την δυνατότητα πρόσβασης σε τρεις διδακτικές προσεγγίσεις για τη μελέτη κάθε γλωσσικού φαινομένου:</p> <p>α. την Έρευνα, κατά την οποία πειραματίζεται επάνω σε κείμενα και διερευνητικές ασκήσεις για να καταλήξει στους κανόνες που διέπουν κάθε γλωσσικό φαινόμενο,</p> <p>β. τη Θεωρία κατά την οποία προσεγγίζεται αναλυτικά το γλωσσικό φαινόμενο και</p> <p>γ. τις Ασκήσεις που έχουν τη μορφή παιχνιδιών ενταγμένων στο σκηνικό του πάρκου της γλώσσας, για την εμπέδωση της διδαχθείσας ύλης. Στο Επίπεδο Επικοινωνίας, στόχος του προγράμματος είναι η διασχολική και ενδοσχολική επικοινωνία των μαθητών για την εκπόνηση συνθετικών εργασιών και η εμπλοκή τους σε διάφορες δραστηριότητες (κυνήγι ερωτήσεων, ανταλλαγή απόψεων κ.λπ.) με αφορμή τις θεματικές περιοχές των κειμένων διδασκαλίας.</p> <p>Οι μαθητές έχουν δυνατότητα πρόσβασης σε μια ηλεκτρονική βιβλιοθήκη στην</p>

			οποία έχουν καταχωρηθεί σχετικά κείμενα, εικόνες, videos, ήχοι, έτσι ώστε να εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους και να διευκολύνονται κατά την εκπόνηση συνθετικών εργασιών.
Ο Ξεφτέρης και ο θησαυρός του Κοκκινομούτη	Διατίθεται σε CD-ROM.	Απευθύνεται τυπικά σε μαθητές Α' Δημοτικού. Σκοπός είναι η εκπαίδευση στις βασικές αρχές της ελληνικής γλώσσας.	Το λογισμικό μέσα από ένα παραμύθι περιπέτειας με τον Ξεφτέρη, διδάσκει κομμάτια από την ύλη της Γλώσσας της Α' Δημοτικού. Η συνέχεια του παραμυθιού βασίζεται στη λύση ασκήσεων με τη μορφή παιχνιδιών, οι οποίες δίνονται και χωριστά ως παιχνίδια.
Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική 2.0.	Διατίθεται σε CD-ROM.	Το λογισμικό απευθύνεται σε μαθητές της Α', Β' και Γ' τάξεις τους Δημοτικού αλλά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στην ενισχυτική διδασκαλία μαθητών μεγαλύτερων τάξεων. Σκοπός του αποτελεί η διδασκαλία της Νέας ελληνικής.	Στην κεντρική σελίδα παρουσιάζονται δύο διαδρομές: «Παραμύθι» και «Παιχνίδια». Επιλέγοντας «Παραμύθι», μεταβαίνουμε σε μια σειρά από ασκήσεις βαλμένες στην πορεία του Ξεφτέρη μέσα από ένα παραμύθι. Για να συνεχίσει η ροή του παραμυθιού ο μαθητής πρέπει να λύσει τις ασκήσεις. Επιλέγοντας «Παιχνίδια» μεταβαίνουμε σε μια σειρά από επιλογές δραστηριοτήτων, όπως ασκήσεις συμπλήρωσης/επιλογών που εξετάζουν διάφορα γραμματικά φαινόμενα. Με το πρόγραμμα επιλογής περιεχομένου ο δάσκαλος έχει την δυνατότητα επιλογής των ασκήσεων που θα εμφανιστούν στα παιχνίδια. Με το πρόγραμμα n-Τάξη ο δάσκαλος μπορεί να δημιουργήσει ομάδες ασκήσεων για τους μαθητές του, ανάλογα με τα επίπεδα που έχει στην τάξη του, να επιλέξει τις δραστηριότητες στις οποίες θα δουλέψουν και να αξιολογήσει την πρόοδό τους στη διάρκεια του χρόνου.
Ταξίδι στη χώρα των γραμμάτων	Διατίθεται σε CD-ROM.	Το λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας Νηπιαγωγείου και Α' Δημοτικού και βοηθά στην	Πρόκειται για ένα προηγμένο δίγλωσσο (Ελληνικά-Αγγλικά) εκπαιδευτικό λογισμικό πολυμέσων. Το παιδί, βοηθώντας τον Ξεφτέρη στην αναζήτηση των γραμμάτων του ελληνικού αλφαβήτου, επισκέπτεται 3 πόλεις με 24 διαφορετικά

		εξοικείωση με την αναπαράσταση, την προφορά και τον τρόπο γραφής των γραμμάτων της ελληνικής γλώσσας.	σπίτια τα οποία κατοικούνται από ανθρωπόμορφα ζώακια που μιλούν, χαιρετούν, κάνουν γκριμάτσες και απαγγέλουν ποιήματα.
Η Σπίθα και ο Κεραυνός... και ο ύποπτος της οδού των Ανέμων	Διατίθεται σε CD-ROM.	Σκοπός είναι και η εξάσκηση μέσα από παιχνίδια και δραστηριότητες στην ύλη της γλώσσας Γ' και Δ' δημοτικού.	Το λογισμικό μέσα από μια περιπετειώδη ιστορία με πρωταγωνιστές τη Σπίθα και τον Κεραυνό, διδάσκει κομμάτια από την ύλη της Γλώσσας για τις τάξεις Γ' & Δ' Δημοτικού. Η συνέχεια της ιστορίας βασίζεται στη λύση ασκήσεων με τη μορφή παιχνιδιών, οι οποίες δίνονται και χωριστά ως παιχνίδια. Επίσης περιλαμβάνει και μια σειρά από δραστηριότητες.
Η Σπίθα, ο Κεραυνός... και η αποκάλυψη της αλήθειας	Διατίθεται σε CD-ROM.	Παρόμοια με το προηγούμενο λογισμικό, αλλάζοντας τώρα επίπεδο, το πρόγραμμα στοχεύει στην εξάσκηση των παιδιών στα γραμματικά φαινόμενα της γλώσσας. Απευθύνεται σε μαθητές Ε' και ΣΤ' Δημοτικού.	Το λογισμικό μέσα από μια περιπετειώδη ιστορία με πρωταγωνιστές τη Σπίθα και τον Κεραυνό, διδάσκει κομμάτια από την ύλη του μαθήματος της Γλώσσας για τις τάξεις Ε' και ΣΤ' Δημοτικού. Η συνέχεια της ιστορίας βασίζεται στη λύση ασκήσεων με τη μορφή παιχνιδιών, οι οποίες δίνονται και χωριστά ως παιχνίδια. Επίσης περιλαμβάνει και μια σειρά από δραστηριότητες. Η ιστορία είναι η συνέχεια και το τέλος της προηγούμενης περιπέτειας της Σπίθας και του Κεραυνού. (Η Σπίθα και ο Κεραυνός και ο ύποπτος της οδού των ανέμων – Γλώσσα Γ' – Δ').
Γλώσσα Α'-Β'	http://ts.sch.g	Το λογισμικό απευθύνεται σε	Στη κεντρική οθόνη υπάρχουν 5 παράθυρα, από τα οποία τα τέσσερα αντιστοιχούν

Δημοτικού	r/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/start.html	μαθητές της Α΄ και Β΄ τάξης Δημοτικού. Σκοπός του είναι η εξάσκηση στην ελληνική γλώσσα και τα γραμματικά της φαινόμενα, όσον αφορά το επίπεδο αυτών των τάξεων.	σε διαδραστικά παιχνίδια με διαφορετικό περιεχόμενο. Έτσι, τα παιδιά παρακολουθούν μια διαφορετική ιστορία(μύθο) κάθε φορά, η οποία παρουσιάζεται με κινούμενα σχέδια, συνοδευόμενη από ηχογραφημένη αφήγηση. Όταν τελειώσει η αφήγηση, τα παιδιά καλούνται να βοηθήσουν τον/τους κεντρικούς ήρωες μέσα από διάφορα παιχνίδια στα οποία συναντούν και επιλύουν ασκήσεις γύρω από φαινόμενα της γλώσσας. Το πέμπτο παράθυρο (Το εργαστήριο του δασκάλου) απευθύνεται στον/στην εκπαιδευτικό και εκεί ο ίδιος μπορεί να εισάγει πρωτογενές υλικό στο περιεχόμενο των δραστηριοτήτων, ανάλογα με την ύλη που επιθυμεί να διδάξει.
Γλώσσα Γ΄-Δ΄ Δημοτικού	http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-c-d/	Το λογισμικό αυτό απευθύνεται σε μαθητές της Γ΄ και Δ΄ Δημοτικού με σκοπό την εξάσκηση και πρακτική στην ελληνική γλώσσα.	Μέσα από τέσσερις διαφορετικές ενότητες, οι οποίες υπάγονται στο ίδιο σενάριο, οι μαθητές ακολουθούν τους ήρωες στις περιπέτειές τους και μέσα από δραστηριότητες εκπαιδεύονται στην ελληνική γλώσσα. Υπάρχει ενότητα όπου ο μαθητής μπορεί να λύσει ανεξάρτητες από την ιστορία δραστηριότητες και ενότητα στην οποία ο/η εκπαιδευτικός καθορίζει το περιεχόμενο των δραστηριοτήτων.
Γλώσσα Ε΄-ΣΤ΄ Δημοτικού	http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-e-st/	Το λογισμικό σχεδιάστηκε με σκοπό να χρησιμεύσει ως εργαλείο-παιχνίδι με υποστηρικτικό ρόλο στην διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας. Απευθύνεται σε μαθητές της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης του	Χωρισμένο σε τέσσερις διαδρομές, το περιβάλλον προσφέρει πληθώρα διαδραστικών δραστηριοτήτων(συμπλήρωση κενών, αντιστοίχιση κ.α.) που στοχεύουν στην εξάσκηση των παιδιών στα γραμματικά φαινόμενα της ύλης της Ε΄ και ΣΤ΄ τάξης με ενδιαφέρον και διασκεδαστικό τρόπο.

		Δημοτικού.	
Άκουσμα	http://www.xanthi.ilsp.gr/akoustikh/	Απευθύνεται στους μαθητές της μουσουλμανικής μειονότητας της Θράκης, δημοτικού και γυμνασίου, εισαγωγικού, μέσου και προχωρημένου επιπέδου γλωσσομάθειας με σκοπό την εξάσκηση στη δεξιότητα της κατανόησης προφορικού λόγου.	Το «Άκουσμα» είναι ένα λογισμικό σε διαδικτυακή μορφή το οποίο περιέχει δραστηριότητες για την εξάσκηση στη δεξιότητα της κατανόησης προφορικού λόγου. Το υλικό διαρθρώνεται σε έξι επίπεδα γλωσσομάθειας, τα οποία αντιστοιχούν σε έξι επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας.
Αλφαβητοχώρα	Διατίθεται σε CD-ROM.	Το εκπαιδευτικό λογισμικό «ΑΛΦΑΒΗΤΟΧΩΡΑ» απευθύνεται σε μαθητές προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας που θέλουν να μάθουν την ελληνική ως δεύτερη και ως ξένη γλώσσα.	Απαρτίζεται από 20 δραστηριότητες οι οποίες προσφέρουν τη δυνατότητα στα παιδιά να κατανοήσουν και να εξασκηθούν πάνω σε: <ul style="list-style-type: none"> • Τρόπος γραφής των γραμμάτων της αλφαβήτας • Αντιστοίχιση κεφαλαίων - πεζών γραμμάτων • Αντιστοίχιση εικόνας με την κατάλληλη λέξη που την αποδίδει • Σημείωση κατάλληλης συλλαβής ή σωστού γράμματος για να συμπληρωθεί σωστά η λέξη που αποδίδει η εικόνα • Κατανόηση της έννοιας του μεγάλου και του μικρού • Εμπλουτισμός λεξιλογίου • Περιγραφή προσώπου • Αναγνώριση σχημάτων- χρωμάτων, μουσικών οργάνων, ζώων • Τραγούδια όπου το περιεχόμενό τους σχετίζεται με την απομνημόνευση της

			<p>αλφαβήτας</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ζωγραφική
<p>Διαβάζω, τραγουδώ, γράφω, τραγουδώ</p>	<p>Διατίθεται σε CD-ROM.</p>	<p>Απευθύνεται στους μαθητές του πρώτου επιπέδου (προδημοτική έως 2α τάξη)</p> <p>Βασικός του στόχος του είναι η δημιουργία ενός ελκυστικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για την επίτευξη των στόχων του γλωσσικού μαθήματος.</p> <p>Ομάδα στόχος είναι ομοεθνείς μαθητές</p>	<p>Το λογισμικό Διαβάζω, γράφω, τραγουδώ, ανήκει στη σειρά υλικού για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας "Πράγματα και Γράμματα" του Ε.ΔΙΑ.Μ.ΜΕ. Είναι σχεδιασμένο να λειτουργεί συμπληρωματικά και ενισχυτικά, προς το αντίστοιχο έντυπο υλικό της σειράς.</p>

		της προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας με έστω περιορισμένη επικοινωνιακή επάρκεια στην Ελληνική, οι οποίοι ξεκινούν με το υλικό του πρώτου επιπέδου.	
Μιλώ και γράφω Ελληνικά	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=189:milo-kai-grafo-ellinika-cd-rom&catid=96&Itemid=570&lang=el	Το λογισμικό αυτό απευθύνεται στους μαθητές του δευτέρου επιπέδου. Βασικός του στόχος του είναι η δημιουργία ενός ελκυστικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για την επίτευξη των στόχων του	Είναι σχεδιασμένο να λειτουργεί συμπληρωματικά και ενισχυτικά, προς το αντίστοιχο έντυπο υλικό της σειράς.

		γλωσσικού μαθήματος.	
Καθώς μεγαλώνουμε...στον κόσμο των Ελληνικών	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=192:kathos-megalonoume-ston-kosmo-ton-ellinikon-apeuthunetai-se-omogeneis-mathetes-tou-dhmoतिकου-tritou-epipedou-γλωσσομάθειας-pou-epithymoun-na-exaskeθούν-sth-γραφή-και-την-ανάγνωση-της	Το λογισμικό «Καθώς μεγαλώνουμε...στον κόσμο των Ελληνικών», απευθύνεται σε ομογενείς μαθητές του δημοτικού τρίτου επιπέδου γλωσσομάθειας που επιθυμούν να εξασκηθούν στη γραφή και την ανάγνωση της	<p>Παρουσιάζεται στα παιδιά βήμα προς βήμα ο τρόπος παραγωγής γραπτού λόγου, και πιο συγκεκριμένα ενός κειμένου αφήγησης ή περιγραφής καθώς και τους παρέχεται η δυνατότητα να βελτιώσουν τη γλωσσική τους ευχέρεια διαβάζοντας και ακούγοντας κείμενα, που το περιεχόμενο τους ανταποκρίνεται στις ανάγκες της ηλικίας τους.</p> <p>Το λογισμικό χωρίζεται σε τρία μέρη, είναι εύκολο στη χρήση του καθώς διαθέτει απλό μενού και διευκολύνει την πλοήγησή του.</p> <p>Το πρώτο μέρος ονομάζεται «Γράφω» και σχετίζεται με την παραγωγή γραπτού λόγου και είναι χωρισμένο σε επτά διδακτικές ενότητες, οι οποίες είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Αφήγηση • Περιγραφή προσώπου • Περιγραφή ζώου • Περιγραφή φυτού • Περιγραφή ενός πράγματος

		<p>ελληνικής γλώσσας τρίτου επιπέδου. Βασικός του στόχος είναι η δημιουργία ενός ελκυστικού και ενδιαφέροντος εκπαιδευτικού περιβάλλοντος που θα βοηθά το μαθητή να κατανοεί και να γράφει αφηγηματικά και περιγραφικά κείμενα.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Περιγραφή ενός οικοδομήματος • Περιγραφή Τόπου – Χώρας <p>Οι δραστηριότητες του πρώτου μέρους είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σχεδιασμός • Παραγωγή ιδεών • Πρώτη Καταγραφή • Βελτίωση • Παρουσίαση <p>Οι παραπάνω δραστηριότητες είναι προσεγμένες και βοηθούν τα παιδιά στην εξάσκηση τους στο γραπτό λόγο. Πιο συγκεκριμένα, τους παροτρύνουν να γεννήσουν ιδέες και να μάθουν να γράφουν ωραίες ιστορίες για να διαβάσουν όλο και περισσότεροι αναγνώστες.</p> <p>Το δεύτερο μέρος ονομάζεται «Κείμενα και Ασκήσεις» και σχετίζεται με την ανάγνωση και την κατανόηση γραπτών κειμένων και είναι χωρισμένο σε 15 διδακτικές ενότητες οι οποίες είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μέγας Αλέξανδρος • Ο Αίσωπος και ο οδοιπόρος • Ένας καλός πελάτης • Τα παιδιά αλληλογραφούν • Η φτωχή και το αλάτι • Τηλέμαχος
--	--	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Οι καλοκαιρινές διακοπές της Ναυσικάς και του Παύλου • Το χρονικό μια εφημερίδας • Ο κυρ- Θάνος του 1940 • Το αλογάκι του Παρθενώνα • Ο Φρίξος και η Έλλη • Η σύλληψη του Ρήγα • Γλώσσες... γλώσσες... γλώσσες..! • Κάπου στη Γαλλία.. Παιχνίδια με τις λέξεις • Το αβγό του Κολόμβου <p>Οι δραστηριότητες του δεύτερου μέρους είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Διαβάζω και Ακούω • Βλέπω και Ακούω • Δραστηριότητες • Ασκήσεις Κατανόησης <p>Το τρίτο μέρος είναι το σκίτσο με την κρεμάλα και έχει δραστηριότητες- παιχνίδια που είναι ευχάριστες για τα παιδιά.</p> <p>Οι δραστηριότητες του τρίτου μέρους είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κρεμάλα • Κάρτες • Σελιδοδείκτες • Παζλ
--	--	--	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Ρυθμομηχανή <p>Τα κείμενα είναι ευχάριστα, διασκεδαστικά και κατάλληλα για την ηλικία τους. Επιπλέον υπάρχουν δραστηριότητες που βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση των κειμένων καθώς και στη βελτίωση του λεξιλογίου των παιδιών. Τέλος, υπάρχουν και οι δραστηριότητες –παιχνίδια όπου τα παιδιά διασκεδάζουν και χαλαρώνουν.</p>
Μαργαρίτα 1	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=118:margarita-1&catid=102&Itemid=588&lang=el#cd-rom	<p>Το συγκεκριμένο υλικό απευθύνεται σε παιδιά 6-7 χρονών, δηλαδή της πρώτης τάξης του δημοτικού σχολείου στο εξωτερικό. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παρόν λογισμικό δεν μπορεί να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διδασκαλία της Γλώσσας για οποιοδήποτε εκπαιδευτικό ή</p>	<p>Το λογισμικό ανήκει στην έντυπη σειρά Μαργαρίτα 1, Μαργαρίτα 2 και απαρτίζεται από ενότητες με κοινωνικές περιστάσεις επικοινωνίας που επισύρουν αντίστοιχες λεκτικές φράσεις και οι οποίες οδηγούν τους μαθητές στην κατανόηση και χρήση κυρίως του προφορικού λόγου. Το λογισμικό είναι χωρισμένο σε εννέα διδακτικές ενότητες και αυτές είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Καλημέρα, • Γεια σου, • Σχολείο, • Το κρυφό, • Ζωολογικός κήπος, • Το πάρτι, • Ρούχα, • Η μέρα και • Παίζουμε <p>Αποτελούν εννέα διαφορετικά διδακτικά αντικείμενα με τα οποία θα καταπιαστούν</p>

		γονέα, με αντικείμενο την ελληνική ως ξένη γλώσσα. Στόχος του είναι οι μαθητές να κατακτήσουν τις στοιχειώδεις γνώσεις της ελληνικής γλώσσας.	<p>τα παιδιά. Η κάθε ενότητα περιέχει πέντε ειδών δραστηριότητες και αυτές είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • το κείμενο, • το λεξιλόγιο, • οι ασκήσεις, • το παιχνίδι και • το τεστ <p>Τα παιδιά μπορούν να ακούσουν σε ηχογραφημένη αφήγηση το κείμενο και κατόπιν να ασχοληθούν με τις δραστηριότητες και τις ασκήσεις που προτείνει το λογισμικό για κάθε αντικείμενο. Επίσης, το λογισμικό παρέχει τη δυνατότητα στα παιδιά να δουν το λεξιλόγιο κάθε ενότητας ολοκληρωμένο και να το μάθουν. Για κάθε σωστή απάντηση υπάρχει επιβράβευση, γεγονός που ενθαρρύνει το παιδί να συνεχίσει. Τέλος, υπάρχουν πολλές εικόνες, κίνηση και αφήγηση, χαρακτηριστικά κατάλληλα και ελκυστικά για την ηλικία στην οποία απευθύνεται το λογισμικό.</p>
Μαργαρίτα 2	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=138:marg-arita-2&catid=102&Itemid=588&lang=el#cd-rom	Το συγκεκριμένο λογισμικό αφορά τη διδασκαλία της Γλώσσας σε επίπεδο δευτέρας Δημοτικού των ομογενών που επιθυμούν να μάθουν βήμα βήμα την	<p>Το παρόν λογισμικό μπορεί να αποτελέσει ένα χρήσιμο εργαλείο για τη διδασκαλία της Γλώσσας για οποιοδήποτε εκπαιδευτικό ή γονέα, με αντικείμενο την ελληνική ως ξένη γλώσσα. Το περιεχόμενό του είναι επιστημονικά έγκυρο και η διδακτική μέθοδος του λογισμικού είναι ελεγχόμενη και έχει εγκριθεί από το υπουργείο παιδείας. Το λογισμικό είναι χωρισμένο σε εννέα διδακτικές ενότητες και αυτές είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Στο σχολείο • Το πάρτι μου

		<p>ελληνική γλώσσα.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Το πρόγραμμα της εβδομάδας • Πάμε για ψώνια; • Μαγειρεύουμε • Η οικογένεια Ποντικάκη • Όλοι παίζουμε • Εποχές και γιορτές • Μια φορά και ένα καιρό <p>Το λογισμικό είναι εύκολο στη πλοήγηση καθώς διαθέτει ένα πολύ απλό μενού, εύκολο και κατανοητό στην χρήση του. Η κάθε ενότητα περιέχει πέντε ειδών δραστηριότητες που μπορούν να ασχοληθούν τα παιδιά. Αυτές είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> • το κείμενο, • το λεξιλόγιο, • οι ασκήσεις, • το παιχνίδι και • το τεστ <p>Τα κείμενα είναι προσεγμένα και κατάλληλα για την ηλικία που απευθύνονται. Οι μαθητές έχουν την δυνατότητα να διαβάσουν αλλά και να ακούσουν τα κείμενα. Στο λεξιλόγιο υπάρχουν εικόνες με τις λέξεις των κειμένων και ο χρήστης έχει τη δυνατότητα πατώντας πάνω στην λέξη να την ακούσει. Οι ασκήσεις και τα παιχνίδια έχουν αρκετό ενδιαφέρον και είναι κυρίως αντιστοίχισης. Μέσα από τα τεστ αξιολόγησης δίνεται η δυνατότητα στον χρήστη να ελέγξει άμεσα εάν</p>
--	--	-------------------------	--

			κατανόησε τα συγκεκριμένα παραδείγματα. Τέλος, οι χρήστες μπορούν να ακούσουν παραδοσιακά ελληνικά τραγούδια ηχογραφημένα από μικρά παιδιά.
Μαργαρίτα 3	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=144:marg-rita-3&catid=103&Itemid=566&lang=el#cd-rom	Το λογισμικό «Μαργαρίτα 3» απευθύνεται στο τρίτο επίπεδο των μαθητών που επιθυμούν να μάθουν την ελληνική ως ξένη γλώσσα.	<p>Το λογισμικό πραγματεύεται οχτώ διαφορετικά διδακτικά αντικείμενα τα οποία είναι τα εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ποιος είναι; • Εστιατόριο ή φαστ φούντ; • Πού πήγε ο Φρίξος; • Στο τσίρκο. • Τα γενέθλια. • Μια φανταστική ιστορία. • Αθλητισμός. • Στο σχολείο. <p>Σε κάθε μια από τις παραπάνω ενότητες υπάρχουν σωστά δομημένες και επιστημονικά έγκυρες δραστηριότητες με τις οποίες καλείται να ασχοληθεί το παιδί. Αυτές είναι οι εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κείμενο • Λεξιλόγιο • Ασκήσεις • Παιχνίδι • Δραστηριότητες • Γράφω

			<p>Αρχικά δίνεται στα παιδιά το κείμενο, το οποίο μπορούν είτε να το διαβάσουν μόνοι τους είτε να το ακούσουν ηχογραφημένο. Το κείμενο αφορά τη διδακτική ενότητα που έχει επιλεγεί. Στη συνέχεια τα παιδιά μπορούν να δουν (εικόνες) και να ακούσουν ηχογραφημένο το λεξιλόγιο της συγκεκριμένης ενότητας, το οποίο θα βοηθήσει στη διεκπεραίωση των ασκήσεων. Ακολουθούν οι ασκήσεις, το παιχνίδι και οι δραστηριότητες. Τέλος, πολύ σημαντικό στοιχείο του λογισμικού είναι η δυνατότητα που παρέχει στα παιδιά να συνθέσουν το δικό τους κείμενο στην ενότητα «Γράφω». Υπάρχουν σαφείς οδηγίες και βήματα που ωθούν το παιδί στη σωστή κατεύθυνση ως προς το είδος του κειμένου, τα άτομα στα οποία απευθύνεται αλλά και το στόχο που έχει το κείμενο. Όλο το λογισμικό είναι εμπλουτισμένο με εικόνες και είναι προσαρμοσμένο στο ηλικιακό επίπεδο των μαθητών που απευθύνεται. Τέλος, δίνει τη δυνατότητα διόρθωσης του λάθους από το μαθητή, στοιχείο ιδιαίτερα αποτελεσματικό στη μάθηση.</p>
Μαργαρίτα 4	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=145:margarita-4&catid=103&Itemid=566&lang=el#cd-rom	<p>Το παρόν λογισμικό απευθύνεται σε παιδιά ομογενών τετάρτης δημοτικού, τα οποία επιθυμούν να μάθουν την ελληνική γλώσσα ως ξένη γλώσσα.</p>	<p>Το λογισμικό βοηθά τους μαθητές να δομήσουν σταδιακά τις απαραίτητες και αναγκαίες δεξιότητες αποτελεσματικής διαχείρισης του γνωστικού φορτίου της συγγραφής επικοινωνιακών κειμένων και ορθής χρήσης της ελληνικής γλώσσας. Το Μαργαρίτα 4 είναι εγκεκριμένο από το Υπουργείο Παιδείας γι' αυτό και αποτελεί ένα έγκυρο εργαλείο όχι μόνο για τους ομογενείς μαθητές, αλλά και για τους εκπαιδευτικούς ή τους γονείς που επιθυμούν να εμβαθύνουν στην ελληνική γλώσσα. Πρόκειται για ένα ευχάριστο λογισμικό, το οποίο χωρίζεται στις εξής ενότητες:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Καλωσήλθατε • Τα χόμπι μου • Στη Λαϊκή • Στα μαγαζιά • Υγεία • Ο κόσμος μας • Στο σχολείο • Τα ταξίδια <p>Κάθε μία από τις ενότητες συμπεριλαμβάνει τις εξής δυνατότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Κείμενο • Λεξιλόγιο • Ασκήσεις • Παιχνίδι • Δραστηριότητες • Γράφω <p>Στο συγκεκριμένο λογισμικό, εντοπίζουμε πλήθος εικόνων και ηχογραφημένων αφηγήσεων, καθώς και δραστηριοτήτων, γεγονός που το καθιστά πιο παραστατικό και κατανοητό από τους μαθητές και λιγότερο ανιαρό. Παράλληλα, για κάθε επιτυχημένη δραστηριότητα από τον μαθητή παρέχεται ηχητική επιβράβευση που τον ενθαρρύνει σε συνδυασμό με την συλλογή κουπονιών.</p>
--	--	--	---

<p>Μαργαρίτα 5</p>	<p>http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=152:marg-arita-5&catid=104&Itemid=567&lang=el#cd-rom</p>	<p>Αντικείμενο του παρόντος λογισμικού (Μαργαρίτα 5) είναι η διδασκαλία της Γλώσσας σε μαθητές της Ε' Δημοτικού των Ομογενών. Στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής ως ξένης γλώσσας με απλά, κατανοητά βήματα κάνοντάς το με αυτό τον τρόπο προσιτό στα παιδιά και ταυτόχρονα ένα εύχρηστο εργαλείο για τους εκπαιδευτικούς.</p>	<p>Το περιεχόμενό του είναι δομημένο σε εννέα ενότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ο καλύτερός μου φίλος • Τι να φορέσω • Το σπίτι μου • Ένας καβγάς • Σχήματα και πράξεις • Στο ζωολογικό κήπο • Γιορτές • Στην κατασκήνωση • Και τώρα ... επανάληψη <p>Σε κάθε ενότητα αντιστοιχούν τέσσερις δραστηριότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ασκήσεις • Παιχνίδια • Δραστηριότητες • Γράφω <p>Σημαντικό είναι το γεγονός ότι προτρέπει τους μαθητές να κάνουν ασκήσεις και να ασχοληθούν με τα παιχνίδια που προτείνονται, ώστε να μαζέψουν «κουπόνια» (μόνους) και να καταπιαστούν με τις ποικίλες δραστηριότητες. Επιπροσθέτως βοηθάει στην οργάνωση της σκέψης μέσω των οδηγιών που βρίσκονται τόσο σε ηχογραφημένη όσο και γραπτή μορφή.</p> <p>Αποτελεί ένα λογισμικό το οποίο «μαγνητίζει» το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς διαθέτει ευχάριστες ασκήσεις που δεν ξεπερνούν το επίπεδο των γνώσεών τους και δε γίνεται φορτικό. Τα χρώματα, τα δημιουργικά παιχνίδια και οι προσαρμοσμένες σε κάθε ενότητα δραστηριότητες συμβάλλουν στην αποφυγή της δασκαλοκεντρικής διδασκαλίας.</p>
--------------------	--	--	---

<p>Μαργαρίτα 6</p>	<p>http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diaspora/index.php?option=com_content&view=article&id=153:margarita-6&catid=104&Itemid=567&lang=el#cd-rom</p>	<p>Το παρόν λογισμικό έχει ως αντικείμενο την διδασκαλία της Γλώσσας σε μαθητές Στ΄ Δημοτικού των Ομογενών. Έχει ως στόχο την εκμάθηση της ελληνικής ως ξένης γλώσσας με απλά και προσιτά βήματα.</p>	<p>Το περιεχόμενό του είναι εγκεκριμένο από το υπουργείο Παιδείας και αποτελεί ένα έγκυρο εργαλείο για μαθητές και εκπαιδευτικούς. Αποτελείται από εννέα ενότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Εγώ και οι άλλοι • Η αγαπημένη μου χώρα • Καλλιτεχνές και επάγγελμα • Διαφημίσεις • Σπορ και αθλητισμός • Νέοι και σχέσεις • Ταξίδια • Διατροφή • Τεχνολογία και δίκτυο <p>Σε κάθε ενότητα αντιστοιχούν τέσσερις δραστηριότητες:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ασκήσεις • Παιχνίδια • Δραστηριότητες • Γράφω <p>Στο συγκεκριμένο λογισμικό υπάρχουν πλήθος εικόνων, ηχογραφημένων μηνυμάτων και δραστηριοτήτων. Όλα αυτά καθιστούν το λογισμικό ευχάριστο, ενδιαφέρον και κατανοητό. Παράλληλα, βοηθά στην οργάνωση της σκέψης των μαθητών και αποφεύγεται η δασκαλοκεντρική θεωρία. Τέλος, για κάθε επιτυχημένη δραστηριότητα από τον μαθητή παρέχεται ηχητική επιβράβευση που τον</p>
--------------------	--	---	---

			ενθαρρύνει σε συνδυασμό με την συλλογή κουπονιών.
Μαργαρίτα 7	http://www.ediamme.edc.uoc.gr/diasporanew/index.php?option=com_content&view=article&id=227:marginita-7&catid=104&Itemid=567&lang=el#cd-rom	Το λογισμικό «Μαργαρίτα 7» απευθύνεται σε ομογενείς μαθητές τρίτου επιπέδου γλωσσομάθειας. Στοχεύει στην εκμάθηση της ελληνικής ως ξένης γλώσσας μέσα από διάφορες θεματικές ενότητες	Το λογισμικό αποτελεί την πιο πρόσφατη και τελευταία έκδοση απ' την εκπαιδευτική σειρά βιβλίων και CD-ROM «Μαργαρίτα» που σκοπό έχουν την εκμάθηση της ελληνικής ως ξένης γλώσσας για τους έλληνες μαθητές της ομογένειας.

<p>Το Παράξενο Ταξίδι του Φουντούλη</p>	<p>http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-mathainoti-glossa-mou/Sections/flash.html</p>	<p>Το λογισμικό "Το Παράξενο Ταξίδι του Φουντούλη" έχει ως στόχο την γλωσσική καλλιέργεια των μαθητών του νηπιαγωγείου, καθώς και της Α΄ και Β΄ Δημοτικού και την εξοικείωσή τους με ευρύτερα θέματα που αφορούν τον κόσμο που τους περιβάλλει.</p>	<p>Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το Αναλυτικό πρόγραμμα, καθώς προσβέβει τις αρχές ότι η γλώσσα, τα γράμματα και γενικά τα γλωσσικά φαινόμενα δεν θα πρέπει να μαθαίνονται μηχανικά στα παιδιά αλλά μέσα από καθημερινές περιστάσεις.</p> <p>Μέσα από ένα μεγάλο αριθμό κειμένων και από ένα εύρος διαφορετικών ειδών δραστηριοτήτων, όπως πολλαπλής επιλογής, σωστού ή λάθους, επιλογής από λίστα, αντιστοιχίσεων, τοποθέτησης σε λίστες, συμπλήρωσης κενών, παραγωγής κειμένων, επίλυσης σταυρόλεξων, εικονόλεξων κ.ά., οι μαθητές κατανοούν τον προφορικό και τον γραπτό λόγο. Παράλληλα, προσεγγίζουν την επιστημονική και ακαδημαϊκή γλώσσα, η οποία είναι η κατάλληλη για την ηλικία τους και εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους.</p> <p>Τέλος, μέσα από τις ασκήσεις οι μαθητές μαθαίνουν να κάνουν ετυμολογία λέξεων, να ξεχωρίζουν το μεταφορικό από τον κυριολεκτικό λόγο και να μελετούν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά της ελληνικής γλώσσας.</p>
---	--	---	--